

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam aspek ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan. Pendidikan ini merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting dan mendasar bagi kehidupan manusia, kelompok masyarakat, atau bangsa. Oleh karena itu pendidikan perlu dikembangkan terus menerus secara sistematis, terpadu, dan terencana, oleh para pengambil kebijakan yang berwenang di bidang pendidikan. Selain itu agar dapat tercapainya tujuan pendidikan seperti yang tercantum dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang Menyebutkan 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.²

Maka dari itu agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan IPTEK perlu adanya penyesuaian-penyesuaian terutama yang berkaitan dengan faktor-faktor pengajaran di sekolah. Salah satu faktor tersebut adalah media pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh pendidik/guru, sehingga mereka dapat menyampaikan materi pelajaran kepada siswa secara baik dan berdaya guna. Media pembelajaran memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif.

² Republik Indonesia, *Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Cet. IV; Jakarta: Sinar Grafika, 2011) Hlm. 3

Dengan kata lain media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar.³

Di samping itu, kegiatan pembelajaran pada saat ini, dimana terjadi penyebaran covid 19 di Indonesia termasuk di beberapa negara, sehingga kegiatan pembelajaran di sekolah dasar khusus dilakukan melalui pembelajaran daring. Hal ini untuk membatasi terjadinya penyebaran covid 19. Hal tersebut memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan di Indonesia. Bahkan selama merebaknya covid 19 di Indonesia, banyak cara yang dilakukan pemerintah untuk mencegah penyebarannya dengan melarang untuk berkerumunan, pembatasan sosial (*social distancing*), dan menjaga jarak fisik (*physical distancing*), memakai masker dan selalu mencuci tangan. Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah telah melarang lembaga-lembaga sekolah baik dari tingkat sekolah dasar maupun perguruan tinggi untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka dan memerintahkan untuk menyelenggarakan perkuliahan atau pembelajaran jarak jauh secara daring. Maka dari itulah penggunaan teknologi dapat digunakan sebagai alternatif dalam penyelesaian permasalahan dalam bidang pendidikan tersebut.

Dengan memanfaatkan teknologi inilah kita masih tetap bisa menempuh pendidikan meski dalam keadaan yang sulit dikarenakan wabah virus corona yaitu melalui pembelajaran daring. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2011) Hlm. 5

aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran.⁴ Penggunaan internet dan teknologi multimedia ini mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional.⁵ Dalam pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat mobile seperti *smartphone*, laptop, komputer, tablet atau lainnya yang dapat digunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja.

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring ini seorang pendidik/guru juga perlu membuat strategi dalam pembelajarannya yang tepat dan sesuai dengan kondisi pembelajaran yang akan dilaksanakan. Istilah strategi (*strategy*) berasal dari “kata benda” dan “kata kerja” dalam bahasa Yunani. Sebagai kata benda, *strategos* merupakan gabungan kata *stratos* (militer) dengan *ego* (memimpin). Sebagai kata kerja *stratego* berarti merencanakan (*to plan*). Dengan demikian strategi adalah suatu pola yang direncanakan dan ditetapkan secara sengaja untuk melakukan kegiatan atau tindakan. Strategi mencakup tujuh kegiatan, siapa yang terlibat dalam kegiatan, isi kegiatan, proses kegiatan, dan sarana penunjang kegiatan.⁶

Jadi, dapat kita simpulkan bahwa strategi dalam pembelajaran merupakan suatu rencana yang mengandung serangkaian aktivitas yang dapat dipersiapkan secara seksama untuk mencapai tujuan-tujuan belajar. Salah satu

⁴Zhang, D., Zhao, L., & Nunamaker, J. F. Can e-learning replace classroom learning *Communication of the ACM*. 2004. Diakses dari <https://doi.org/10.1145/986216> Pada 20 April 2020.

⁵ E. Kurtanto. *Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. Indonesia Language Education and Literature, 2017. 3(1), 99-110. [10.24235/ileal.v3i1.1820](https://doi.org/10.24235/ileal.v3i1.1820)

⁶ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: Rosdakarya Offset, 2013) Hlm. 3

strategi guru yang dapat dilakukan ialah dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran ini diperlukan untuk proses pelaksanaan pembelajaran dan proses berpikir siswa. Media pembelajaran memiliki banyak variasi, salah satu media yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran daring adalah video pembelajaran.

