

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi salah satu hal penting yang harus dimiliki setiap orang, karena pendidikan merupakan proses perubahan yang terjadi baik pengetahuan, sikap, dan keterampilan bagi diri sendiri dan masyarakat. Pendidikan pun dijadikan sebagai suatu usaha yang dilakukan untuk mempersiapkan seseorang menghadapi dunia kerja. Proses pendidikan berlaku bagi peserta didik di tingkat SD, SMP, maupun SMA. Menurut UU no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya pasal 1 menjelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan hal ini, maka pendidikan yang diberikan kepada peserta didik merupakan suatu tugas seorang guru atau pendidik untuk menyebarluaskan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui pendidikan.

Pada awal tahun 2020 dunia digemparkan dengan adanya suatu wabah virus berasal dari Wuhan China, yang disebut Covid-19. *Coronavirus Disease 2019* ialah suatu virus atau wabah penyakit yang disebabkan oleh sindrom pernapasan coronavirus 2 sebagai virus yang dapat mengancam kesehatan secara global dengan jumlah kasus terkonfirmasi dan angka kematian yang tinggi di seluruh dunia (Walker *et al.*, 2020, hlm. 413). Tepatnya pada 30 Januari 2020 World Health Organization (WHO) menyatakan, wabah Covid-19 yang berasal dari China sebagai darurat kesehatan bagi masyarakat dan menjadi perhatian di seluruh negara, sehingga hal ini akan menimbulkan resiko yang sangat tinggi bagi setiap negara (Sohrabi *et al.*, 2020, hlm. 71). Penularan virus Covid-19 berlangsung dengan sangat cepat, sehingga banyaknya korban yang terinfeksi virus dalam kurun waktu dua minggu sejak terjadi pertama kali pada 31 Desember 2019. Terhitung hingga Februari 2021 sudah tercatat 1,33 juta kasus positif Covid-19 di Indonesia dengan, jumlah kasus sembuh sebanyak 1,14 juta dan kasus kematian sebanyak 35.981. Hal

ini kemudian mendapat perhatian lebih dari pemerintah, dimana pemerintah menerapkan pembatasan sosial dengan penutupan tempat-tempat umum, tempat ibadah, kantor, hingga sekolah. Wabah pandemi ini sangat berpengaruh bagi aspek kehidupan, baik dari aspek kesehatan, ekonomi, maupun pendidikan.

Pandemi ini membawa dampak bagi dunia pendidikan hingga Menteri Pendidikan mengeluarkan surat edaran terkait pelaksanaan pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah yang bertujuan untuk melakukan pengamanan serta pencegahan penyebaran virus Covid-19. Kebijakan ini dilakukan demi memutus rantai penyebaran virus Covid-19 dengan menerapkan *social distancing*. Dimana penerapan kebijakan ini tentu berpengaruh bagi proses pembelajaran baik tingkat sekolah maupun perguruan tinggi. Proses pembelajaran yang semula dilakukan secara tatap muka kemudian harus dilakukan secara *online* atau daring. Namun, bagaimanapun proses pembelajaran harus tetap terlaksana untuk memenuhi kebutuhan pendidikan, meski guru dan peserta didik harus melaksanakan pembelajaran jarak jauh melalui daring.

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan di atas membuat proses pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka, kini terpaksa harus dilakukan secara daring. Yuliani, *et al.* (2020, hlm. 14) mengemukakan, “Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran”. Bilfaqih & Qomarudin (2015, hlm.1) menjelaskan bahwa pembelajaran dalam jaringan adalah suatu program pelaksanaan pembelajaran melalui jaringan yang bisa mencapai kelompok sasaran yang masif juga luas. Di mana dengan menggunakan jaringan, pembelajaran bisa dilaksanakan secara luas dengan jumlah peserta yang tak terbatas. Pembelajaran daring ini pun bisa dilaksanakan serta diikuti secara berbayar maupun gratis.

