

**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)

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*



Oleh:

Teguh Putra Socrates

1801906

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

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)

Oleh:
Teguh Putra Socrates

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

©Teguh Putra Socrates 2022
Universitas Pendidikan Indonesia
Juni 2022

Hak cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

**Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran
Berbasis *Animaker* Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VII SMP
Negeri 1 Cikarang Selatan**

Oleh :

Teguh Putra Socrates

NIM. 1801906

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH

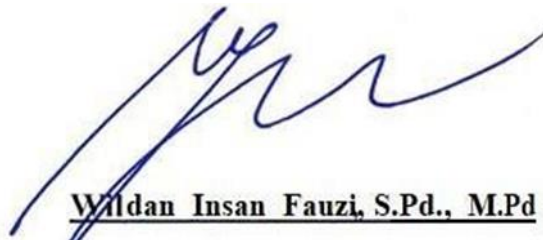
PEMBIMBING I



Prof. Dr. Kokom Komalasari, M.Pd.

NIP. 197210012001122001

PEMBIMBING II



Wildan Insan Fauzi, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198406232015041001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Prof. Dr. Sapriya, M.Ed.

NIP. 196308201988031001

Teguh Putra Socrates

**Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran
Berbasis *Animaker* Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1
Cikarang Selatan**

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH

Penguji I



Prof. Dr. Nana Supriatna, M.Ed
NIP. 196110141986011001

Penguji II



Dr. Erlina Wiyanarti, M.Pd
NIP. 196207181986012001

Penguji III



Drs. Jupri, M.T
NIP. 196006151988031003

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Prof. Dr. Saptiwa, M.Ed
NIP. 196308201988031001

**Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran
Berbasis *Animaker* Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VII SMP
Negeri 1 Cikarang Selatan
(Studi *Quasi Eksperiment* kelas VII. 3 dan VII 4 di SMP N 1 Cikarang Selatan)**

Oleh:

Teguh Putra Socrates

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh situasi pandemi Covid-19 yang kian tidak menentu dan belum menunjukkan kapan berakhirnya. Pembelajaran selama masa pandemi dilakukan dengan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menggunakan media yang terbatas. Pembelajaran sempat dilaksanakan secara tatap muka, namun kembali daring karena meningkatnya kasus Covid-19. Salah satu masalah yang dihadapi guru dalam pembelajaran selama pembelajaran daring adalah rendahnya hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPS. Nilai hasil belajar dapat ditingkatkan secara berkelanjutan selama proses belajar, salah satunya yaitu dengan memanfaatkan dan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini dilakukan yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media video pembelajaran berbasis *animaker* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas VII SMP N 1 Cikarang Selatan. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, dengan rancangan *non-equivalent control group design*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar dan angket yang disebarkan pada sampel penelitian. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VII.3 sebagai kelas eksperimen dan VII.4 sebagai kelas kontrol. Teknik analisis yang digunakan yaitu uji hipotesis dengan teknik uji *wilcoxon* atau uji *mann whitney*, dengan menggunakan uji statistik berbantuan *IBM SPSS Statistics* Versi 25. Hasil olah dan uji data penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang setidaknya meningkat pada hasil belajar peserta didik kelas eksperimen setelah diterapkan perlakuan, dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Hasil ini sejalan dengan data angket respon siswa terhadap penggunaan media video pembelajaran berbasis *animaker* yang mendapat penerimaan positif sebagai media dalam pembelajaran IPS dengan persentase sebesar 81%.

Kata Kunci: video pembelajaran *animaker*, hasil belajar, media pembelajaran, pembelajaran IPS, peserta didik.

