

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, kualitas pendidikan nasional harus ditingkatkan dan dikembangkan sebagai elemen internal agenda pembangunan nasional. Modal manusia (*human capital*) mengacu pada orang-orang yang memiliki nilai ekonomi, pengetahuan, pengalaman, keterampilan, dan bakat yang dapat digunakan untuk kepentingan negara.¹ Hal ini sesuai dengan tujuan sistem pendidikan nasional sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Republik Indonesia Pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional, yang menyatakan bahwa fungsi dari Pendidikan Nasional adalah untuk menciptakan dan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan budi pekerti dan peradaban bangsa yang luhur, dengan tujuan memaksimalkan potensi peserta didik. Mendidik peserta didik dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dengan tujuan mengembangkan potensi peserta.²

Menurut peraturan perundang-undangan, pendidikan adalah upaya terencana oleh negara untuk mendidik anak agar dapat berperan serta di masa depan lingkungan melalui pengajaran dan pelatihan yang berlangsung baik di dalam maupun di luar kelas sepanjang hayatnya. Tujuan pendidikan akan tercapai jika pemerintah menawarkan pendidikan berkualitas tinggi; namun demikian, mencapai pendidikan berkualitas tinggi memerlukan berbagai pendekatan, termasuk penggunaan media dalam pengajaran di kelas.³ Materi pembelajaran di dalam kelas merupakan hal yang wajib dimiliki yang tidak dapat diabaikan begitu saja. Dalam skenario ini, pendidikan digunakan sebagai

¹ Syarafuddin, Asrul, *Inovasi Pendidikan* (Medan: Perdana Publishing, 2012), 10.

² *Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Sinar Grafindo, 2009), 3. <https://referensi.elsam.or.id/2014/11/uu-no-tahun-2003-tentang-sistem-pendidikan-nasional/> Diakses pada tanggal 11 Februari 2021.

³ Wibowo Tri, "Mata Pelajaran IPS di MI/SD: Sebuah Strategi Pembelajaran Implementat", *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, Vol.01, No.02, 147-149. <https://journal.iain-samarinda.ac.id/index.php/SAJIE/article/view/1516/pdf> Diakses pada tanggal 5 Februari 2021.

pendukung yang efektif dalam membantu proses belajar mengajar. Menurut Sudarwan Danim dalam buku media komunikasi pendidikan menjelaskan dari hasil penelitian banyak di temukan bukti efisiensi penggunaan media di kelas selama proses pembelajaran, terutama memudahkan siswa untuk menyerap mata pelajaran.⁴

Apapun yang dapat digunakan untuk membantu pendidik dan siswa dianggap sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran bisa bermanfaat bagi pendidik menyajikan materi pendidikan lebih jelas, agar proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien, dan menghubungkan pendidik dan siswa melalui komunikasi. Namun, dengan adanya media pembelajaran ini dapat memberikan solusi agar bisa menghilangkan rasa bosan dalam pengajaran di dalam kelas. Akibatnya, instruktur harus menawarkan siswa dengan motivasi melalui penggunaan media yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Namun, tidak semua bentuk media dapat digunakan dalam proses pendidikan, maka dari itu pendidik mampu memilih media yang tepat untuk di gunakan seperti media Audio, visual maupun media Audiovisual.⁵

Salah satu media yang dapat digunakan di dalam kelas adalah Media Audiovisual. Media Audiovisual adalah media visual (gambar) dan media auditori (suara). Media Audiovisual adalah campuran elemen audio dan visual yang diciptakan sendiri, seperti presentasi dan kaset audio. Unsur suara dan gambar dapat diamati pada salah satu media audiovisual tersebut, seperti rekaman video, slide, suara, dan lain-lain.⁶ Media *Powtoon* merupakan salah satu dari berbagai media audiovisual yang digunakan dalam dunia pendidikan. Media *Powtoon* adalah program animasi berdasarkan

⁴ Umar, "Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam pembelajaran", *Jurnal Tarbawiyah*, Vol.11, No.1, 2014, 131-144. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/view/364> Diakses pada tanggal 5 Februari 2021.

⁵Tafonao Talizaro, *Peranan Media Pembelajaran Dalam meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa* (Yogyakarta: Progam Studi Pendidikan Agama Kristen, STT KADESI), *Jurnal Komunikasi Pendidikan* , vol.2, No.2, 103 <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/113/101> Diakses pada tanggal 5 Februari 2021

⁶ Purwono joni, sri yutmini dll, *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*, *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* , vol.2, No.2, 2014, 130-131. [http....](http://...) Diakses pada tanggal 14 April 2021.

layanan internet yang memberikan pelanggan kemampuan untuk membuat presentasi animasi menangani objek dengan cepat dan mudah, menyisipkan foto, menambahkan musik, dan menggunakan rekaman suara pengguna. Ketika dimanfaatkan untuk membentuk konsep diri siswa dalam proses pembelajaran, media pembelajaran Audiovisual *Powtoon* merupakan media pembelajaran yang sangat tepat.

Animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih cerah hanyalah beberapa dari karakteristik animasi yang tersedia di media *Powtoon* ini. Selain itu, media *Powtoon* ini mudah digunakan sebagai media untuk menyajikan konten pembelajaran secara menarik, sehingga siswa tidak bosan atau bosan dengan informasi yang diberikan oleh pendidik. Siswa dapat belajar sambil bersenang-senang dengan media *Powtoon* ini.

Ada beberapa kelebihan dalam pembuatan Media Audiovisual *Powtoon* diantaranya: Pertama, penggunaannya praktis dan mudah di akses banyak orang, terdapat konten animasi, *font* dan *transition effect*, kedua, terdapat tampilan yang menarik, dinamis dan interaktif terhadap aplikasi yang banyak berupa objek seperti (gambar, video, tulisan), serta animasi yang berbentuk kartun. Di samping itu, kekurangan dari *Powtoon* diantaranya: pertama, dalam media *Powtoon* ini memerlukan jaringan internet dengan kecepatan yang stabil, serta penyimpanan yang cepat karena hasil akhirnya adalah film dengan kapasitas penyimpanan yang begitu besar, kedua, durasi yang terbatas, ketiga, bagi pengguna Media *Powtoon* yang tidak berbayar hanya bisa mengekspor file untuk membukanya.⁷

Pembelajaran tematik adalah ketika seorang guru menggunakan tema untuk menghubungkan berbagai disiplin ilmu untuk memberi siswa pengalaman yang lebih bermakna. Pembelajaran tema ini fokus yang lebih kuat pada partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar, memungkinkan siswa untuk memiliki pengalaman langsung dan dilatih untuk menemukan sendiri beragam pengetahuan yang mereka pelajari. Siswa akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang prinsip-prinsip yang

⁷ Fitriyani Nina, *Pengembangan Media pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta), Jurnal Tunas Bangsa, Vol. 6 , No.1 , 107. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/950/888> Diakses pada tanggal 5 Februari 2021.

mereka pelajari dan dapat menerapkannya pada konsep lain melalui pengalaman langsung.⁸

Pembelajaran tematik adalah jenis program pendidikan yang menggabungkan beberapa bagian dari satu tema atau topik dan kemudian mengkolaborasikannya ke dalam beberapa disiplin ilmu yang sering diajarkan di sekolah. Pembelajaran tema sebagian besar digunakan pada tahun-tahun awal sekolah dasar (kelas 1 hingga 3), dan mengacu pada gagasan bahwa pembelajaran tematik lebih selaras dengan perkembangan fisik dan psikologis para siswa ini. Pembelajaran tematik dimaksudkan untuk memaksimalkan hasil belajar dengan meningkatkan pengetahuan dan pengalaman siswa yang memiliki jaringan pengalaman hidup yang beragam.⁹

Dari hasil observasi yang dilakukan di sekolah MI NU Miftahul Falah Undaan Tengah, peneliti menemukan permasalahan yang mana pada pembelajaran tematik kelas III pendidik masih belum memanfaatkan media dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, pendidik hanya menggunakan media berupa buku tema, sehingga menjadikan peserta didik menjadi jenuh dan kurang mampu memahami materi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian pendidik perlu suatu inovasi baru untuk membuat materi pembelajaran yang lebih menarik, karena siswa sekolah dasar masih memerlukan media yang konkrit untuk memahami suatu topik mata pelajaran. Salah satunya dengan menggunakan Media *Powtoon* yang di dalamnya terdapat berupa animasi, gambar dan video. Dengan adanya Media *Powtoon* dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran melalui gambar, animasi dan video yang lebih efektif.

Berdasarkan penjelasan diatas, diperlukan implementasi suatu Media Audiovisual *Powtoon* untuk membantu siswa Kelas III dalam mencapai peningkatan hasil belajar Tematik. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “**Implementasi Media Audiovisual *Powtoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Kelas III MI NU Miftahul Falah Undaan Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021**”

⁸ Retno Widyaningrum, *Model Pembelajaran Tematik MI/SD*. (Ponorogo: Jurusan Tarbiyah STAIN Ponorogo), *Cendekia*, Vol.10, No.1, 109. <http://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/cendekia/article/view/405/330> Diakses pada tanggal 17 April 2021.

⁹ Kadir abd, Hanun Asroah, *Pembelajaran Tematik* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), 1-6.