Dengan pembelajaran daring guru dan peserta didik dapat melakukan kegiatan dengan waktu yang lebih fleksibel, dimana proses pembelajarannya memanfaatkan teknologi dan internet untuk melakukan proses belajar mengajar secara masif juga luas. Proses pembelajaran daring yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi dapat dijadikan sebagai suatu usaha serta strategi yang

bersifat pengajaran dan pembelajaran yang dapat memudahkan segala proses belajar mengajar. Maka dengan ini, proses belajar mengajar yang dilakukan antara guru dengan peserta didik, memerlukan media yang berbasis teknologi dan internet untuk menghubungkan komunikasi di antara keduanya.

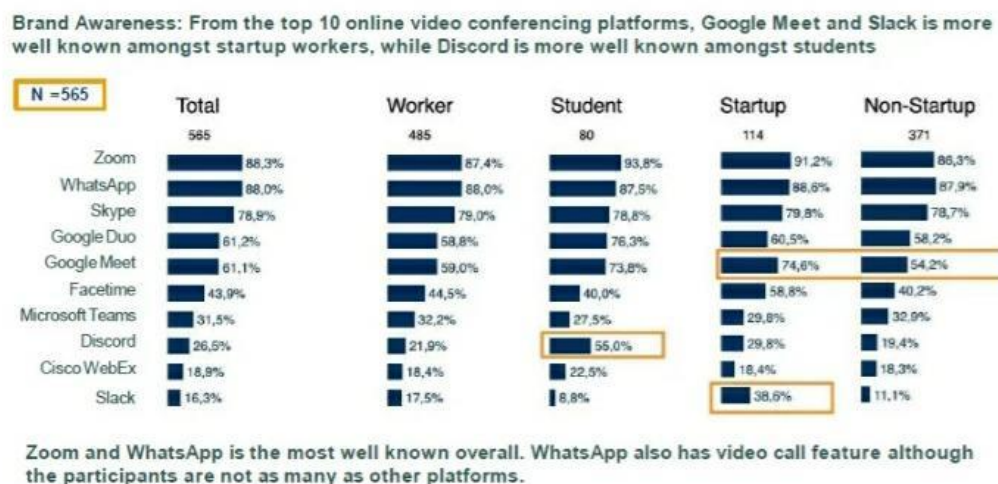
Pembelajaran daring antara guru dengan peserta didik dapat dilakukan secara sinkron (sama waktu) atau asinkron (tak sama waktu). Kemenristekdikti (2017, hlm.1) menyebutkan bahwa sinkron atau bisa dikatakan sama waktu, menyatakan suatu kegiatan yang dilakukan pada waktu yang sama meski berada di tempat yang berbeda. Pada proses pembelajaran dalam jaringan, interaksi sinkron biasa dilakukan melalui *video conference*, *audio conference*, atau *chatting* (tekstual). Sedangkan asinkron atau bisa dikatakan tak sama waktu, menyatakan kegiatan yang dilakukan pada waktu yang berbeda. Pada proses pembelajaran dalam jaringan, interaksi asinkron biasa dilakukan melalui email ataupun jenis pesan lain, sehingga pesan yang tersampaikan dapat dibaca dan direspon kapanpun.

Mengacu pada apa yang telah dipaparkan, maka pembelajaran yang dilakukan secara daring tentunya memerlukan media sebagai sarana pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dipertimbangkan dengan baik, agar proses pembelajaran dapat dilakukan secara tepat. Salah satu media yang bisa digunakan untuk mengganti pembelajaran tatap muka yang dilakukan antara guru dan peserta didik ialah *video conference*. Dimana dengan menggunakan *video conference* dapat membantu peserta didik dan guru untuk tetap melakukan interaksi dengan baik. Chen, *et al.* dalam Ismawati & Prasetyo (2020, hlm. 667) menjelaskan bahwa *video conference* adalah sebagai berikut:

Video conference termasuk dalam *synchronous learning*, *synchronous learning* merupakan aktivitas yang dilakukan secara bersama-sama pendidik dan peserta didik. *Synchronous learning* bersifat *real time*. *Synchronous learning* yang menggunakan *video conference* dan teknik multimedia lainnya dapat memungkinkan pendidik dan anak didik berinteraksi satu sama lain pada saat yang bersamaan walaupun sedang berada di tempat yang berbeda.