***The Impact of Using Learning Video Media
Animaker in Social Studies Learning Outcomes for Class VII Students of SMP
Negeri 1 Cikarang Selatan
(Quasi Experiment Study for class VII. 3 and VII 4 at SMP N 1 Cikarang Selatan)***

By:

Teguh Putra Socrates

ABSTRACTS

This research is motivated by the increasingly uncertain pandemic of Covid-19 situation and has not shown when it will end. Learning during the pandemic is carried out using the Distance Learning (PJJ) system using limited media. Learning could be carried out face-to-face, but returned online due to the increasing number of Covid-19 cases. One of the problems faced by teachers in learning during online learning is the low learning outcomes, especially social studies subjects. The value of learning outcomes can be increased continuously during the learning process, one of which is by utilizing and maximizing the use of learning media. The purpose of this study was to determine whether or not the use of animaker-based instructional video media on social studies learning outcomes for seventh grade students of SMP N 1 Cikarang Selatan. This study uses a quasi-experimental quantitative approach, with a non-equivalent control group design. Data collection techniques used learning outcomes tests and questionnaires distributed to the research sample. The sample in this study is class VII.3 as the experimental class and VII.4 as the control class. The analytical technique used is hypothesis testing with the Wilcoxon test technique or the Mann Whitney test, using statistical tests assisted by IBM SPSS Statistics Version 25. The results of processing and testing research data show that there are differences that at least increase in the learning outcomes of experimental class students after the treatment is applied. , with a Asymp. Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$. These results are in line with the questionnaire data on student responses to the use of animaker-based learning video media which received positive acceptance as a medium in social studies learning with a percentage of 81%.

Keywords: *Animaker Learning Video, Learning Outcomes, Learning Media, Social Studies Learning, Students.*

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2 Batasan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.4 Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.5 Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.6 Struktur Organisasi Skripsi	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1. Pembelajaran IPS	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Pengertian Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Komponen Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Pengertian Mata Pelajaran IPS dan Tujuan Mata Pelajaran IPS	Error! Bookmark not defined.
not defined.	
2.2 Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran dan Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.2.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.2.4 Prinsip-Prinsip Memilih Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.3 Media Video.....	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Pengertian Media Video Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.3.2 Keistimewaan Media Video Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.4 Animaker.....	Error! Bookmark not defined.
2.4.1 Pengertian <i>Animaker</i> serta kelebihan dan kelemahannya	Error! Bookmark not defined.
defined.	
2.4.2 Langkah-langkah Membuat Video Pembelajaran Berbasis <i>Animaker</i>	Error! Bookmark not defined.
Bookmark not defined.	
2.5 Hasil Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
2.5.1 Pengertian Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.5.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.5.3 Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
Bookmark not defined.	

2.6 Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi <i>Powtoon</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Lima di Kabupaten Barru	Error! Bookmark not defined.
2.7 Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
2.8 Hipotesis Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2 Desain Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.3 Lokasi dan Partisipan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3.1. Lokasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3.2 Partisipan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.4 Populasi, Sampling dan Teknik Sampling.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.1 Populasi.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.2 Sampel dan teknik sampling.....	Error! Bookmark not defined.
3.5 Definisi Operasional.....	Error! Bookmark not defined.
3.5.1 Media Video Pembelajaran berbasis <i>Animaker</i>	Error! Bookmark not defined.
3.5.2 Hasil Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
3.6 Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.6.1 Tes.....	Error! Bookmark not defined.
3.6.2 Angket.....	Error! Bookmark not defined.
3.7 Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.7.1 Tes Hasil Belajar IPS	Error! Bookmark not defined.
3.7.2 Angket.....	Error! Bookmark not defined.
3.8 Teknik Pengolahan data	Error! Bookmark not defined.
3.8.1 Uji Validitas	Error! Bookmark not defined.
3.8.2 Uji Reliabilitas	Error! Bookmark not defined.
3.9 Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.9.1 Uji Normalitas	Error! Bookmark not defined.
3.9.2 Uji Homogenitas	Error! Bookmark not defined.
3.9.3 Uji Hipotesis	Error! Bookmark not defined.
3.9.4 Analisis Angket Respons Peserta didik	Error! Bookmark not defined.
3.10 Prosedur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.