Media ini memiliki beberapa keunggulan yaitu dapat digunakan untuk belajar secara klasikal maupun individual, dan diruang kelas maupun di rumah, secara langsung maupun melalui jaringan atau daring, sehingga diharapkan dapat membantu siswa mencapai standar kompetensi yang diharapkan meskipun tidak dapat melaksanakan pembelajaran secara langsung. Karena itulah penggunaan media video pembelajaran sangat bermanfaat dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Dalam media video telah memuat fungsi audio maupun visual sehingga akan lebih mudah untuk memahami suatu materi pembelajaran. Video dalam system penggunaannya merupakan sekumpulan komponen yang satu sama lain saling bekerjasama yang pada fungsi akhirnya dapat mengirim suara serta gambar yang bergerak, video juga merupakan suatu peralatan pemain ulang (*Play Back*) dari suatu program rekaman baik berupa rekaman audio maupun gambar.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat ini pembelajaran daring telah dilaksanakan di seluruh lembaga pendidikan, termasuk di SDIT Al-Asror Ringinpitu Kedungwaru Tulungagung. Pembelajaran Daring yang dilaksanakan di SDIT Al-Asror Ringinpitu Kedungwaru Tulungagung ini cukup efektif, karena dalam pembelajarannya guru menggunakan media berupa video sebagai sarana alat bantu dalam proses pembelajaran daring

yang dilaksanakan. dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan guru berusaha untuk tetap dapat melaksanakan perannya sebagai seorang pendidik untuk bisa memberikan bimbingan dan juga sebagai fasilitator bagi peserta didik meski tidak secara langsung. Dalam pelaksanaan pembelajaran daring di SDIT Al-Asror Ringinpitu Kedungwaru Tulungagung pada saat proses pembelajarannya guru tidak hanya memberikan materi saja melainkan juga penjelasan yang terkait dengan materi yang disampaikan. Selain itu meski pembelajaran dilaksanakan secara daring guru tetap berusaha agar tujuan dari proses pembelajaran tersebut dapat tercapai. Salah satunya ialah guru memberikan tugas pembiasaan sebelum melaksanakan pembelajaran seperti melaksanakan sholat dhuha dengan didampingi orang tua di rumah, membaca doa-doa dan surah-surah pendek sesuai dengan yang telah ditentukan oleh guru. Pada setiap kali pembelajaran siswa diminta untuk mengerjakan tugas atau latihan-latihan soal yang telah disiapkan yang kemudian dikumpulkan setiap seminggu sekali.

Pembelajaran daring yang dilaksanakan di SDIT Al-Asror Ringinpitu Kedungwaru Tulungagung ini dilaksanakan selama 6 hari sedangkan untuk 1 harinya digunakan untuk pembelajaran tatap muka. Dalam pelaksanaannya dikarenakan kondisi saat ini yang masih belum cukup baik dan juga untuk tetap mematuhi peraturan dari pemerintah untuk tidak berkerumunan maka proses pembelajaran tatap muka dibuat bergantian/dirolling. Untuk hari senin ialah jadwal masuk sekolah tatap muka untuk kelas 1 lalu hari selasa untuk kelas 2 kemudian hari rabu untuk kelas 3 dan seterusnya. Pada saat pembelajaran tatap muka ini, guru menggunakan kesempatan tersebut untuk

dapat memberikan masukan atau penjelasan yang belum sempat tersampaikan kepada siswa pada saat pembelajaran daring. Pada saat itu juga peserta didik diminta untuk mengumpulkan tugas yang telah diberikan pada saat pembelajaran daring yang dilaksanakan selama 6 hari dalam seminggu.

Dengan kondisi saat ini dimana wabah virus corona terus semakin bertambah dan membuat resah hampir seluruh masyarakat di berbagai negara di dunia sehingga berdampak pada bidang pendidikan yaitu dilarangnya pelaksanaan pembelajaran secara tatap muka. Guru dan siswa terhalang oleh jarak yang memisahkan mereka, karena adanya pembatasan sosial (*social distancing*) yang membuat mereka tidak bisa melaksanakan pembelajaran di kelas seperti biasanya. Hal itulah yang memaksa mereka untuk melakukan pembelajaran secara daring.

