

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pada awal tahun 2020 dunia dihebohkan dengan wabah virus yang sangat berbahaya yaitu virus corona (Covid-19), awal mula kemunculannya di Kota Wuhan Provinsi Hubei China dan menyebar ke berbagai belahan dunia termasuk Indonesia. Menyebarnya virus corona sangat memberikan dampak bagi kehidupan nyata masyarakat diberbagai bidang sosial ekonomi, kesehatan, hingga pendidikan yang mengharuskan bekerja dari rumah atau Work From Home (WFH). Hal ini sangat menyulitkan bagi para tenaga pendidik, karena pembelajaran tatap muka ditiadakan, dan mengharuskan para tenaga pendidik untuk memanfaatkan teknologi informasi yang telah berkembang pada saat ini untuk menunjang pembelajaran secara *Daring* (online).<sup>1</sup>

Keadaan pendidikan di Indonesia sangat terganggu oleh adanya virus corona, karena itu Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) bapak Nadiem Anwar Makarim, B.A., M.B.A. telah melakukan perubahan kebijakan dan mengatur kembali tatanan pendidikan dengan diterbitkannya Surat Edaran (SE) Nomor 1 tahun 2021 tentang aturan sekolah dalam masa darurat penyebaran *Corona Virus Disease* 2019 (Covid-19) isi surat tersebut, antara lain: aturan belajar dari rumah selama masa pandemi, pembatalan Ujian Nasional untuk

---

<sup>1</sup> Ahmad Veygid, Sandy M. Aziz, dkk., “Analisis Fitur dalam Aplikasi Instagram Sebagai Media Pembelajaran Online Mata Pelajaran Biologi Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas”, dalam *Jurnal Institut Agama Islam Negeri Jember*, Vol. 1, No. 1, (Jember: Alveoli, 2020), h. 39.

masing-masing tingkatan akhir sekolah, aturan pelaksanaan Penilaian Akhir Sekolah (PAS), kenaikan kelas, dan penerimaan siswa baru, dan lainnya.<sup>2</sup>

Sebagaimana telah ditetapkannya keputusan bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, Menteri Dalam Negeri Nomor O3IKBI2O21, Nomor 384 Tahun 2021, Nomor HK.O1.08/MENKDSI4242/2021, Nomor 440-717 Tahun 2021 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi *Corona Virus Disease* 2019 (Covid-19) isi surat tersebut, antara lain: pembelajaran tatap muka terbatas dan pembelajaran jarak jauh dengan tetap menerapkan protokol kesehatan, tenaga kependidikan pada satuan pendidikan telah divaksinasi Covid-19 secara lengkap, orang tua atau wali siswa dapat memilih pembelajaran tatap muka terbatas atau pembelajaran jarak jauh bagi anaknya, dan lainnya.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin cepat telah kita rasakan saat ini, sehingga membuat kita semakin meningkatkan kemampuan untuk menggunakannya agar tidak merasa tertinggal dari yang lain. Teknologi informasi tidak semuanya bisa dinilai berdampak negatif untuk kita, jika teknologi informasi digunakan dengan baik maka akan membawa dampak dan manfaat positif pula bagi kehidupan sehari-hari. Seperti halnya dalam dunia pendidikan saat ini pemanfaatan teknologi informasi banyak memberikan manfaat dan berdampak positif untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran pendidikan di Indonesia.

---

<sup>2</sup> Ahmad Veygid, Sandy M. Aziz, dkk., “Analisis Fitur dalam Aplikasi Instagram Sebagai Media Pembelajaran Online Mata Pelajaran Biologi Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas”, dalam *Jurnal Institut Agama Islam Negeri Jember*, Vol. 1, No. 1, (Jember: Alveoli, 2020), h. 40.

Seiring dengan perkembangan pendidikan di Indonesia saat ini guru telah menggunakan media pembelajaran dengan sangat menarik, dan banyak seorang peneliti yang telah mengembangkan inovasi media pembelajaran berbasis video. Video adalah jenis media pembelajaran audio visual yang dapat dilihat menggunakan indera penglihatan dan didengar dengan menggunakan indera pendengaran.<sup>3</sup>

Menurut Zhang, beberapa media pembelajaran yang sudah sering digunakan mempunyai kekurangan masing-masing baik dari segi penggunaan dan tampilan yang monoton. Sehingga banyak pendidik yang melakukan inovasi dengan memanfaatkan media sosial yang sangat menarik dan mudah dalam pengoperasiannya untuk dijadikan sebagai media pembelajaran, salah satu aplikasi media sosial yang dapat digunakan yaitu *Instagram* untuk membuat media pembelajaran dengan sangat menarik dan mudah dalam penggunaannya.<sup>4</sup>

Secara khusus media sosial *Instagram* memiliki fitur *Giphy* yang dapat dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran audio visual. Media audio visual dapat menarik perhatian siswa, memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam setiap kegiatan belajar dikelas akan lebih efektif, karena memanfaatkan teknologi informasi akan memberikan dampak positif bagi terlaksananya pembelajaran.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Sofyan Hadi, "Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar", dalam *Jurnal Program Studi Pendidikan Dasar*, Vol. 1, No. 15, (Malang: Prosiding TEP dan PDs, 2017), h. 96-97.