3.10.1 Tahap Persiapan	Error! Bookmark not defined.
3.10.2 Tahap Pelaksanaan	Error! Bookmark not defined.
3.10.3 Tahap Penyelesaian	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.2 Subjek Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.3 Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.3.1 Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen	Error! Bookmark not defined.
4.3.2 Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol	Error! Bookmark not defined.
4.4 Analisis Hasil Penelitian Hasil Belajar Peserta Didik.....	Error! Bookmark not defined.
4.4.1 Uji Normalitas	Error! Bookmark not defined.
4.4.2 Uji Homogenitas	Error! Bookmark not defined.
4.4.3 Uji Hipotesis	Error! Bookmark not defined.
4.4.4 Analisis Angket Respons Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media Video Pembelajaran Berbasis Animaker.....	Error! Bookmark not defined.
4.4.5 Analisis Angket Respons Peserta Didik Kelas Kontrol Terhadap Penggunaan Media <i>Powerpoint</i>	Error! Bookmark not defined.
4. 5 Pembahasan Hasil Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.5.1 Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan di Kelas Eksperimen	Error! Bookmark not defined.
4.5.2 Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan di Kelas Kontrol	Error! Bookmark not defined.
4.5.3 Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	Error! Bookmark not defined.
5.1 Simpulan	Error! Bookmark not defined.
5.1.1 Simpulan umum	Error! Bookmark not defined.
5.1.2 Simpulan khusus	Error! Bookmark not defined.
5.2 Implikasi Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
5.3 Rekomendasi	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	13

Daftar Tabel

Tabel 1. 1 Nilai Rata-Rata Penilaian Tengah Semester Mata Pelajaran IPS Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021-2022.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2 Populasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3 Sampel Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4 Skala Likert	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Peserta Didik	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Respon Peserta Didik Terhadap Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 7 Interpretasi Koefisien korelasi nilai r	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 8 Hasil Uji Validitas Tes Hasil Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 9 Hasil Uji Validitas Angket Respon Peserta Didik terhadap Penggunaan Media Video Pembelajaran Berbasis <i>Animaker</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 10 Hasil Uji Reabilitas Tes Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 11 Hasil Uji Reabilitas Angket Respon Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 12 Interpretasi Persentase Angket Respon Peserta Didik Terhadap Media Video Pembelajaran Berbasis <i>Animaker</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1 Rekapitulasi Data Peserta Didik	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2 Distribusi Nilai Hasil Pretest kelas Eksperimen	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Distribusi Nilai Hasil Posttest kelas Eksperimen.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Distribusi Nilai Hasil Pretest Kelas Kontrol.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5 Distribusi Nilai Hasil Posttest kelas Kontrol	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6 Uji Normalitas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7 Uji Homogenitas Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 8 Uji Homogenitas Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 9 Hasil Uji Hipotesis 1 Ranks	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 10 Uji Hipotesis 1 Uji Wilcoxon	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 11 Hasil Uji Hipotesis 2 Ranks	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 12 Uji Hipotesis 2 Uji Wilcoxon	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 13 Uji Hipotesis Perbedaan Posttest Hasil Belajar Peserta Antara Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 14 Analisis Deskriptif Statistik Respons Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media Video Pembelajaran Berbasis <i>Animaker</i>	Error! Bookmark not defined.

Tabel 4. 15 Persentase Respons Siswa Terhadap Penggunaan Media Video Pembelajaran Berbasis Animaker**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 16 Analisis Deskriptif Statistik Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media Powerpoint**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 17 Persentase Respons Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media Powerpoint**Error! Bookmark not defined.**

Daftar Gambar

Gambar 1. 1 Contoh Tampilan Hasil Animaker**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2. 1 Tampilan halaman Sign up**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2. 2 Halaman depan Animaker**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2. 3 Tampilan Create a video**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2. 4 Tampilan awal blank page**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2. 5 Tampilan fitur dalam animaker.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2. 6 Kerangka Berpikir**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 1 Lingkungan SMP N 1 Cikarang Selatan**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 2 Peta Lokasi SMPN 1 Cikarang Selatan.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 3 Bagan Struktur Organisasi SMP N 1 Cikarang Selatan **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 4 Rangkuman Nilai Pretest Kelas Eksperimen**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 5 Rangkuman Nilai Posttest Kelas Eksperimen**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 6 Rangkuman Nilai Pretest Kelas Kontrol**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 7 Rangkuman Nilai Posttest Kelas Kontrol**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 8 Grafik Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 9 Grafik Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 10 Grafik Perbandingan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1