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun yang mendorong penulis untuk meneliti permasalahan tersebut adalah betapa pentingnya penggunaan media dalam menunjang proses belajar mengajar terutama pada pembelajaran daring. Dengan adanya media video pembelajaran inilah yang akan menjadi alternatif sebagai media untuk penyampaian materi pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk meneliti lebih mendalam tentang **“Strategi Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Daring di SDIT Al-Asror Ringinpitu Kedungwaru Tulungagung”**.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan diatas, maka fokus penelitian yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu tentang penggunaan

media video pembelajaran dalam pembelajaran daring dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan strategi penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran daring di SDIT Al-Asror Ringinpitu Kedungwaru Tulungagung?
2. Bagaimana pelaksanaan strategi penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran daring di SDIT Al-Asror Ringinpitu Kedungwaru Tulungagung?
3. Bagaimana evaluasi strategi penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran daring di SDIT Al-Asror Ringinpitu Kedungwaru Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran jelas tentang usaha guru dalam proses pembelajaran daring. Namun secara terperinci tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh jawaban dibawah ini:

1. Untuk mengetahui perencanaan strategi penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran daring di SDIT Al-Asror Ringinpitu Kedungwaru Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan strategi penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran daring di SDIT Al-Asror Ringinpitu Kedungwaru Tulungagung.

3. Untuk mengetahui evaluasi strategi penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran daring di SDIT Al-Asror Ringinpitu Kedungwaru Tulungagung.

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan kegunaan atau manfaat yang muncul dapat tersampaikan kebeberapa pihak. Kegunaan atau manfaat yang ingin tersampaikan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk mengembangkan khazanah keilmuan dan memenuhi kebutuhan bagi setiap tenaga edukatif dalam upaya meningkatkan kompetensi dalam bidang belajar mengajar, selain itu peneliti juga berharap penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan mengenai penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran daring di tingkat sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi SDIT Al-Asror Ringinpitu Kedungwaru Tulungagung

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi madrasah agar tercapai tujuan umum madrasah. Sebagai barometer tingkat keberhasilan seorang guru serta menjadi petunjuk dan pedoman bagi sekolah yang bersangkutan dalam penggunaan media video pembelajaran dalam pembelajaran daring di SDIT Al Asror Ringinpitu Kedungwaru Tulungagung.

- b. Bagi Kepala SDIT Al-Asror Ringinpitu Kedungwaru Tulungagung

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa menjadi tambahan wawasan dan bahan pertimbangan baru tentang penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran daring di SDIT Al-Asror Ringinpitu Kedungwaru Tulungagung.

c. Bagi Guru SDIT Al-Asror Ringinpitu Kedungwaru Tulungagung

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa memberikan masukan dan menambah pengetahuan tentang strategi penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran daring, sebagai bahan perbandingan dalam meningkatkan mutu pendidikan, serta dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih media yang efektif digunakan pada pembelajaran daring di masa pandemi.

d. Bagi Peneliti dan Pembaca

Untuk memperkaya pemikiran dan memperluas wawasan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran daring dan sekaligus sebagai langkah untuk meraih gelar S1. Selain itu dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan bagi pembaca mengenai penggunaan media video pembelajaran dalam pembelajaran daring.

e. Bagi Perpustakaan

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi serta menambah literatur di bidang pendidikan, terutama

tentang penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran daring di sekolah dasar.

