

BAB I

PENDAHULUAN

A. KONTEKS PENELITIAN

Saat ini Era globalisasi telah membawa manusia perkembangan yang cukup pesat dan sangat berpengaruh pada teknologi informasi, dan komunikasi. Tentunya hal itu dapat dijadikan acuan manusia untuk berkembang secara modern. Perkembangan yang terjadi pada saat ini telah mempengaruhi banyak hal yang mulai menjadi adat istiadat masyarakat modern pada saat ini. Pengaruh globalisasi bukan hanya berpengaruh pada bidang teknologi dan komunikasi, selain itu globalisasi sangat mempengaruhi jenis-jenis ekonomi, sosial, budaya dan juga pendidikan di dunia.

Dalam undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menjelaskan bahwa:

“ pendidikan ialah suatu usaha yang dilaksanakan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan melewati proses pembelajaran agar secara aktif, para peserta didik dapat memperlihatkan pengembangan potensi diri sehingga peserta didik memiliki pengendalian diri yang baik, kecerdasan, kekuatan spiritual keagamaannya, kepribadiannya dan juga akhlaknya menunjukkan seseorang yang berbudi luhur, serta mempunyai keterampilan yang berguna bagi banyak pihak, seperti keluarga, masyarakat, bangsa dan negaranya.”¹

Kegiatan belajar-mengajar pada dasarnya ialah sebuah proses komunikasi yang dilakukan antara guru dan siswa, yang dimana keduanya akan saling bertukar pikiran. Guru dan siswa memiliki peranannya masing-masing yang dapat dikatakan sama-sama penting dalam proses terjadinya kegiatan belajar mengajar. Peranan guru diantaranya yaitu, seorang guru harus lebih banyak menguasai bahasa tubuh dan menghidupkan suasana kelas agar nyaman dan terkesan asyik.

¹ Chairul Anwar, *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan: Sebuah Tinjauan Filosofis* (Yogyakarta: SUKA-Press, 2014) hal. 8

Pembelajaran di dalam kelas dinyatakan berhasil apabila pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan sangat optimal dan dengan metode yang baik, yang mudah dipahami serta ditangkap oleh siswa. Dengan perkembangan IPTEK yang sudah semakin canggih, dan tentunya kemajuan teknologi harus diikuti sertakan sebagai alat atau media dalam menghidupkan suasana proses belajar mengajar didalam kelas. Contohnya ialah dengan menggunakan video animasi. Biasanya siswa akan lebih mudah menangkap sesuatu apabila menggunakan media audio visual. Penggunaan video animasi ini dipandang tepat untuk menyampaikan sebuah materi dan memberikan pemahaman yang bersifat cukup konkret kepada siswa.

Menurut pendapat Rusman manfaat penggunaan media audio visul meliputi: siswa dapat memperoleh presepsi yang sama dan benar dalam menerima materi pelajaran. Guru membuat siswa fokus pada pembelajaran dan membantu mengingat kembali materi sehingga lebih mudah berbagi pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari. Penggunaan media video atau audio visual dipandang tepat untuk pemahaman yang bersifat konkret, sehingga mempermudah siswa menyerap materi yang disampaikan.²

Pada perkembangannya, tugas pendidikan itu sendiri ialah dalam pertumbuhannya anak akan dibimbing, hingga dapat berdiri sendiri. Devinisi pendidikan yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara ialah pendidikan merupakan suatu daya dan upaya dalam memajukan budi pekerti, dan menanamkan pemikiran kepada anak, atau jika di sederhanakan ialah anak

² Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hal. 201.

dibekali dengan ilmu guna untuk memanusiakan manusia.³ Penjelasan serupa juga dikemukakan yaitu pendidikan merupakan usaha yang dilakukan untuk membimbing dan mengarahkan manusia sebagai makhluk individual dan sosial yang diawali dengan kemampuan belajar dan kemampuan dasar.⁴