Berdasarkan hal ini, pembelajaran daring dapat dilakukan dengan menggunakan media *video conference* untuk memudahkan interaksi antara guru dan peserta didik. Dimana dengan menggunakan *video conference* pembelajaran yang dilakukan akan lebih interaktif. *Video Conference* dapat dilakukan dengan

menggunakan berbagai jenis aplikasi seperti, *Zoom*, *Google Meet*, *Microsoft Team*, *Skype*, *Google Duo*, dan lain sebagainya. Berbicara mengenai *platform* yang paling banyak digunakan untuk *video conference* atau *online meeting*, Populix sebagai *platform* penyedia data survei bagi para peneliti telah melakukan survei pada Juni 2020. Adapun hasil survei ditunjukkan sebagai berikut.



populix

Sumber: Populix, 2020 (<http://www.info.populix.co/post/aplikasi-video-saat-pandemi-apa-yang-berubah>)

Gambar 1.1

Platform Paling Banyak Digunakan untuk Konferensi Online

Berdasarkan hasil survei mengenai data penggunaan *platform video conference* yang paling banyak digunakan, dapat dilihat bahwa aplikasi *zoom* menjadi *platform* yang banyak diminati oleh para pengguna. Dimana penggunaan aplikasi *zoom* banyak digunakan baik oleh karyawan, pelajar, dan perusahaan dengan persentase di atas 80%. Pada gambar hasil survei yang telah dilakukan Populix, dapat dilihat pula bahwa penggunaan aplikasi *video conference* yang banyak digunakan oleh para pelajar di dunia pendidikan ialah aplikasi *zoom* dengan jumlah persentase sebesar 93,8%. Maka, penggunaan aplikasi *zoom* dijadikan sebagai media yang efektif untuk digunakan pada saat pelaksanaan pembelajaran daring. Angelina & Rahadi (2020, hlm. 31) menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi *zoom* merupakan suatu bentuk strategi pemanfaatan teknologi informasi yang sangat membantu peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh sehingga dapat berjalan dengan baik. Solihin (2020, hlm. 21) menjelaskan pula

bahwa aplikasi *zoom* dapat dijadikan solusi alternatif pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19.

Mengacu pada hal tersebut, maka penggunaan aplikasi *zoom* sebagai media *video conference* banyak diminati oleh para pengguna. Hal ini pun berlaku bagi para pengguna di dunia pendidikan, dimana penggunaan aplikasi *zoom* sering kali dijadikan sebagai media pembelajaran daring untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam melakukan proses belajar mengajar.

Wibawanto dalam Ismawati & Prasetyo (2020, hlm. 668) menjelaskan, “*Zoom Cloud Meeting* merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, obrolan, pertemuan *online*, dan kolaborasi seluler. Penggunaan *meeting* dalam aplikasi ini bisa menampung 1000 peserta bersama dalam satu pertemuan secara virtual”.

Berdasarkan pada apa yang sudah dijelaskan, maka aplikasi *zoom* merupakan suatu *platform online* dalam bentuk *video conference* yang bisa digunakan untuk melakukan pembelajaran secara daring dimana guru dan peserta didik dapat bertatap muka melalui siaran video atau presentasi secara langsung.

Sejalan dengan surat edaran yang dikeluarkan oleh Kemendikbud, membuat banyaknya sekolah di Indonesia yang mengharuskan siswa atau peserta didik melakukan pembelajaran secara daring. Hal ini tentu dilakukan demi membantu mewujudkan kebijakan pemerintah dalam memutus rantai penyebaran virus Covid-19. Begitupun dengan SMA Negeri 22 Bandung yang turut melakukan kegiatan belajar mengajar melalui daring. Pembelajaran daring yang dilakukan oleh SMA Negeri 22 Bandung ialah mendistribusikan isi atau konten pembelajaran melalui *flashdisk* yang diberikan oleh sekolah, memantau serta mengamati kegiatan belajar peserta didik, dan menjalin komunikasi dengan peserta didik. Pembelajaran daring pun dilakukan melalui media *google classroom*, *whatsapp grup*, *zoom cloud meeting*, *google meet*, dan lain sebagainya.