E. Penegasan Istilah

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan menghindari kesalahan fahaman dalam proposal dengan judul “Strategi Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Daring Di SDIT Al Asror Ringinpitu Kedungwaru Tulungagung” untuk memperjelas judul tersebut, maka perlu adanya penegasan istilah sebagaimana dibawah ini:

1. Penegasan Konseptual

a. Strategi

Istilah strategi ini banyak dipakai oleh bidang-bidang ilmu lainnya, termasuk juga dalam dunia pendidikan. Secara umum strategi mempunyai pengertian sebagai garis besar haluan dalam bertindak untuk mencapai sasaran yang telah ditentukan. Kemudian jika dihubungkan dengan kegiatan belajar mengajar, maka strategi dalam artian khusus bisa diartikan sebagai pola umum kegiatan yang dilakukan guru dengan murid dalam suatu perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.⁷

dalam pemilihan strategi haruslah dipilih strategi yang tepat, pengajaran yang diberikan kepada anak didik tidak bersifat paksaan bahkan perilaku pemimpin kadang tidak perlu dilakukan. Sebagai gantinya, para pendidik harus bersifat ngemong atau among. Para

⁷ Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya

guru seharusnya tidak mengajarkan pengetahuan mengenai dunia secara dogmatik.

b. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Association of Education and Communication Technology (AECT) memberikan definisi media sebagai sistem transmisi (bahan dan peralatan) yang tersedia untuk menyampaikan pesan tertentu.⁸ Secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun, kembali informasi visual atau verbal.⁹ Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.¹⁰

Sedangkan pembelajaran dalam kamus besar bahasa indonesia adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.¹¹ Prawiladilaga dan Siregar mengemukakan bahwa pembelajaran adalah upaya menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah (*facilitated*) pencapaiannya.¹²

⁸ Sutirman. 2013. *Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. (Yogyakarta: Graha Ilmu) Hlm. 11

⁹ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005) Hlm. 27

¹⁰ Arief S. Sadiman, dll., *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007). Hlm. 6

¹¹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka. 1999) . Hlm. 15

¹² Dewi Salama Prawiradilaga dan Eveline Siregar, *Mozaik Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: prenada Media, 2004). Hlm. 4

Kunandar mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadinya perubahan perilaku kearah yang lebih baik.¹³

Jadi, dari pengertian media dan pembelajaran diatas dapat diperoleh suatu gambaran bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat sebagai upaya menciptakan kondisi belajar yang efektif dan efisien agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

c. Video Pembelajaran

Menurut Agnew dan Kellerman video adalah media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar yang bergerak.¹⁴ Sedangkan menurut Baugh, media video merupakan salah satu dari media audio visual, dimana media ini menggabungkan dari beberapa indera manusia, siswa tidak hanya mendengarkan apa yang dijelaskan gurunya saja tetapi juga melihat kenyataan-kenyataan apa yang ditampilkan oleh gurunya dalam media tersebut.¹⁵

Cecep Kustandi, mengungkapkan bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan

¹³ Kunandar, *Guru Profesional KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007) . Hlm. 287

¹⁴ Munir. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan* .(Bandung: Alfabeta. 2012), Hlm. 290

¹⁵ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada. 1997), Hlm. 10

konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap.¹⁶ Selain itu, Sukiman menyatakan media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambaran sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa, selain itu juga program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Media video paling baik dalam menyajikan materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan tertentu.

d. Pembelajaran Daring

Secara sederhana istilah pembelajaran adalah (*instruction*) bermakna sebagai upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategimen, metode dan pendekatan kearah pencapaian tujuan yang telah direncanakan.¹⁷ Pembelajaran adalah suatu konsep dari dua dimensi kegiatan belajar mengajar yang harus direncanakan dan diaktualisasikan, serta diarahkan pada pencapaian tujuan atau

¹⁶ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013) Hlm. 57

¹⁷ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada. 1997). Hlm. 4

penguasaan sejumlah kompetensi dan indikatornya sebagai gambaran hasil belajar.¹⁸

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran.¹⁹ Selain itu pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks online animasi, pesan suara, email, telepon konferensi dan video streaming online, pembelajaran dapat dilakukan secara masif dengan jumlah peserta yang tidak terbatas, bisa dilakukan secara gratis maupun berbayar.²⁰

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran daring adalah suatu proses kegiatan belajar mengajar yang menggunakan jaringan internet dengan memanfaatkan teknologi multimedia, video, teks online animasi, pesan suara maupun email untuk diarahkan pada pencapaian tujuan atau penguasaan sejumlah kompetensi dan indikatornya sebagai gambaran hasil belajar.