Media audio visual ialah suatu sarana atau alat yang dapat dilihat serta didengar oleh indra panca indra manusia. Hal ini sejalan dengan pandangan islam sebagaimana firman Alloh dalam Q.S. An-Nahl/ 16:78

ولله اخرجكم من بطون امهاتكم لا تعلمون شيئا وجعل لكم السمع والابصر والفاء لعلكم تشكرون

النحل: 78

Artinya:

“dan Alloh mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati agar bersyukur.”{ Q.S. An-Nahl/ 16:78} ⁵

Pada kegiatan magang satu yang dilakukan oleh peneliti, peneliti sempat melakukan observasi di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung. Alasan dari peneliti memilih melakukan observasi di sekolah tersebut ialah karena sekolah tersebut termasuk kedalam sekolah swasta tapi sudah menyandang gelar sekolah adiwiyata. Selain observasi peneliti juga melakukan sedikit wawancara ringan kepada salah satu guru mata pelajaran ips di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung mengenai pembelajaran yang diterapkan di MTs Miftahul Huda tersebut serta jenis-jenis media apa saja yang pernah dibagikan kepada siswa. Dari

³ Husaini Usman, *Manajemen Teori, Praktik Dan Riset Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), Hal 13

⁴ Binti Maunah, *Pendidikan Dalam Prespektifstruktur Fungsional*, Cendekia, Vol. 10no. 2, Oktober 2016, hal 161.

⁵ Kementrian Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahnya* (Semarang: PT. Toha Putra Semarang, 2005), hal. 375

pertanyaan tersebut guru mata pelajaran ips menjawab pertanyaan tersebut dan menjelaskan bahwa anak-anak atau siswa cenderung lebih mudah menangkap informasi atau pelajaran dengan menggunakan suatu media yang berbeda, sehingga menimbulkan banyaknya rasa penasaran siswa, jadi mereka lebih semangat untuk belajar.

“pada dasarnya sampai saat ini guru mata pelajaran IPS tersebut menjelaskan bahwa hanya sebagian kecil saja dari pihak guru yang berinisiatif menggunakan media baru. Karena terdapat beberapa kendala yang salah satunya yaitu keterbatasan kemampuan ilmu teknologi yang dikuasai.”⁶

Dari pendapat tersebut peneliti ingin sekali mencoba menerapkan penggunaan video animasi di MTs Miftahul Huda Ngunut tersebut, untuk mengetahui apa saja implikasi yang dihasilkan oleh video animasi terkait peningkatan hasil belajar siswa di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung. Pemilihan judul Penggunaan Video animasi Dalam Pembelajaran Guna Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII di Mts Miftahul Huda Ngunut Tulungagung ialah karena menurut pengamatan peneliti Pembelajaran IPS dianggap sebagai salah satu pelajaran yang cukup membosankan bagi kebanyakan siswa, entah itu karena kurang menariknya sebuah materi atau karena kurangnya inovasi dari seorang guru untuk menghasilkan metode baru yang lebih menggugah selera siswa untuk belajar IPS.

Video ialah sebuah media elektronik yang pada dasarnya memiliki kemampuan untuk menangkap dan menggabungkan audio dan visual secara

⁶ Hasil wawancara dengan Ibu Diana Nurul Ifadah SE. Selaku guru Pengampu Mata Pelajaran IPS di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung Pada Tanggal 1 November 2022, Pukul 09.00 didepan Ruang Guru.

bersamaan sehingga mampu menghasilkan sebuah tayangan yang menarik dan juga sangat dinamis. Video ialah sebuah teknologi yang dimanfaatkan untuk, memproses, merekam, menangkap, mentransmisikan dan menata ulang gambar yang dapat bergerak untuk diabadikan.⁷ Sedangkan Animasi ialah sebuah frame yang diurutkan, yang ketika frame tersebut diputar dengan kecepatan yang cukup maka akan menghasilkan gambar bergerak yang dapat dikatakan cukup lancar seperti sebuah video atau sebuah film. Animasi juga dapat diartikan dengan menghidupkan sebuah gambar, sehingga karkter dari gambar harus beraneka macam ekspresi dan gaya khas dari karakter tersebut.⁸ Animasi dipercayai mampu menarik perhatian dan juga mampu menyampaikan suatu pesan dengan sangat baik.

