

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dan dibutuhkan oleh setiap manusia untuk meningkatkan taraf hidupnya. Menurut Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 menyatakan 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”.

Tujuan Pendidikan Nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME) dan berbudi pekerti, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.¹ Karena tanpa pendidikan, mustahil manusia mampu mengembangkan potensi dirinya dengan baik. Manusia yang terdidik tentu akan memiliki pengetahuan dan manusia yang memiliki pengetahuan akan jauh berbeda dengan manusia lainnya yang tidak memiliki pengetahuan. Sebagaimana Firman Allah dalam Al-Qur'an Surah Az-Zumar/39:9 sebagai berikut:

¹ Sunaryo *Belajar Dan Pembelajaran*,(Jakarta: Alfabeta, 2012), h. 123.

أَمَّنْ هُوَ قَانِتٌ آنَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُو
رَحْمَةَ رَبِّهِ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا
يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ

Ayat di atas menjelaskan bahwa siapa yang memiliki pengetahuan, apa saja pengetahuan itu pasti tidak sama dengan yang tidak memilikinya. Ilmu pengetahuan yang dimaksud adalah pengetahuan yang bermanfaat yang menjadikan seseorang mengetahui hakikat sesuatu lalu menyesuaikan diri dan amalnya dengan pengetahuan itu.²

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar.³ Proses pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar, sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa belajar (*event of learning*) yaitu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku dari siswa.⁴ Dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari model, strategi, metode, dan media.

Media sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar.⁵ Tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, seorang guru harus mengetahui berbagai media dan penggunaan media mengajar sangat bergantung pada tujuan pembelajaran. Terdapat bermacam-macam media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, yakni media audio, media visual, media audio visual.

² M.Quraisy Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan Kesan dan Keserasian Al-Qur'an Volume 11*, (Jakarta: Lentera Hati, 2009), h. 455.

³Aprida Pane dan Darwis Dasopang, 2017. "Belajar dan Pembelajaran", *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, Vol. 03, No. 2, Desember, h. 333.

⁴Sunhaji, 2014. "Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan*, Vol. II, No. 2, November, h. 32-33.

⁵Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2002), h. 82.

Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran menjadi suatu keharusan selain faktor tuntutan tetapi memang keberadaannya yang membawa dampak baik bagi dunia pendidikan itu sendiri, untuk itu penggunaan teknologi di dalam dunia pendidikan pun merupakan suatu keharusan dan untuk mengembangkan diri bagi guru ataupun peserta didik.⁶ Media pembelajaran *Online* adalah salah satu bentuk media pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan fasilitas internet sehingga mereka dapat saling berkomunikasi secara *Online*⁷. Saat ini produsen teknologi telah meluncurkan banyak aplikasi dan *software* yang dapat digunakan untuk dijadikan multimedia pembelajaran.

Video pembelajaran bertujuan agar membantu mengkomunikasikan pesan-pesan yang disampaikan sehingga memberikan pemahaman yang lebih efisien kepada penerima pesan yaitu murid-murid. Penggunaan media video dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar. Terobosan metode pembelajaran ini secara langsung akan berpengaruh dalam proses pelajaran karena menciptakan suasana yang lebih energik dan tidak monoton. Salah satu metode pembelajaran dengan menggunakan *Audio Visual Aids (AVA)* adalah penggunaan animasi *Powtoon*.

Media *Powtoon* merupakan layanan *online* yang menyediakan fitur animasi dalam membuat paparan bahan ajar. Fitur animasi yang disediakan antara lain animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup

⁶ Suminar, D. 2019. Penerapan Teknologi sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), h. 774-783.

⁷ Putranti, N. Cara Membuat Media Pembelajaran Online menggunakan EDMODO, *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 2 (2), h. 139-147.

serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah⁸. Penggunaan fitur yang sangat mudah memberikan keuntungan, baik kepada peserta didik hingga tenaga pengajar karena dapat mengemas bahan ajar secara inovatif. Media yang memiliki unsur citra dan suara (penglihatan dan pendengaran) akan meningkatkan tingkat retensi (memori dan memori) siswa pada materi pelajaran yang disampaikan melalui video. Hal ini akan membangkitkan proses berpikir terhadap mata pelajaran yang sedang dilakukan, sehingga dapat menghasilkan kegiatan pembelajaran yang aktif.⁹