Namun, pada prosesnya pembelajaran daring yang dilakukan mengharuskan guru dan peserta didik untuk beradaptasi dengan kebiasaan baru. Sehingga tak jarang peserta didik yang merasa kesulitan dalam melakukan pembelajaran, baik dari sisi teknologi, pemahaman, dan motivasi belajar. Nakayama, *et al.* (2014, hlm. 395) mengemukakan bahwa peserta didik dapat memengaruhi aktivitas belajarnya,

sehingga berhasil atau tidaknya suatu media pembelajaran daring tergantung pada karakteristik peserta didik, dimana karakteristik yang terdapat dalam diri peserta didik meliputi motivasi, gaya berpikir, keterampilan belajar, dan faktor sosial budaya. Berdasarkan ini, maka hanya beberapa peserta didik yang akan berhasil dalam proses pembelajaran, hal ini dapat terjadi karena adanya perbedaan karakteristik dan faktor lingkungan peserta didik. Menurut Schunk, *et al.* dalam Fitriyani *et al.* (2020, hlm. 167) menjelaskan, “Salah satu keberhasilan dalam pembelajaran adalah terkait dengan motivasi yang dimiliki siswa”.

Setiani & Priansa (2018, hlm. 133) menjelaskan “Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan pembelajaran yang dikehendaki oleh peserta didik dapat tercapai”. Menurut Uno (2019, hlm. 23) “Motivasi belajar merupakan suatu bentuk dorongan internal dan eksternal pada peserta didik untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung”.

Mengacu pada apa yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan motivasi belajar merupakan suatu hal yang mendorong diri seseorang untuk melaksanakan kegiatan belajar demi mencapai tujuan belajar yang dikehendakinya, baik dorongan internal maupun eksternal. Dalam hal ini teknologi dan internet sering dikaitkan sebagai faktor yang mendorong adanya motivasi belajar. Sedangkan motivasi belajar dikatakan sebagai faktor yang mendorong keberhasilan pembelajaran daring. Terlebih disaat adanya pandemi Covid-19 lingkungan belajar daring akan sangat tergantung pada motivasi belajar peserta didik. Dengan ini, maka peneliti melakukan analisis pada saat magang kependidikan terkait proses pembelajaran daring yang dilakukan oleh peserta didik di SMAN 22 Bandung. Kemudian dapat dilihat bahwa motivasi belajar siswa SMAN 22 Bandung masih rendah, hal ini dapat terjadi karena tidak adanya interaksi secara tatap muka dalam proses pembelajaran, tidak adanya interaksi antar siswa, sulitnya berinteraksi kepada guru ketika mereka dihadapkan dengan materi yang belum mereka pahami, selama pembelajaran daring terjadi komunikasi satu arah, dan tidak terciptanya suasana belajar bersama seperti biasanya, dimana pada saat pandemi peserta didik

melaksanakan kegiatan belajar di rumahnya masing-masing, sehingga membuat peserta didik merasa jenuh pada saat proses belajar daring.

Selain itu, peneliti pun melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran ekonomi pada tanggal 22 April 2021 dimana dijelaskan bahwa proses pembelajaran daring dilakukan menggunakan *google classroom* dan aplikasi *zoom*. Pada prosesnya pembelajaran menggunakan aplikasi *zoom* dilakukan tiap dua minggu sekali dalam satu bulan. Sementara itu, pertemuan tanpa *zoom* dilakukan dengan kegiatan belajar mandiri melalui *google classroom*. Namun, ada beberapa kendala pada saat pembelajaran daring, dimana masih kurangnya kesadaran peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran, masih ada peserta didik yang sering menumpuk tugas, dan peserta didik mengalami kejenuhan pada saat pembelajaran menggunakan *google classroom*. Maka dengan ini, penggunaan aplikasi *zoom* sebagai media dalam pembelajaran daring dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dimana pembelajaran yang dilakukan dengan *video conference* melalui aplikasi *zoom* dapat diakses melalui gawai maupun laptop dengan waktu yang lebih fleksibel, sehingga penggunaan aplikasi *zoom* ini sedikitnya mampu menumbuhkan motivasi dan semangat belajar dengan memberikan ruang interaksi secara langsung antar peserta didik, maupun antara peserta didik dengan guru meski berada di tempat yang berbeda.