Menurut pendapat dari Munir, animasi berasal dari bahasa inggris yaitu *animation* yang berasal dari kata *to anime* yang memiliki arti yaitu “menghidupkan”. Animasi merupakan sebuah still image atau gambar tetap dengan penyusunan berurutan dan direkam dengan kamera.⁹

B. FOKUS PENELITIAN

Berdasarkan hasil dari konteks penelitian yang telah dijabarkan di atas, maka peneliti perlu menetapkan fokus penelitian yang berkaitan dengan

⁷ Bambang Eka Purnama, *Konsep Dasar Multimedia* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013). hal. 87

⁸ *Ibid*, hal. 81

⁹ Munir, *Multimedia dan konsep aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Penerbit Alfabeta), hal.

penelitian ini, guna untuk menjawab segala bentuk permasalahan yang ada.

Adapun fokus penelitian tersebut sebagai berikut:

1. Bagaimana minat belajar IPS siswa kelas VIII di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung?
2. Bagaimana langkah-langkah penggunaan media video animasi dalam pembelajaran IPS guna meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung?
3. Bagaimana bentuk implikasi dari penerapan media video animasi dalam pembelajaran IPS guna meningkatkan minat belajar isiswa kelas VIII di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung?

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Menganalisis minat belajar IPS siswa kelas VIII MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung.
2. Menganalisis langkah-langkah penggunaan media video animasi dalam pembelajaran IPS guna meningkatkan minat belajar siswa di kelas VIII MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung
3. Menganalisis bentuk implikasi dari penerapan media video animasi dalam pembelajaran IPS di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. **Manfaat Teoritis**

- a. Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat menjadi acuan untuk menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman, serta dapat menjadi bahan dasar dari penerapan ilmu metode penelitian khususnya Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII di Mts Miftahul Huda Ngunut Tulungagung Materi Mobilitas Sosial oleh pendidik atau guru.
- b. Dapat dijadikan bahan penelitian dan bahan perbandingan untuk peneliti yang selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada banyak pihak, baik Siswa, Guru, Pihak Sekolah, peneliti selanjutnya maupun peneliti. Berikut penjabarannya dari manfaat-manfaat diatas sebagai berikut:

- a. Bagi Kepala Madrasah MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung

Penelitian ini diharapkan dapat bermfaat sebagai acuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung itu sendiri, dan juga semoga dapat dijadikan informasi tambahan sesuai dengan kebutuhan bagi pihak yang berkepentingan.

- b. Bagi guru

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi guru untuk dapat meningkatkan kualitas dari kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan teknologi modern. Guru juga diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai efektifitas

penggunaan media video animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung.

c. Bagi siswa MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar bagi siswa dan juga dapat meningkatkan motivasi dan prestasi siswa dalam pembelajaran di era new normal. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat menjadi alat atau media yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas dan minat belajar siswa di MTs Mifatahul Huda Ngunut

d. Bagi Peneliti

Dari hasil penelitian ini diharapkan peneliti dapat memetik manfaat dan fungsinya seperti membantu memberikan gambaran tentang penggunaan media video animasi dalam pembelajaran guna untuk meningkatkan minat belajar siswa di MTs Miftahul Huda Ngunut.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan juga acuan untuk para peneliti selanjutnya, agar peneliti selanjutnya dapat lebih mudah untuk mendapatkan inovasi-inovasi yang baru.