<sup>4</sup> Lili Zhang, "Mobile Phone Technology Engageent in EFL Classroom" International Conference on Software and Computer Science (ICSECS), (2013), h. 171-172.

<sup>5</sup> Ahmad Veygid, Sandy M. Aziz, dkk., "Analisis Fitur dalam Aplikasi Instagram Sebagai Media Pembelajaran Online Mata Pelajaran Biologi Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas", dalam *Jurnal Institut Agama Islam Negeri Jember*, Vol. 1, No. 1, (Jember: Alveoli, 2020), h. 41-42.

Namun penggunaan teknologi informasi masih belum terlihat secara menyeluruh disetiap sekolah yang ada di Indonesia, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD).<sup>6</sup> Padahal dengan memanfaatkan teknologi informasi kegiatan pembelajaran akan terasa lebih mudah, dan menyenangkan bagi siswa. Banyak nilai positif dari teknologi informasi yang dapat kita manfaatkan didalam kelas, seperti halnya sebagai media pembelajaran. Tetapi, pada kenyataannya tidak semua guru bisa memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pembelajaran.

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi anak mulai sejak dini agar dapat membentuk pribadi diri yang lebih baik, unggul berkelas, berakhlak, dan berbudi luhur. Hasil belajar yang diperoleh siswa di sekolah sangat berpengaruh dengan cara guru mengajar di kelas menggunakan media pembelajaran yang harus berkesesuaian dengan materi pelajaran, memanfaatkan teknologi informasi untuk membuat media pembelajaran yang menarik dapat membantu proses belajar mengajar agar dapat menciptakan suasana belajar menjadi lebih berkesan dan menyenangkan. Hal tersebut dapat mewujudkan siswa agar lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, dan diharapkan hasil belajar siswa juga dapat meningkat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Sebagaimana firman Allah swt dalam Q.S At-Thaha ayat 114, sebagai berikut:

---

<sup>6</sup> Najmi Hayati, M. Yusuf Ahmad, dkk., "Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota", dalam *Jurnal Al-Hikmah*, Vol. 14, No. 2, (Pekanbaru: Universitas Islam Riau, 2017), h. 161.

فَتَعَلَى اللَّهِ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَىٰ إِلَيْكَ وَحْيُهُ ۗ وَقُلْ رَبِّ

زِدْنِي عِلْمًا

Ayat di atas menjelaskan tentang keutamaann ilmu daripada harta dan kedudukan, Allah swt memerintahkan untuk selalu berdoa kepada-Nya agar dimudahkan dalam menuntut ilmu pengetahuan dimana saja.<sup>7</sup> Maka Allah swt akan selalu memudahkan bagi setiap muslim yang menuntut ilmu dan menjadikan jalannya untuk menuju surga, serta tetap selalu rendah hatilah dalam setiap pencapaian.

Dari tafsir Q.S At-Thaha dalam potongan ayat 114 menjelaskan bahwa Allah swt memerintahkan kepada siapa saja untuk selalu berdoa dan teruslah menambah ilmu pengetahuan salah satunya dengan cara memanfaatkan teknologi informasi untuk membuat media pembelajaran yang menarik, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara tahap awal dengan guru wali kelas V di SDN 1 Nusa Indah Bati-Bati, ditemukan bahwa sebagian siswa sedang mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran. Hal ini dikarenakan guru kurang terampil dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pembelajaran untuk siswa dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya seadanya, seperti halnya kertas karton bergambar ataupun hanya dengan papan tulis yang tersedia didalam kelas saja. Akibatnya

---

<sup>7</sup> M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah Volume 07: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 192.

membuat siswa merasa jenuh (bosan) dengan proses pembelajaran yang kurang menarik dan terkesan monoton, sesuai dengan hasil pembelajaran yang diperoleh pada tema sebelumnya ternyata ada 8 orang siswa yang masih belum mencapai target yang telah ditentukan sekolah dalam Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70.