B. Fokus Penelitian

Untuk menghindari pembahasan topik di luar ruang lingkup yang telah disediakan, apa yang akan dieksplorasi dalam penelitian ini didasarkan pada latar belakang yang dijelaskan di atas :

1. Implementasi Media Audiovisual *Powtoon* pada Pembelajaran Tematik kelas III MI NU Miftahul Falah Undaan Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021.
2. Peningkatan Hasil Belajar peserta didik dalam Implementasi Media Audiovisual *Powtoon* pada Pembelajaran Tematik Kelas III di MI NU Miftahul Falah Undaan Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021.
3. Faktor penghambat dan faktor pendukung dalam Implementasi Media Audiovisual *Powtoon* pada pembelajaran Tematik kelas III MI NU Miftahul Falah Undaan Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penelitian yang akan dibahas oleh peneliti diantaranya:

1. Bagaimana Implementasi Media Audiovisual *Powtoon* pada pembelajaran Tematik kelas III MI NU Miftahul Falah Undaan Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021.
2. Bagaimana Peningkatan hasil belajar peserta didik dalam Implementasi Media Audiovisual *Powtoon* pada Pembelajaran Tematik Kelas III di MI NU Miftahul Falah Undaan Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021.
3. Faktor penghambat dan faktor pendukung dalam Implementasi Media Audiovisual *Powtoon* pada pembelajaran Tematik kelas III MI NU Miftahul Falah Undaan Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian mempunyai tujuan, diantaranya sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan Implementasi Media Audiovisual *Powtoon* pada Pembelajaran Tematik kelas III MI NU Miftahul Falah Undaan Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021.
2. Untuk mendeskripsikan Peningkatan hasil belajar peserta didik dalam Implementasi Media Audiovisual *Powtoon* pada Pembelajaran Tematik Kelas III di MI NU Miftahul Falah Undaan Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021.

3. Untuk mendeskripsikan penghambat dan faktor pendukung dalam Implementasi Media Audiovisual *Powtoon* pada pembelajaran Tematik kelas III MI NU Miftahul Falah Undaan Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021.

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Manfaat dari penelitian ini dapat dikategorikan menjadi dua manfaat yakni manfaat teoretis dan manfaat praktis. Kedua manfaat tersebut dijelaskan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan masukan peneliti untuk dapat mengimplementasikan teori dalam Media Audiovisual *Powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Tematik kelas III MI NU Miftahul Falah.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa

- 1) Memungkinkan siswa untuk lebih meningkatkan bakat mereka dan menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran tematik dengan memberikan kesempatan kepada mereka untuk melakukannya.
- 2) Meningkatkan hasil belajar siswa serta memperoleh pengalaman dari pembelajaran dengan implementasi Media Audiovisual *Powtoon* dalam rangka meningkatkan hasil pembelajaran tematik.

b. Manfaat bagi guru

- 1) Guru dapat meningkatkan kemampuannya dan mengembangkan inovasi media pembelajaran dengan menggunakan Media Audiovisual *Powtoon* sebagai salah satu pemilihan media pembelajaran untuk Pembelajaran Tematik.
- 2) Guru akan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar sebagai hasil dari penelitian ini.

c. Manfaat bagi peneliti

Saat melakukan penelitian, peneliti diharapkan mendapat pengalaman, informasi, dan belajar lebih banyak tentang inovasi Media Pembelajaran Audiovisual.

F. Sistematika Penulisan

Penulisan dalam penelitian ini agar dapat mengarah pada tujuan dengan terstruktur, dengan demikian peneliti dapat menguraikan sistematika penulisan pada bagian ini, yang merupakan inti gagasan dalam penelitian ini. Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagian Awal

Bab ini berisi tentang halam judul skripsi, halaman atau persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, dan halaman daftar lampiran.

2. Bagian Isi terdiri dari :

Bab I : Pendahuluan, dalam bab ini penulis menguraikan tentang latar belakang penelitian, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II : Kajian pustaka, dalam bab ini penulis menguraikan berupa sub bab *pertama* tentang deskripsi teori, terdiri dari Media pembelajaran *Powtoon*, dan Pembelajaran tematik.

Bab III : Metode penelitian, dalam bab ini penulis membahas deskripsi pendekatan penelitian, sumber data, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, uji keabsahan data, dan analisis data.

Bab IV : Hasil data penelitian, dalam bab ini penulis membahas deskripsi lokasi penelitian dan deskripsi penelitian. Sedangkan Analisa data penelitian, dalam bab ini terdiri dari pembahasan hasil penelitian.

Bab V : Kesimpulan, saran, dan penutup.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir dalam peulisan skripsi ini berisi tentang daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan riwayat pendidikan peneliti.