E. PENEGASAN ISTILAH

Penegasan istilah dalam judul agar mempermudah seseorang untuk membaca serta memahami isi yang sebenarnya dari sebuah karya ilmiah. Penegasan istilah tersebut menjelaskan beberapa definisi yang mencakup sebagai berikut:

1. Secara Konseptual

- a. Penggunaan

Penggunaan memiliki asal kata yaitu *guna* yang memiliki tambahan *pe* dan *an*. Penggunaan memiliki kata lain yaitu pemanfaatan yang memiliki artian “mengenakan, atau memakai sesuatu sesuai dengan kebutuhan”.¹⁰ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata penggunaan adalah proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu. Arti lainnya dari penggunaan adalah pemakaian. Contoh: Kita harus menggalakkan penggunaan bahasa indonesia.¹¹ Menurut Ardianto dalam bukunya yang berjudul *Komunikasi Masa*, yaitu penggunaan media dapat dilihat dari tingkat durasi atau frekuensi dari penggunaan medi tersebut.¹²

- b. Video Animasi

Video ialah sebuah media elektronik yang pada dasarnya memiliki kemampuan untuk menangkap dan menggabungkan audio dan visual secara bersamaan sehingga mampu menghasilkan sebuah tayangan yang menarik dan juga sangat dinamis. Video ialah sebuah teknologi yang dimanfaatkan

¹⁰ Berlian Sunandar, *Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP QUR'AN Nurul Huda Pesawaran*, (Lampung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2020), hal 1

¹¹ KBBI Online

¹² Ardianto Elvinaro, *Komunikasi Masa: Suatu Pengantar*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2004), hal 125

untuk, memproses, merekam, menangkap, mentransmisikan dan menata ulang gambar yang dapat bergerak untuk diabadikan.¹³ Video Secara historis memiliki asal kata kerja latin yaitu “videre to see”, dengan seiring perkembangan jaman kata tersebut dijadikan acuan untuk membuat istilah baru yaitu “viddy” yang pada akhirnya menjadi kata video.

Animasi ialah sebuah frame yang diurutkan, yang ketika frame tersebut diputar dengan kecepatan yang cukup maka akan menghasilkan gambar bergerak yang dapat dikatakan cukup lancar seperti sebuah video atau sebuah film. Animasi juga dapat diartikan dengan menghidupkan sebuah gambar, sehingga karakter dari gambar harus diteliti secara detail seperti tampak samping, depan, belakang gambar, karakter wajah, aneka macam ekspresi dan gaya khas dari karakter tersebut.¹⁴

c. Pembelajaran IPS

Proses perkembangan pendidikan di dunia barat memiliki konsep-konsep yaitu berupa paedagogi, andragogi, dan education. Konsep paedagogi kegiatan pembelajaran ditujukan kepada anak yang belum dewasa (paeda artinya anak) dengan tujuan untuk mendewasakan anak, namun dari hasil konsep paedagogi justru banyak yang tidak menggambarkan perilaku dewasa, jadi untuk menanggulangi pertentangan dari kenyataan tersebut diadakannya gerakan andragogi (kata dasar andro yang artinya laki-laki yang rupanya

¹³ Bambang Eka Purnama, *Konsep Dasar Multimedia* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hal. 87

¹⁴ *Ibid*, hal. 81

seperti perempuan). Selanjutnya gerakan modern memunculkan konsep education.¹⁵

Pembelajaran dapat didefinisikan yaitu suatu proses interaksi atau komunikasi yang dilakukan oleh guru dan siswa serta memiliki sumber belajar yang berada di dalam satu lingkungan belajar.¹⁶ Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan [humaniora](#), serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogik/psikologis untuk tujuan pendidikan.¹⁷ Pada hakikatnya mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran wajib sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 37 yang berbunyi bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat ilmu pengetahuan sosial.

d. Minat Belajar

Minat merupakan suatu kegemaran, rasa suka, atau rasa senang terhadap sesuatu. Minat mampu menarik seseorang dan mengarahkannya berfokus pada suatu objek yang didasari rasa senang atau rasa tidak senang. Jadi perasaan seperti rasa senang dan rasa tidak senang menjadi dasar dari minat. Minat menjadi salah satu faktor pendukung dari kesuksesan siswa dalam proses belajarnya. Minat itu sendiri memiliki peran dan pengaruh yang