2. Penegasan Operasional

Secara operasional penelitian yang penulis buat ini untuk mengetahui serta meneliti tentang penggunaan media video

¹⁸ *Ibid.* Hlm. 5

¹⁹ Zhang, D., Zhao, L., & Nunamaker, J. F. Can e-learning replace classroom learning *Communication of the ACM*. 2004. Diakses dari <https://doi.org/10.1145/986216> Pada 20 April 2020.

²⁰ Bilfaqih, Y dan Qomarudin, M. N. *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. 2015. Hlm. 131

pembelajaran sebagai strategi guru dalam melakukan pembelajaran daring di SDIT Al-Asror Ringipitu. Dalam hal ini penulis berusaha untuk mencari data-data yang dianggap valid melalui observasi dan wawancara dengan kepala sekolah maupun guru di lembaga tersebut mengenai strategi penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran daring. Berdasarkan data-data yang telah diperoleh dari hasil observasi maupun wawancara tersebut, kemudian peneliti mengolah dan menganalisis kembali data tersebut untuk mengetahui secara jelas mengenai penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran daring di SDIT Al-Asror Ringipitu.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika Pembahasan ini digunakan peneliti untuk memudahkan jalannya penelitian, sehingga laporan dapat diikuti dan dapat dipahami secara sistematis. Untuk memudahkan memperoleh gambaran jelas dan menyeluruh, maka penulis merumuskan sistematika pembahasan yang terbagi menjadi 6 bab sebagai berikut:

1. Bagian Awal penulisan skripsi, memuat hal-hal yang bersifat formalitas, yang terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar lampiran dan abstrak.
2. Bagian Utama (Inti) Bagian utama skripsi, yaitu terdiri dari enam bab dan masing- masing bab terbagi dalam sub-sub bab yang terdiri sebagai berikut :

a. Bab I Pendahuluan

Pada BAB ini, berisi tentang: (a) Konteks penelitian, (b) Fokus penelitian, (c) Tujuan penelitian, (d) Manfaat penelitian, (e) Penegasan istilah, dan (f) Sistematika pembahasan.

b. Bab II Kajian Pustaka

Pada BAB II dalam penelitian kualitatif, keberadaan teori baik yang dirujuk dari rujukan atau hasil penelitian terdahulu digunakan sebagai penjelasan atau bahan pembahasan hasil penelitian dari lapangan dan kerangka teori relevan dan terkait dengan tema skripsi.

c. Bab III Metode Penelitian

Pada Bab III memuat secara rinci metode penelitian yang digunakan peneliti, yaitu tentang: (a) Rancangan penelitian berupa jenis dan pendekatan penelitian, (b) Kehadiran peneliti, (c) Lokasi penelitian, (d) Sumber data, (e) Teknik pengumpulan data, (f) Analisis data, (g) Pengecekan keabsahan data dan (h) Tahap-tahap penelitian.

d. Bab IV Hasil Penelitian

Pada Bab IV berisi tentang paparan data atau temuan penelitian yang disajikan dalam topik dengan pertanyaan- pertanyaan atau pernyataan. Pernyataan penelitian dan hasil analisis data. Paparan data tersebut diperoleh melalui pengamatan, atau hasil wawancara, serta deskripsi informasi lainnya yang dikumpulkan oleh peneliti melalui prosedur pengumpulan data sebagaimana tersebut diatas.

- e. Bab V Pembahasan, terdiri dari: pembahasan hasil penelitian
- f. Bab VI Penutup

Pada Bab VI berisi tentang: (a) Kesimpulan dan (b) Saran. Kesimpulan menjadikan secara singkat seluruh penemuan penelitian yang berhubungan dengan masalah penelitian dari penelitian-penelitian terdahulu. Kesimpulan ini dapat diperoleh dari hasil analisis data yang diuraikan dalam bab-bab yang telah dibahas.

Saran dibuat berdasarkan hasil temuan dan pertimbangan penulis, ditujukan kepada para pengelola obyek penelitian atau kepada peneliti dalam bidang sejenis, yang ingin melanjutkan atau mengembangkan penelitian yang sudah diselesaikan. Saran merupakan suatu implikasi dari hasil penelitian.