Berdasarkan keseluruhan paparan di atas terkait dengan fenomena dan permasalahan yang ada, peneliti tertarik untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pembelajaran daring melalui aplikasi *zoom* terhadap motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul **“Pengaruh Pembelajaran Daring Melalui Aplikasi Zoom Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik (Survei Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 22 Bandung Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022)”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan apa yang telah dijelaskan pada latar belakang, maka ada beberapa identifikasi masalah ialah sebagai berikut.

1. Terjadi pandemi Covid-19 pada awal tahun 2020.
2. Pembelajaran tidak bisa dilakukan secara tatap muka.

3. Tidak adanya interaksi secara langsung antar peserta didik maupun antara guru dengan peserta didik.
4. Motivasi belajar peserta didik masih rendah.
5. Peserta didik merasakan kejenuhan pada saat pembelajaran daring.

C. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian dijadikan untuk menghindari pelebaran pokok masalah dalam penelitian. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran daring yang dilakukan menggunakan aplikasi *zoom*.
- 2) Melihat pengaruh pada motivasi belajar.
- 3) Subjek penelitian peserta didik kelas XI IPS SMAN 22 Bandung.
- 4) Penelitian dilakukan pada mata pelajaran ekonomi sub materi pendapatan nasional.

2. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah dan batasan masalah yang telah dijelaskan, maka terdapat beberapa rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana pembelajaran daring melalui aplikasi *zoom* pada mata pelajaran ekonomi sub materi pendapatan nasional di kelas XI IPS SMAN 22 Bandung?
- 2) Bagaimana motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi sub materi pendapatan nasional di kelas XI IPS SMAN 22 Bandung?
- 3) Seberapa besar pengaruh pembelajaran daring melalui aplikasi *zoom* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi sub materi pendapatan nasional di kelas XI IPS SMAN 22 Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah dijelaskan, dapat diketahui bahwa tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pembelajaran daring melalui aplikasi *zoom* pada mata pelajaran ekonomi sub materi pendapatan nasional di kelas XI IPS SMAN 22 Bandung.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi sub materi pendapatan nasional di kelas XI IPS SMAN 22 Bandung.
3. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring melalui aplikasi *zoom* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi sub materi pendapatan nasional di kelas XI IPS SMAN 22 Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat bagi bidang pendidikan. Ada beberapa manfaat pada penelitian ini yang dilihat dari segi teoritis, kebijakan, praktis, maupun dari segi isu dan aksi sosial ialah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian terkait pembelajaran daring melalui aplikasi *zoom* terhadap motivasi belajar diharapkan dapat memberikan manfaat dalam menambah wawasan serta informasi yang dijadikan sebagai bentuk pengetahuan baru bagi pendidikan terhadap pelaksanaan pembelajaran daring melalui media *zoom* dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

2. Manfaat dari Segi Kebijakan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan arah kebijakan kepada lembaga pendidikan dalam melakukan evaluasi pembelajaran daring yang dilakukan di sekolah yang berkaitan dengan media yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

3. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga ialah sebagai berikut.

- a. Bagi Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi kepada SMAN 22 Bandung dalam meningkatkan pembelajaran daring serta menjadi masukan untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dengan mengetahui pengaruh pembelajaran daring melalui aplikasi *zoom* terhadap motivasi belajar peserta didik.

- b. Bagi Pengajar, penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi dalam melaksanakan pembelajaran daring melalui media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
 - c. Bagi Peneliti, penelitian ini akan menghasilkan sebuah hipotesis yang kemudian diharapkan dapat menjadi teori baru yang bisa mendukung penelitian selanjutnya.
4. Manfaat dari Segi Isu dan Aksi Sosial

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pengaruh pembelajaran daring melalui aplikasi *zoom* terhadap motivasi belajar peserta didik dan diharapkan dapat bermanfaat dalam mendukung penelitian yang akan dilakukan di masa yang akan datang.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional digunakan untuk pembatasan istilah pada judul penelitian. Pada penelitian ini judul yang digunakan ialah “Pengaruh Pembelajaran Daring Melalui Aplikasi *Zoom* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik (Survei Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 22 Bandung Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022)”. Maka ada beberapa istilah yang perlu dijelaskan dalam definisi operasional ialah sebagai berikut.

1. Pengaruh

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI *Online*) menjelaskan “Pengaruh adalah daya yang timbul baik dari orang atau benda yang turut membentuk watak, kepercayaan, dan perbuatan seseorang”.