¹⁵ Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal 165

¹⁶ Tutik Rahmawati, *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran Yang Mendidik* (Yogyakarta: Gava Media, 2015). hal. 139

¹⁷ Somantri, *Numan, Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001)

besar dalam proses pembelajaran.¹⁸ Sedangkan belajar itu sendiri ialah sebuah proses seseorang untuk memperoleh keterampilan, kecakapan, dan sika. Sedangkan menurut Skinner yang dikutip oleh Gredler, belajar sendiri merupakan perubahan tingkah laku yang dialami seseorang.¹⁹

2. Secara Operasional

Berdasarkan penegasan secara konseptual yang sudah dijelaskan maka secara operasionalnya yang dimaksudkan ialah penggunaan video animasi dalam pembelajaran ips guna meningkatkan minat belajar siswa yaitu penulis berusaha menjelaskan bagaimana minat belajar siswa dari sebelum menggunakan video animasi sampai pada penggunaan video animasi dalam pembelajaran ips.

F. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika pembahasan sengaja dibuat guna memperoleh penulisan dilapangan, sehingga akan mendapatkan hasil yang utuh dan sistematis untuk menjadi bagian-bagian yang terhubung antara satu dengan yang lain dan menjadi saling melengkapi. Secara garis besar penyusunan dalam skripsi pembahasan ini terdiri dari tiga bagian yaitu pertama pada bagian awal yang terdiri dari beberapa halaman sebelum beberapa bab, yang kedua yaitu bagian inti yang terdiri dari enam bab, dan yang terakhir yaitu bagian akhir yang terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran dan juga daftar riwayat penulis.

¹⁸ Zuhriyah Nikmah, *Peran Media Video Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Fiqih Siswa Kelas 1 MI Islamiyah Pangkah Kulon Ujung Pangkah Gresik*. (Gresik: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2021) hal. 23

¹⁹ Dina Gasong, *Belajar dan Pembelajaran* (Sleman: Deepublis, 2018) hal.12

Adapun penguraian dari sistematika pembahasan sebagai berikut:

1. Bagian awal

Bagian awal dari skripsi yaitu memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan dari pembimbing, halaman pengesahan penguji, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian inti

Pada bagian BAB I PENDAHULUAN ini berisikan konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

- a. Di dalam konteks penelitian terdapat uraian masalah yang sedang diteliti, dan alasan memilih masalah tersebut serta alasan memilih tempat penelitian tersebut. Dalam konteks penelitian ini peneliti menjelaskan maksud dari penelitiannya, serta alasan mengapa memilih menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Kemudian menguraikan mengenai keunikan madrasah sehingga peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian di sana.
- b. Fokus penelitian berisikan tentang pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh penelitian. Pertanyaan tersebut berhubungan dengan penggunaan video animasi dalam pembelajaran IPS guna meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung. Pertanyaan tersebut meliputi: Bagaimana minat belajar IPS siswa kelas VIII di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung,

Bagaimana langkah-langkah penggunaan media video animasi dalam pembelajaran IPS guna meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung, Bagaimana bentuk implikasi dari penerapan media video animasi dalam pembelajaran IPS guna meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung.

- c. Tujuan penelitian berisikan tentang deskripsi dari penggunaan video animasi dalam pembelajaran ips guna meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung.
- d. Manfaat penelitian berisikan uraian tentang mafaat penelitian secara teoritis dan secara praktis. Secara teoritis yaitu berupa haraan penelidapat memberikan kontribusi terhadap penggunaan video animasi di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung. Kemudian secara praktis berisikan tentang harapan peneliti bahwa penelitian ini dapat dijadikan sumber bacaan terpercaya yang dapat digunakan di dunia nyata.
- e. Penegasan istilah terbagi menjadi dua, yaitu secara konseptual dan secara operasional. Penegasan konseptual berisikan uraian tentang penggunaan, video animasi, pembelajaran ips dan minat belajar. Sedangkan penegasan secara operasional menguraikan tentang penggunaan video animasi dalam pembelajaran ips guna meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII DI MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung.