- Daftar Pembimbing Skripsi 117

Lampiran 2

- Permohonan Izin Mengadakan Penelitian..... 125
- Surat Keterangan Mengadakan Penelitian 126

Lampiran 3

- Rencana Pembelajaran Jarak Jauh Kelas Eksperimen 128
- Rencana Pembelajaran Jarak Jauh Kelas Kontrol 130
- Lampiran Materi Kelas Eksperimen 132
- Lampiran Materi Kelas Kontrol 142

Lampiran 4

- Kisi–Kisi dan Soal Tes Hasil Belajar 151
- Kisi-Kisi Angket dan Daftar Pertanyaan Angket 159

Lampiran 5

- Rekatipulasi Uji Validitas 169
- Rekatipulasi Pre-Test Kelas Eksperimen 171
- Rekatipulasi Post-Test Kelas Eksperimen 172
- Rekatipulasi Pre-Test Kelas Kontrol 173
- Rekatipulasi Post-Test Kelas Kontrol 174
- Rekatipulasi Angket Respon Media Video *Animaker* 175
- Rekatipulasi Angket Respon Media *powerpoint* 176

Lampiran 6

- Dokumentasi 178
- RIWAYAT HIDUP 180

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Anwari, A. M dkk. (2021). Strategi Pembelajaran: Orientasi Standar Proses Pendidikan. EDU PUBLISHER.
- Arifin, S, dkk. (2021). Inovasi di Bidang Pendidikan Guna Menghasilkan Generasi Tangguh. CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Ariyanto, Dian. (2021). Belajar TIK dengan Jigsaw. Karanganyar: Yayasan Lembaga Gumun Indonesia (YLGI).
- Astawa, Ida Bagus Made. (2021). Pengantar Ilmu Sosial. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar, Arsyad. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Azwar, Syarifuddin. (2003). Tes Prestasi: Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar, edisi II, cetakan ke 4
- Batubara, Hamdan Husein. (2020). Media Pembelajaran Efektif. Semarang: Fatawa Publishing.
- Burhan dkk. (2021). Bahan Ajar Sederhana (untuk Media Pembelajaran Berbasis Lab Series. Yogyakarta: CV. Bintang Surya Madani.
- Clark. (2010). Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rodakarya.
- Fikri, Hasnul dan Ade Sri Madona. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Hamid dkk. (2020). Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Haudi. (2021). Kurikulum dan Pembelajaran. Solok: CV Insan Cendekia Mandiri.
- Hermawan, I. (2019). Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method). Hidayatul Quran.
- Hidayat, Aziz Alimul. (2021). Cara Mudah Menghitung Besar Sampel. Surabaya: Health Book Publishing.
- Jaya, I Made Laut Mertha. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia

- Komalasari, K. (2010). Pembelajaran Kontekstual : Konsep dan Aplikasi. Bandung: Refika Aditama.
- Kurniawan, A. Widhi dan Puspitaningtyas, Zahra. (2016). Metode Penelitian kuantitatif. Yogyakarta: Pandiva Buku.
- Kurniawan, Heru. (2021). Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Lestari, Novia (2020). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Limbong, Tonni dan Simarmata, Janner. (2020). Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori dan Praktik. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Mirdanda, A. (2018). Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik serta hubungannya dengan hasil belajar. Yudha English Gallery.
- Prihantini dkk. (2021). Manajemen Berbasis Sekolah. Tasimlaya: Edu Publisher
- Riyanto, Slamet & Aglis Andhita Hatmawan. (2020). Metode riset penelitian kuantitatif penelitian di bidang manajemen, teknik, pendidikan dan eksperimen. Sleman: CV Budi Utama.
- Rosardi, Raras Gistha & Supardi (2021). Perencanaan Pembelajaran IPS Integratif. Insan Cendekia Mandiri.
- Rukajat, A. (2018). Teknik Evaluasi Pembelajaran. Deepublish.
- Sahil dkk., (2021). Buku Panduan Guru Biologi Terintegrasi Nilai-Nilai Islam untuk SMA/MA Kelas XI. Sleman: Deepublish. Buku: Batubara, Hamdan Husein. (2020). Media Pembelajaran Efektif. Semarang: Fatawa Publishing.
- Sakdiah, Halimatus. (2022). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Virtual di Masa Pandemi Covid-19. Media Sains Indonesia.
- Sameto. (2010). Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta
- Sanjaya, Wina. (2014) Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta : Kencana Prenada Media Group, Halaman 73-75.