Awal tahun 2020 dunia dikagetkan dengan kejadian infeksi berat dengan penyebab yang belum diketahui, yang berawal dari laporan China kepada *World Health Organization* (WHO) terdapat 44 pasien pneumonia yang berat di suatu wilayah yaitu Kota Wuhan, Provinsi Hubei China tepatnya hari terakhir Tahun 2019 China. Indonesia melaporkan kasus pertama pada 2 Maret 2020, yang diduga tertular dari orang asing yang berkunjung ke Indonesia. Kasus di Indonesia pun bertambah hingga tanggal 29 Maret 2020 terdapat 1.115 kasus dengan kematian mencapai 102 jiwa.¹⁰ Pembelajaran *online* atau *E-learning* adalah pemanfaatan *internet* dalam dunia pendidikan pembelajaran jarak jauh atau *Distance Learning* dengan memanfaatkan *internet*. Brown mengatakan “pembelajaran *online* merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan *internet*, LAN, WAN sebagai metode penyimpanan, interaksi dan

⁸ Astika, R.Y., Anggoro, B. S., & Andriani, S. 2019. Pengembangan video media pembelajaran matematika dengan bantuan powtoon. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Matematika* (JP3M) 2(2), h. 85-96.

⁹ Lativa Qurrotaini, Tri Widya Sari, dkk, 2020. “Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis *Powtoon* dalam Pembelajaran Daring”, dalam *Jurnal UMJ*, Vol. 01 No. 07 Oktober, h. 2.

¹⁰ Diah Handayani, dkk, 2020 “Penyakit Virus Corona 2019”, dalam *Jurnal Respirologi Indonesia*, Vol. 40 No.2 April, h. 120-121.

fasilitas serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya”.¹¹ Isman berpendapat “pembelajaran *online* merupakan pelaksanaan yang memanfaatkan jaringan *internet* dalam proses pembelajaran”. Adanya pembelajaran daring atau *online* siswa memiliki keleluasaan waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti *Classroom*, *Video Convergence*, Telepon, *Live Chat*, *Zoom* maupun melalui *Whatsapp Group*.¹²

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah MIN 13 Banjar adalah media pembelajaran yang sesuai untuk menyampaikan sebuah materi ialah menggunakan video berbasis *Powtoon*. Guru kelas mengatakan bahwa pesan dan informasi yang dapat di salurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik pendengaran ataupun penglihatan. Media video berbasis *Powtoon* dirasa merupakan media yang paling tepat untuk mendukung kegiatan belajar siswa kelas V karena media *Powtoon* memiliki karakter yang menarik perhatian dan mampu memaparkan materi pembelajaran secara rinci selain itu, siswa cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan media video berbasis *powtoon* arena terdapat animasi bergerak yang sangat menarik perhatian siswa kelas V untuk mempelajari lebih lanjut tentang pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPA dalam materi pesawat sederhana, oleh karena itu guru kelas membuat video semarik mungkin untuk

¹¹ Nur Hadi Waryanto, “*Online Learning* Sebagai Satu Inovasi Pembelajaran” dalam *Jurnal Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam universitas Negeri Yogyakarta*, Vol. 2 No. 1 Desember, 2006, h. 11.

¹² Wahyu Aji Fatma Dewi, 2020. ”Dampak *Covid-19* Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar” dalam *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 2 No. 1 April, h. 56.

menjadi media pembelajaran saat belajar daring atau belajar dirumah dengan cara mengirimkan video di group *Whatsap*.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis *Powtoon* Dalam Pembelajaran Daring Di MIN 13 Banjar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah dalam penelitian ini dituangkan dalam bentuk pertanyaan dasar yakni:

1. Bagaimana Hasil Pembelajaran daring terhadap Efektivitas peserta didik menggunakan media video *Powtoon* kelas V di MIN 13 Banjar?
2. Seberapa efektif kah Media Video *Powtoon* di gunakan pada kelas V di MIN 13 Banjar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang dicaai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui Hasil Pembelajaran daring terhadap Efektivitas peserta didik menggunakan media video *Powtoon* kelas V di MIN 13 Banjar.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan Media Video *Powtoon* efektif di gunakan pada kelas V pada masa daring di MIN 13 Banjar.