Dari hasil wawancara tahap awal dengan beberapa siswa kelas V di SDN 1 Nusa Indah Bati-Bati, saat ditanya apakah mereka mengulangi kembali pelajaran yang telah dipelajari di sekolah, hampir semua siswa menjawab tidak mengulangi pelajarannya kembali di rumah dengan bermacam alasan seperti halnya bermain, kelelahan, beristirahat untuk tidur siang, dan lainnya. Oleh sebab itu, guru perlu terampil dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi informasi untuk membuat media pembelajaran yang menarik agar proses pembelajaran dapat memberikan kesan menyenangkan dan diharapkan tujuan dan hasil pendidikan juga dapat tercapai dengan baik.

Dalam penelitian ini peneliti ingin menggunakan media audio visual berbantu media sosial *Instagram* pada pembelajaran tematik tema 5 Ekosistem subtema 1 komponen Ekosistem pembelajaran 2 materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang disajikan melalui video dan didesain semenarik mungkin menggunakan fitur *Giphy* untuk membuat media pembelajaran audio visual yang menarik dan mudah serta tidak memakan waktu yang lama, dikarenakan pada fitur *Giphy* terdapat banyak sekali animasi-animasi yang dapat digunakan pada materi pembelajaran yang ingin diajarkan kepada siswa. Sehingga dapat merubah pembelajaran yang

kurang menarik dan terkesan monoton menjadi pembelajaran yang terfokus pada penguasaan siswa atas materi dan penciptaan suasana belajar yang efektif serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan suasana kelas menjadi menyenangkan agar siswa tidak merasa jenuh (bosan), dan siswa dapat memahami materi dengan baik dan mudah.

Berdasarkan latar belakang ini, maka peneliti tertarik untuk meneliti dan mempelajari lebih lanjut mengenai masalah ini dengan mengangkat judul: “Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Berbantu Media Sosial *Instagram* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di SDN 1 Nusa Indah Bati-Bati”.

## **B. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran serta untuk memahami pembahasan selanjutnya maka dijelaskan beberapa istilah, sebagai berikut:

### **1. Efektivitas**

Efektivitas adalah ukuran keberhasilan dari proses interaksi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa agar dapat belajar dengan mudah dan menyenangkan di dalam kelas, dikatakan berhasil jika proses pembelajaran mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan baik dari segi tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang maksimal.<sup>8</sup> Efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah efektivitas penggunaan media audio visual berbantu media sosial

---

<sup>8</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Pranada Media Group, 2013), h. 46.

*Instagram* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 5 Ekosistem mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya dengan nilai mencapai target Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70 yang telah ditentukan oleh sekolah.

## 2. Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran yang melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran sekaligus dalam satu waktu.<sup>9</sup> Media audio visual yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang dianggap memiliki kemampuan lebih baik dan lebih menarik daripada media audio serta media visual saja, karena dapat memberikan variasi berupa video dan gambar yang bergerak sehingga dalam proses belajar siswa dapat memberikan perhatian lebih besar pada materi dan pelajaran yang diberikan akan mudah dipahami serta diingat oleh siswa.

## 3. Media Sosial *Instagram*

Media sosial *Instagram* adalah aplikasi media sosial yang mempunyai banyak fitur-fitur menarik dan banyak sekali digunakan oleh berbagai kalangan,<sup>10</sup> salah satunya fitur *Giphy* yang ada pada aplikasi media sosial *Instagram* terdapat gambar-gambar (animasi) bergerak secara langsung (otomatis). Media sosial *Instagram* yang dimaksud dalam penelitian ini guru dapat terampil dan

---

<sup>9</sup> Lailia Arditya Isti, Agustiningih, dkk., "Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", dalam *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 1, (Surabaya: Edustream, 2020), h. 23.

<sup>10</sup> Witanti Prihatiningsih, "Motif Penggunaan Media Sosial Instagram di Kalangan Remaja", dalam *Jurnal Communication*, Vol. 8, No. 1, (Jakarta: Universitas Pembangunan Nasional Veteran, 2017), h. 53.

memanfaatkan teknologi informasi untuk membuat media audio visual dengan berbantu media sosial *Instagram*, sehingga dapat membuat media pembelajaran yang menarik, mudah, tidak memakan waktu yang terlalu lama, kreatif, dan inovatif.

#### 4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perolehan nilai akhir yang dicapai dari kegiatan belajar dinilai berdasarkan kemampuan siswa dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran dengan hasil yang lebih baik.<sup>11</sup> Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar dari 10 butir soal tes objektif berupa pilihan ganda berdasarkan hasil belajar kemampuan awal (*Pretest*) siswa dan kemampuan akhir (*Posttest*) siswa pada pembelajaran tematik tema 5 Ekosistem mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas V di SDN 1 Nusa Indah Bati-Bati.