- f. Sistematika pembahasan berisikan penjabaran secara deskriptif tentang hal-hal yang akan ditulis, yang secara garis besar terdiri dari bagian awal, inti, dan akhir.

Selanjutnya pada pembahasan di BAB II KAJIAN PUSTAKA terdapat deskripsi teori, Penelitian Terdahulu, dan juga Kerangka Berpikir.

- a. Deskripsi Teori berisikan mengenai tujuan pustaka yang juga berkaitan dengan judul penelitian, yang memuat teori-teori yang pertama yaitu penggunaan video animasi, yang kedua yaitu pembelajaran menggunakan video animasi, yang ketiga yaitu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, dan yang keempat yaitu minat belajar siswa.
- b. Penelitian terdahulu berisikan penelitian-penelitian para senior yang lebih dulu meneliti mengenai penggunaan video animasi dalam pembelajaran, sebagai acuan utama peneliti dan juga sebagai gambaran untuk menciptakan inovasi atau ide-ide baru bagi peneliti.
- c. Kerangka berpikir itu sendiri merupakan gambaran dari pola pikir peneliti yang didapatnya dari menggabungkan suatu konsep dan teori dengan fenomena-fenomena yang ingin ditelitinya.

Pada pembahasan selanjutnya BAB III METODE PENELITIAN, pada bab ini berisikan rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi peneliti, data dan sumber data, pengecekan keabsahan data dan tahap-tahap penelitian.

- a. Rancangan peneliti berisikan jenis dan pendekatan yang digunakan serta alasan-alasan penggunaan jenis penelitian.

- b. Kehadiran peneliti menjelaskan mengenai kehadiran secara langsung oleh peneliti ke lokasi penelitian untuk mendapatkan data primer secara real dan langsung dengan menggunakan penelitian kualitatif yang dimana peneliti sebagai *human instrument*.
- c. Lokasi penelitian berisikan keterangan mengenai lokasi penelitian secara geografisnya dan juga beberapa alasan pemilihan lokasi penelitian tersebut.
- d. Data dan sumber data menjelaskan tentang jenis-jenis data yang diperoleh keseluruhan melalui peneliti yang terjun langsung kelapangan dan dengan menggunakan teknik observasi partisipan, wawancara mendalam, dan juga dokumentasi.
- e. Analisis data berisikan penjelasan mengenai cara-cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sehingga tersusunlah penelitian yang berkualitas.

Pada pembahasan BAB IV HASIL PENELITIAN. Pada bab ini berisikan tentang deskripsi data penelitian dan temuan penelitian. Deskripsi pada bab ini menyajikan kasus yang ditemukan oleh peneliti di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung. Dalam perolehan data ini peneliti, menggunakan teknik observasi partisipan, wawancara mendalam, dan dokumentasi.

Pada pembahasan BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN. Pada bab ini berisikan tentang analisis data dan pembahasan

hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti. Pada bab ini juga terdapat penjelasan mengenai teori-teori yang memperkuat hasil temuan peneliti, dan penjelasan mengenai temuan teori sebelumnya.

Pada pembahasan BAB VI PENUTUP. Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan masalah dari temuan penelitian. Kesimpulan tersebut juga berupa pernyataan secara singkat dimana inti dari hasil temuan peneliti yang terdapat pada pembahasan, sedangkan saran ditunjukkan bagi lembaga dan penelitian selanjutnya, agar dapat dijadikan referensi, pedoman, wacana, atau kajian penelitian selanjutnya.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir skripsi berisikan tentang daftar rujukan, lampiran-lampiran data-data yang terlampir, dan juga biografi penulis.