D. Definisi Operasional

Agar tidak menimbulkan kesalahpahaman terhadap judul di atas maka di definisikan sebagai berikut:

1. Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata efektif yang artinya ada efeknya, pengaruhnya, akibatnya, terhadap suatu tindakan atau usaha. Sedangkan efektivitas diartikan sebagai keadaan pengaruh hal berkesan atau keberhasilan.

Efektivitas merupakan unsur pokok untuk mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan di dalam setiap organisasi, kegiatan ataupun program. Disebut efektif apabila tercapai tujuan ataupun sasaran seperti yang telah ditentukan.¹³ Jadi efektivitas yang dimaksud disini hasil belajar pesertadidik yang di ukur menggunakan nilai kreteria ketuntasan Minimal (KKM) yang telah di tetapkan sekolah.

2. Media *Powtoon*

Media adalah segala suatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara/alat untuk memproses komunikasi (proses belajar mengajar).¹⁴ *Powtoon* merupakan nama sebuah aplikasi berbasis IT yang berguna untuk membuat vidio animasi kartun secara ringkas.¹⁵

¹³ Iga Rosalina, 2012. "Efektivitas Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Perkotaan Pada Kelompok Pinjaman Bergulir Di Desa Mantren Kec Karangrejo Kabupaten Madetaan". *Jurnal Efektivitas Pemberdayaan Masyarakat*, Vol. 01 No 01 Februari, h. 3.

¹⁴ Isran Rasyid Karo-Karo & S. Rohani, 2018. "Manfaat Media dalam Pembelajaran", dalam *Jurnal AXIOM*, Vol. VII No. 1, Januari-Juni, h. 92-93.

¹⁵ Ernalida, Yenni Lidyawati, dkk, "*Powtoon* Media Pembelajaran berbasis Teknologi informasi sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif, dalam *Jurnal Logat*, November 2018, h. 132.

Media *Powtoon* yang dimaksud ialah sebuah media yang memudahkan para siswa dalam memahami pembelajaran tematik.

3. Pembelajaran Daring

Pembelajaran *online/* daring adalah pembelajaran yang menekankan pada ketelitian dan kejelian siswa dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara *online/* daring.¹⁶ Pembelajaran yang dimaksud adalah mata pelajaran tematik pada pembelajaran IPA pada pelaksanaan pembelajaran daring yang akan digunakan di MIN 13 Banjar.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang disajikan penulis ini sangat diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan akan menjadi bahan meningkatkan aktivitas pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan dapat dijadikan acuan serta bahan pertimbangan bagi penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam menumbuhkan pengetahuan dan pengalaman belajar.

¹⁶ Cepi Riyana, *Modul Konsep Pembelajaran Online*, (Jakarta: Produksi Bahan Pembelajaran *online*), h. 1.14.

b. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru, guna meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, juga memberikan manfaat bagi peserta didik sebagai sarana untuk lebih mudah dalam memahami konsep materi pelajaran, sehingga diharapkan dapat mengurangi kesulitan belajar sekaligus mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

c. Bagi Universitas

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi perpustakaan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.

F. Alasan Memilih Judul

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang penulis ungkapkan sebelumnya, maka yang menjadi alasan penulis untuk melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru sebagai seorang pengajar tentu menggunakan media dalam proses belajar mengajar terdapat banyak media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Media ini tentu akan menarik perhatian siswa karena di dalam media video berbasis *Powtoon* tersebut terdapat gambar-gambar yang sangat menarik siswa dalam belajar.
2. Siswa perlu sangat memelurkan media yang cocok dalam hal belajar dimasa pandemi seperti sekarang ini, dikarenakan belajar di rumah tidak mengharuskan siswa untuk selalu fokus saat pembelajaran

daring dimulai, disitulah peneliti melihat media yang digunakan oleh guru kelas sangat memudahkan siswa dalam belajar dan peneliti merasa ingin meneliti lebih jauh mengenai media video berbasis *Powtoon* tersebut.

G. Hipotesis

Hipotesis Merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah dikemukakan. Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi Hipotesis Nihil (H_0) dan Hipotesis Alternatif (H_a) sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat efektivitas penggunaan media video *powtoon* terhadap hasil belajar daring pada pembelajaran IPA kelas V MIN 13 Banjar.

H_a = Terdapat efektivitas penggunaan media video *powtoon* terhadap hasil belajar daring pada pembelajaran IPA kelas V MIN 13 Banjar.

H. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelitian terhadap bahan-bahan pustaka baik yang bersifat konseptual atau bahan-bahan yang memuat hasil penelitian terdahulu terkait masalah yang diteliti. Di dalam beberapa karya ilmiah ada pembahasan tentang media cerita serial fabel yaitu salah satunya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Rochimah pada tahun 2015 dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sumberagung*"

Peterongan Jombang". Berdasarkan penelitian tersebut diketahui bahwa penelitian ini bertujuan. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi Pada pokok bahasan keliling dan luas segitiga untuk meningkatkan minat belajar. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi pada pokok bahasan keliling dan luas segitiga di kelas IV memenuhi kriteria baik dengan hasil ujian ahli desain media mencapai tingkat kevalidan 80%.

Penelitian tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Persamaannya adalah tentang media. Adapun perbedaannya penelitian ini meneliti tentang pokok bahasan keliling dan luas segitiga. Sedangkan penelitian penulis adalah tentang pembelajaran IPA. Skripsi ini adalah skripsi dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian ini adalah hasil laporan penelitian dalam bentuk skripsi.¹⁷

2. Penelitian yang dilakukan oleh Paulus Wicaksana Aji Nurgoho pada tahun 2015 dengan judul "*Pengembangan Produk Bermedia Powtoon Untuk Materi Cerita Pendek Kelas XI MIPA 2 SMA PANGUDI LUHUR SEDAYU*". Berdasarkan penelitian tersebut diketahui bahwa penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan produk video

¹⁷ Siti Rochimah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang", *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2015.

pembelajaran berbasis powtoon untuk materi cerita pendek. Dengan hasil penelitian ini bahwa terdapat terdapat tujuh langkah yang digunakan dalam penelitian dan terdapat 88,4% hasil analisis kuesioner untuk siswa.

Penelitian tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis. Persamaannya adalah tentang penggunaan media. Adapun perbedaannya adalah penelitian ini meneliti tentang materi yang ingin diteliti Sedangkan penelitian penulis adalah tentang pembelajaran IPA. Skripsi ini adalah skripsi dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Prodi Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Penelitian ini adalah hasil laporan penelitian dalam bentuk skripsi.¹⁸

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Karomah pada tahun 2019 dengan judul “*Keefektifan Media Powtoon Dalam Pembelajaran IPA siswa kelas V SDN Harjosari Lor 03 Kabupaten Tegal*”. Berdasarkan penelitian tersebut diketahui bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media *Powtoon* dalam pembelajaran IPA kelas V di SDN Harjosari Lor 03 Kabupaten Tegal. Dengan hasil penelitian ini bahwa media *Powtoon* efektif terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V pada materi pembentukan tanah.

¹⁸ Paulus Wicaksana Aji Nurgoho, “Pengembangan Produk Bermedia Powtoon Untuk Materi Cerita Pendek Kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu”, *Skripsi*, Keguruan dan Ilmu Pendidikan Prodi Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2015.

Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Persamaannya adalah tentang media *Powtoon*. Adapun perbedaannya adalah penelitian ini meneliti tentang materi pembelajaran tentang pesawat sederhana. Sedangkan penelitian penulis adalah tentang media cerita serial fabel. Skripsi ini adalah skripsi dari Fakultas Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang. Penelitian ini adalah hasil laporan penelitian dalam bentuk skripsi.¹⁹

I. Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari lima bab, dan sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I adalah Pendahuluan, yang berisikan tentang latar belakang masalah, fokus penelitian, definisi Operasional, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, alasan memilih judul, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

Bab II adalah Landasan Teori, yang berisi tentang uraian teori-teori yang relevan dengan masalah yang diteliti yakni tentang Definisi media, Media Video Berbasis *Powtoon*, Pembelajaran daring dan Materi Pembelajaran.

Bab III adalah berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan instrumen penelitian, serta teknik analisis data..

¹⁹ Ayu Karomah, "Keefektifan Media *Powtoon* Dalam Pembelajaran IPA siswa kelas V SDN Harjosari Lor 03 Kabupaten Tegal", *Skripsi*, Fakultas Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang, 2019.

Bab IV adalah Laporan Hasil Penelitian, yang berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data.

Bab V adalah Penutup, yang berisikan kesimpulan dan saran-saran.