### C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan definisi operasional dapat diidentifikasi faktor-faktor, sebagai berikut:

1. Selama ini media yang digunakan di sekolah kurang menarik.
2. Sebagian siswa merasa jenuh (bosan) dalam proses pembelajaran yang ada.
3. Sebagian guru kurang terampil dalam menggunakan teknologi informasi.

---

<sup>11</sup> Sulastris, Imran, dkk., "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya", dalam *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol. 3, No. 1, (Universitas Tadulako Sulawesi Tengah: FKIP Program Guru Dalam Jabatan, 2018), h. 92.

4. Sebagian guru kurang mampu memanfaatkan teknologi informasi.

#### **D. Batasan Masalah**

Batasan masalah ini dilakukan agar peneliti lebih memfokuskan penelitian pada hal-hal, sebagai berikut :

1. Tema yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pembelajaran tematik tema 5 Ekosistem subtema 1 komponen Ekosistem pembelajaran 2 materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya yang dibatasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Kompetensi Dasar (KD) 3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar dan 4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.
2. Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN 1 Nusa Indah Bati-Bati tahun ajaran 2021/2022.
3. Penelitian ini membahas tentang efektivitas penggunaan media audio visual berbantu media sosial *Instagram* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN 1 Nusa Indah Bati-Bati.

#### **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, definisi operasional, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya. Maka penelitian ini dapat dirumuskan dalam bentuk pernyataan, sebagai berikut:

1. Bagaimana nilai hasil belajar siswa setelah menggunakan media audio visual berbantu media sosial *Instagram* pada kelas V di SDN 1 Nusa Indah Bati-Bati?
2. Apa media audio visual berbantu media sosial *Instagram* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN 1 Nusa Indah Bati-Bati?

#### **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa setelah menggunakan media audio visual berbantu media sosial *Instagram* pada kelas V di SDN 1 Nusa Indah Bati-Bati.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media audio visual berbantu media sosial *Instagram* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas V di SDN 1 Nusa Indah Bati-Bati.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini, sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai bahan informasi dan masukan pengetahuan dalam meningkatkan kualitas guru agar dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.
- b. Dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dan pertimbangan dalam membimbing semua guru untuk dapat mengoptimalkan pembelajaran.
- b. Bagi guru, diharapkan mampu memanfaatkan teknologi informasi agar dapat membuat media audio visual berbantu media sosial *Instagram* pada pembelajaran.
- c. Bagi siswa, hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, materi yang diajarkan menjadi lebih mudah dipahami, dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
- d. Bagi peneliti sendiri, sebagai sarana mengembangkan kualitas dan kreativitas pembelajaran yang akan dilakukan, dan memperluas wawasan serta pengetahuan tentang media pembelajaran khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan menggunakan media audio visual berbantu media sosial *Instagram*.

- e. Bagi peneliti selanjutnya, agar dapat digunakan sebagai acuan dalam mengadakan penelitian lanjutan.

## H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara untuk rumusan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan,<sup>12</sup> dan secara teoritis dianggap paling tinggi tingkat kebenarannya.<sup>13</sup> Terdapat dua jenis hipotesis, yaitu: Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dan Hipotesis nol ( $H_0$ ). Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) adalah hipotesis yang diuji nyatakan dalam kalimat positif, sedangkan Hipotesis nol ( $H_0$ ) adalah hipotesis yang diuji nyatakan dalam kalimat negatif.

Berdasarkan penjelasan di atas maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan, sebagai berikut:

$H_0$  = Tidak terdapat efektivitas setelah menggunakan media audio visual berbantu media sosial *Instagram* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN 1 Nusa Indah Bati-Bati.

$H_a$  = Terdapat efektivitas setelah menggunakan media audio visual berbantu media sosial *Instagram* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN 1 Nusa Indah Bati-Bati.

---

<sup>12</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 99.

<sup>13</sup> S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 67.