- Sapriya. (2017). Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran IPS. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudijono, Anas. (2012) Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sudjana, Nana. 2010. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Evaluasi: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD. Bandung: CV. Alfabeta
- Supardi.(2011). Dasar - dasar Ilmu Sosial. Yogyakarta:Ombak
- Supriyadi. (2021). Evaluasi Pendidikan. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.
- Suyahman. (2021). Media Pembelajaran PPKn SD. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Trianto. (2012). Model Pembelajaran Terpadu konsep, Strategi, dan implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Bumi Aksara.
- Widiastuti, Anik. (2019). Konsep Dasar dan Manajemen Laboratorium IPS. Yogyakarta: UNY Press
- Wiyono, Hadi. (2021). Pendidikan IPS. Klaten: Lakeisha
- Yafie, E., & Sutarna, I. W. (2019). Pengembangan Kognitif (Sains pada Anak Usia Dini). Universitas Negeri Malang.

Jurnal

- Abillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. Prosiding Sesiomadika, 2(1c).
- Abroto, A., Maemonah, M., & Ayu, N. P. (2021). Pengaruh Metode Blended Learning Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(5), 1993-2000.
- Andarwati, M. (2019). Pembelajaran sejarah kontekstual, kreatif, menyenangkan di kelas dengan “power director” bagi generasi Z. Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia, 2(1), 64-81.

- Ariandhini, E., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(3), 242-252.
- Ariandhini, E., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(3), 242-252.
- Arifin, P. M. N. (2018). ANALISIS PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(2).
- Ariyawati, P. A. M., Waluyo, J., & Prihatin, J. (2017). Analisis Respon Siswa Terhadap Model Pairs, Investigation, and Communication (PIC) dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pembelajaran dan Pendidikan Sains*, Vol. 2, No. 1, 9-15.
- Atsani, K. L. G. M. Z. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa Pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82-93.
- Elmawati, P., Musfirah, M., & Pasinggi, Y. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Lima Di Kabupaten Barru. *Pinisi Journal of Education*, 1(3), 9-19.
- Elpira, N., & Ghufron, A. (2015). Pengaruh penggunaan media powerpoint terhadap Minat dan hasil belajar ipa siswa kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 94-104.
- Endayani, H. (2018). Sejarah dan Konsep Pendidikan IPS. *ITTIHAD*, 2(2).
- Fajar, S., Riyana, C., & Hanoum, N. (2017). Pengaruh penggunaan media powtoon terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial terpadu. *Jurnal Edutechnologia*, 1(2), 101-114.
- Fajriyah, I., & Itaqullah, V. B. P. (2021). Analisis Pembelajaran IPS Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMP Negeri 2 Tarik Sidoarjo. *Jurnal Artefak*, 8(2), 119-126.

- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. (2020). Pembelajaran daring masa pandemik Covid-19 pada calon guru: hambatan, solusi dan proyeksi. *LP2M*.
- Japar, M., Suryaratri, R. D., Syarif, S., Fadhillah, D. N., & Djunaidi, D. (2021). Analisis Kebutuhan Pemanfaatan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru PPKn Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 5(1), 619-627.
- Kamil, P. M. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Media Torso. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 3(2), 64-68.
- Khasanah, R. K. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis powtoon terhadap hasil belajar Akuntansi siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Sukoharjo.
- Kresnandya, T. F. (2020). Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Powtoon terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Sub Konsep Vertebrata. *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 28-37.
- Kutsiyyah, K. (2021). Analisis Fenomena Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi (Harapan Menuju Blended Learning). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1460-1469.
- Maheswari, G., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animaker terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2523-2530.
- Mayasari, F. D. (2017). Pengaruh konsentrasi belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa di SMK negeri 1 Ngabang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(6).

- Munawar , B., Hasyim , A. F., & Ma'arif , M. (2020). Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantu Aplikasi Animaker Pada PAUD Di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age*, 4(2), 310-321.
- Mustika, M., & Temarwut, R. (2022). Membangun TPACK Guru IPS Melalui Moodle berbasis Blended Learning dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02), 313-323.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1).
- Permatasari, K., Degeng, I. N. S., & Adi, E. P. (2019). Pengembangan Suplemen Video Pembelajaran Adaptasi Makhluk Hidup untuk Siswa Tunarungu SLB-B YPLB Blitar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4), 268-277.
- Pranata, K., Dewi, H. L., & Zulherman, Z. (2022). Efektivitas Video Animasi Berbasis Animaker Terhadap Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 9(1), 11-17.
- Riyanto, A. (2020). Penggunaan Video Sebagai Media Tutorial Pembelajaran terhadap Kemampuan Berceramah Siswa. *Jurnal KIBASP (Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran)*, 3(2), 231-238.
- Rohmah, N. (2020). Implementasi Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi Covid-19. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 89-95.
- Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Habibah, R., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan teknologi media pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 1-13.

- Santiawati, S. (2021). Integrasi Model Pembelajaran Inkuiri Dan Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Peningkatan Pemahaman Dan Partisipasi Siswa. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(1), 23-28.
- Sudrajat, J. (2020). Kompetensi guru di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Riset Ekonomi Dan Bisnis*, 13(1), 100-110.
- Suhendra, I., Enawaty, E., & Melati, H. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Powtoon terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Unsur Senyawa Campuran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(3).
- Supriyono, S. (2019). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.
- Susanti, E., Ritonga, M., & Bambang, B. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 4(1), 179-191.
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi pembelajaran daring untuk meningkatkan mutu pendidikan sebagai dampak diterapkannya social distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31-34.
- Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin, K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 3(2), 372-380.
- Ula, S., Afifa, A. N., & Azizah, S. A. (2021). Pengaruh Penggunaan Teknologi Di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Biologi Di Man 2 Jember. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(1), 54-66.
- Utami, S., & Utami, P. (2020). Peningkatan Partisipasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Teknik Audio Video di Masa Pandemi Covid-19 dengan WhatsApp Group. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 5(1), 75-88.

- Widowati, A., & Si, S. P. (2008). Pemilihan Media Pembelajaran. Makalah. Disampaikan pada kegiatan diklat mapel UAN IPA Kabupaten Cilacap bagi Guru-Guru IPA SLTP Kabupaten Cilacap pada tanggal, 4.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan video sebagai media pembelajaran.
- Yudiawan, A. (2020). Belajar Bersama Covid 19: Evaluasi Pembelajaran Daring Era Pandemi di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri, Papua Barat. *Al-Fikr: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 10-16.
- Yulia, D., & Ervinalisa, N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Iis Kelas X Di SMA Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018. *HISTORIA: Journal of Historical Education Study Program*, 2(1).
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Keaktifan Siswa. *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2).

Skripsi

- Khasanah, R. K. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis powtoon terhadap hasil belajar Akuntansi siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Sukoharjo, Skripsi S1, Universitas Negeri Sebelas Maret.
- Marlena, M. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 22 Kota Bengkulu, Skripsi S1, IAIN Bengkulu.
- Nisa, Kahirun. (2021). Media Pembelajaran Animasi berbasis Animaker pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV MIN 8 Aceh, Skripsi S1, Universitas Negeri Ar-Raniry Darussalam.