2. Pembelajaran Daring

Menurut Yuliani, *et al.* (2020, hlm. 14) “Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran”.

Bilfaqih & Qomarudin (2015, hlm.1) menjelaskan bahwa pembelajaran dalam jaringan adalah suatu program pelaksanaan pembelajaran melalui jaringan yang bisa mencapai kelompok sasaran yang masif juga luas. Di mana dengan menggunakan jaringan, pembelajaran bisa dilaksanakan secara luas dengan jumlah

peserta yang tak terbatas. Pembelajaran daring ini pun bisa dilaksanakan serta diikuti secara berbayar maupun gratis.

3. Aplikasi Zoom

Wibawanto dalam Ismawati & Prasetyo (2020, hlm. 668) menjelaskan, “*Zoom Cloud Meeting* merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, obrolan, pertemuan *online*, dan kolaborasi seluler. Penggunaan *meeting* dalam aplikasi ini bisa menampung 1000 peserta bersama dalam satu pertemuan secara virtual”.

4. Motivasi Belajar

Setiani & Priansa (2018, hlm. 133) menjelaskan “Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan pembelajaran yang dikehendaki oleh peserta didik dapat tercapai”.

Mengacu pada apa yang telah dipaparkan terkait dengan definisi operasional pada judul penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring yang dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi untuk melakukan interaksi antara guru dan peserta didik melalui *video conference zoom* diharapkan dapat menjadi daya dorong untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik kelas XI IPS SMAN 22 Bandung.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ialah penjelasan umum terkait isi dalam skripsi, dimana sistematika yang dipakai merujuk pada Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah FKIP Universitas Pasundan (2021, hlm. 37-47). Adapun bagian dari sistematika penulisan skripsi ialah sebagai berikut.

1. Bab I Pendahuluan

Berdasarkan buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (2021, hlm. 37) Bab I Pendahuluan dijelaskan bahwa pendahuluan bertujuan untuk menuntun pembaca pada suatu masalah. Inti yang terdapat pada bagian pendahuluan ialah penjelasan terkait masalah penelitian. Dimana suatu penelitian dilakukan karena terdapat suatu permasalahan yang perlu dipelajari secara lebih mendalam. Masalah

pada suatu penelitian pun muncul akibat adanya ketidakseimbangan diantara kenyataan dengan harapan.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Dalam buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (2021, hlm. 39) dijelaskan bahwa kajian teori berfokus pada hasil penelitian terdahulu untuk menunjang teori, konsep, kebijakan, dan kesesuaian peraturan dengan suatu permasalahan dalam penelitian. Pada kajian teori ini peneliti akan merumuskan terkait dengan definisi konsep. Kemudian dilanjutkan dengan perumusan kerangka pemikiran yang digunakan untuk menjelaskan keterkaitan variabel-variabel yang pada penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Dalam buku Penulisan Karya Tulis Ilmiah (2021, hlm.41) dijelaskan bahwa rangkaian kegiatan pelaksanaan penelitian disebut sebagai metode penelitian. Dimana dalam penelitian dapat dilakukan dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif menekankan pada fenomena-fenomena objektif yang akan dipelajari serta dianalisis dengan menggunakan pengolahan statistik berupa angka. Selain pendekatan bab ini pun berisi mengenai desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan buku Panduan Karya Tulis Ilmiah (2021, hlm. 45) dijelaskan bahwa pada bab ini mengandung dua hal penting, yaitu hasil temuan penelitian yang didasarkan pada pengolahan data dan analisis data sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian dan berisi pembahasan temuan penelitian yang dijadikan sebagai jawaban pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Menurut buku Panduan Karya Tulis Ilmiah (2021, hlm. 47) dapat dilihat bahwa bab ini merupakan bab yang menguraikan pemaknaan peneliti terhadap analisis hasil penelitian. Dimana jawaban dari rumusan masalah serta pertanyaan penelitian harus dikemukakan pada bab simpulan. Selain simpulan, dalam bab ini pun terdapat saran sebagai suatu anjuran yang tertuju untuk pembuat kebijakan,

yang menggunakan, dan kepada peneliti berikutnya yang akan melaksanakan penelitian.