## I. Penelitian Terdahulu

Penulis telah melakukan kajian pustaka terlebih dahulu, namun penulis tidak ada melihat adanya penelitian yang sama dengan apa yang ingin penulis lakukan. Adapun beberapa penelitian yang memiliki kemiripan, penelitian ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan, sebagai berikut:

1. Fitria Ayu Rhamadani dari Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dalam skripsinya pada tahun 2021 yang berjudul *“Efektivitas Penggunaan Media Video Youtube Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III B MINU Ngingas Waru Sidoarjo”*. Berdasarkan penelitian ini diketahui bahwa hasil penelitian menunjukkan efektivitas penggunaan media video *Youtube* dalam pembelajaran daring di kelas III-B efektif digunakan sebagai media pembelajaran daring, dibuktikan dengan persentase hasil belajar peserta didik yang sebelum diterapkan media video *Youtube* yaitu 60% peserta didik yang mencapai KKM menjadi 85% peserta didik yang mencapai KKM. Selain itu dibuktikan pada hasil uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test dengan nilai asym sig. (2tailed) yaitu  $0,000 < 0,05$ .
2. Yeyen Sekar Asmi dari Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin dalam skripsinya pada tahun 2020 yang berjudul *“Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Rotating Trio Exchange (RTE) Terhadap Hasil Belajar Tema 5 Ekosistem Kelas V MIS Nurul Huda Mantuil*

*Banjarmasin*”. Berdasarkan penelitian ini diketahui bahwa hasil penelitian menunjukkan kemampuan awal peserta didik dalam penggunaan model Rotating Trio Exchange dengan nilai rata-rata pretest yaitu 40,00 berada pada kualifikasi kurang, sedangkan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran Rotating Trio Exchange dengan nilai rata-rata posttest yaitu 79,58 berada pada kualifikasi baik. Berdasarkan teknik analisis data yang digunakan yaitu uji wilcoxon disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada efektivitas penggunaan model pembelajaran Rotating Trio Exchange Tema 5 Ekosistem Kelas V MIS Nurul Huda Mantuil Banjarmasin.

3. Nur Asma dari Universitas Muhammadiyah Makassar dalam skripsinya pada tahun 2017 yang berjudul “*Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar PPKN Pada Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar Inpres Karunrung Kota Makassar*”. Berdasarkan penelitian ini diketahui bahwa hasil penelitian menunjukkan analisis deskriptif nilai yang didapat pada *pretest* 47,02 dan *posttest* 71,97 pada analisis inferensial dengan menggunakan uji-t diperoleh  $t_{Hitung} = 18,61$  dan  $t_{Tabel} = 1,69$  maka diperoleh  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  atau  $18,61 > 1,69$  begitu juga dengan observasi aktifitas peserta didik mengalami suatu perubahan.

Jadi, dari ketiga penelitian terdahulu di atas yang telah dilakukan terdapat perbedaan dengan penelitian yang ingin dilakukan sekarang oleh penulis. Penelitian yang ingin dilakukan sekarang oleh penulis menggunakan media audio visual, hasil dari kreativitas dan inovasi dengan berbantu media sosial *Instagram*.

Dari sini terlihat sangat jelas, bahwa terdapat perbedaan dengan penelitian terdahulu yang hanya menggunakan media audio visual saja ataupun semacamnya.

#### **J. Alasan Memilih Judul**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, dan lainnya yang penulis jelaskan sebelumnya, maka yang menjadi alasan penulis untuk melakukan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu hal penting yang perlu digunakan guru pada saat proses belajar mengajar, karena dapat memudahkan penyampaian materi dan tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik.
2. Peneliti ingin memberikan kreativitas dan inovasi kepada guru untuk dapat membuat media audio visual dengan memanfaatkan teknologi informasi yaitu dengan berbantu media sosial *Instagram*.
3. Peneliti ingin mencoba menggunakan media audio visual berbantu media sosial *Instagram* pada pembelajaran tematik tema 5 Ekosistem mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **K. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penelitian ini berfungsi sebagai pedoman penyusunan laporan penelitian, sebagai berikut:

Bab I adalah pendahuluan, berisi tentang latar belakang, definisi operasional, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penelitian terdahulu, alasan memilih judul, dan sistematika penulisan.

Bab II adalah landasan teori, berisi tentang efektivitas, media audio visual, media sosial *Instagram*, hasil belajar, dan pembelajaran tematik tema 5 Ekosistem.

Bab III adalah metode penelitian, berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, metode dan desain penelitian, populasi dan sampel, tempat dan waktu penelitian, variabel penelitian, data dan sumber data, teknik dan instrumen pengumpulan data, instrumen penelitian, desain pengukuran, teknik analisis data, dan prosedur Penelitian.

Bab IV adalah laporan hasil penelitian, berisi tentang deskripsi umum lokasi penelitian, penyajian data, analisis data, dan pembahasan data penelitian.

Bab V adalah penutup, berisi tentang kesimpulan, saran, dan kemudian dilengkapi dengan lampiran-lampiran yang berkaitan dengan penelitian.