

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal terpenting dalam kehidupan seseorang. Pendidikan merupakan kebutuhan dasar dan sesuatu yang harus dicapai bagi setiap manusia. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional 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. Dengan pendidikan, manusia dapat memberikan informasi, memahami, ciptakan generasi berikutnya yang berkualitas, mencerdaskan anak bangsa dan meningkatkan kreativitas. Oleh karena itu diperlukannya sebuah upaya untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan pendidikan dan hasil dari proses pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan di Indonesia sampai kini masih terus dilaksanakan. Berbagai upaya telah ditempuh oleh pemerintah dalam usaha peningkatan mulai dari pembangunan gedung-gedung sekolah, pengadaan sarana prasarana pendidikan, pengangkatan tenaga kependidikan sampai pendidik dan dosen. Namun usaha tersebut belum menampakkan hasil yang optimal (Akbar 2018).

Tidak maksimalnya proses pembelajaran, akan berakibat pada hasil informasi yang didapatkan siswa dan hasil belajar siswa yang juga tidak maksimal (Maulyda, Erfan, and Erfan 2021). *Learning loss* merupakan salah satu konsep yang didefinisikan sebagai adanya ketidakmaksimalan proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah (Huang et al. 2020). *Learning loss* yang ditakutkan terjadi adalah terbatasnya interaksi antara tenaga pendidik dengan pelajar, terbatasnya interaksi antara pelajar dengan pelajar lain, masalah waktu belajar, kurangnya konsentrasi dan hilangnya fokus, serta kurangnya serapan pelajar terhadap materi pembelajaran yang diberikan (Cerelia et al. 2021). Dengan demikian, *learning loss* akan dapat berdampak pada kualitas sumber daya manusia yang akan lahir di tahun-tahun selama pandemik COVID-19 ini (Cook-wallace 2018).

Cummiskey et al. (2020) menjelaskan dalam artikelnya di *The Education and Development Forum* (2020) bahwa *learning loss* adalah situasi dimana peserta didik kehilangan pengetahuan dan keterampilan baik secara umum atau khusus atau terjadinya kemunduran secara akademik karena kondisi tertentu seperti kesenjangan yang berkepanjangan atau ketidakberlangsungannya proses pendidikan.

Upaya peningkatan kualitas pendidikan tidak akan maksimal tanpa sumber belajar yang memadai meliputi pesan, orang, bahan, alat atau media, teknik, dan lingkungan yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Namun, karena situasi pandemi Covid-19 yang melanda dunia pada tahun 2020 termasuk Indonesia, pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk mengubah sistem pendidikan dari pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring, sesuai dengan Undang - Undang No. 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Corona Virus Disease (Covid-19) ketika sekolah diharuskan melaksanakan pembelajaran jarak jauh, sehingga upaya peningkatan kualitas pendidikan yang cocok pada situasi pembelajaran jarak jauh tersebut adalah dengan penggunaan media khususnya *platform e-learning*.

Platform e-learning adalah media pembelajaran digital yang memanfaatkan jaringan internet serta *web server* sebagai infrastruktur utama sehingga memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi. Guru diharapkan dapat memunculkan berbagai inovasi pendidikan agar proses pembelajaran tetap berjalan sesuai rencana. Mishraa et al. (2020) menyatakan penggunaan *platform e-learning* menjadi pilihan bagi sekolah menengah atas dan sekolah kejuruan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran *online*. Perkembangan teknologi yang pesat dengan kondisi pasca wabah Covid-19 ini telah membuka metode pembelajaran jarak jauh berbasis komputer atau ponsel yang memiliki kemampuan menampilkan berbagai bentuk media, salah satu dari media tersebut adalah media audiovisual. Video pembelajaran merupakan salah satu bentuk dari media audio visual. Siwi (2012) menjelaskan video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang

waktu, dan mempengaruhi sikap sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan, menarik, mudah dipahami dan jelas.

Salah satu *platform e-learning* yang menggunakan video dalam proses pembelajarannya adalah *Edpuzzle*. *Edpuzzle* adalah *platform e-learning* dengan *Learning Management System (LMS)* berbasis video interaktif yang memungkinkan guru untuk mengeksplorasi video pembelajaran untuk dibagikan kepada siswa agar siswa dapat mempelajarinya dimanapun dan kapanpun. *Edpuzzle* membantu guru menyediakan sejumlah video yang dibagi ke dalam kategori dari situs web pendidikan yang berbeda seperti *ted talk* dan *khan academy*. Setelah memilih video, guru dapat memilih untuk menambahkan audio untuk menjelaskan video, komentar, ide, dan catatan. Sebuah kuis dapat ditambahkan di berbagai bagian video untuk menilai pemahaman dan pengetahuan siswa (Edpuzzle Inc., 2022).

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan Achmad et al. (2021) ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik setuju sebanyak 73% bahwa video pembelajaran menggunakan *Edpuzzle* membuat peserta didik lebih senang dan tertarik, sebagian besar setuju sebanyak 56,8% bahwa pembelajaran menggunakan *Edpuzzle* mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan sebagian besar setuju sebanyak 73% bahwa peserta didik selalu memperhatikan video pembelajaran setelah diberikan pembelajaran melalui *Edpuzzle* sehingga dapat disimpulkan bahwa indikator perhatian peserta didik dalam minat belajar sudah terpenuhi. Hasil penelitian selanjutnya dilakukan oleh Jusmiana et al. (2020) menunjukkan angka $0,024 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti terdapat perbedaan nilai rerata *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media audio visual (video) terhadap hasil belajar.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMA Negeri 1 Cilimus melalui wawancara dengan wakil kepala sekolah bidang kurikulum. Bahwa media yang sering digunakan guru pada saat pembelajaran adalah *Powerpoint*. Dalam awal pembelajaran tatap muka, kesiapan mental peserta didik dinilai belum siap seperti belum mengenal teman sekelasnya, tidak terbiasa fokus selama

pembelajaran berlangsung dan lain sebagainya. Nilai ulangan harian pelajaran fisika kelas XI IPA 3 dengan jumlah siswa 36 orang pada materi suhu dan pemuaiian tercatat dengan rata-rata nilai 44,7. Hal ini menunjukkan kurangnya siswa dalam memahami suhu dan pemuaiian. Sedangkan hasil dari angket penggunaan media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran fisika sebanyak 20 pernyataan yang disebarakan kepada 20 orang siswa diperoleh skor total 710 dari skor maksimum 1.600, berada pada kategori rendah (Sugiyono 2019). Salah satu permasalahan tersebut harus dicari solusinya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media yang kreatif dan inovatif. Upaya untuk memudahkan siswa agar dapat memahami materi suhu dan pemuaiian dalam meningkatkan hasil belajar siswa, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik serta menjadikan siswa aktif dan memperoleh suatu pemahaman yang konkret tentang materi tersebut.

Berdasarkan Uraian yang dikemukakan di atas, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Edpuzzle* berbasis Video terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Materi Suhu dan Pemuaiian di SMA Negeri 1 Cilimus”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merumuskan masalah sebagai berikut “Adakah Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Edpuzzle* berbasis Video terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Materi Suhu dan Pemuaiian di SMA Negeri 1 Cilimus Tahun Ajaran 2022/2023?”

1.3 Definisi Operasional

Penelitian ini secara operasional menggunakan istilah-istilah yang didefinisikan sebagai berikut:

1.3.1 Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah hasil belajar yang ada kaitannya dengan ingatan, kemampuan berpikir atau intelektual. Pada ranah ini hasil belajar terdiri dari tujuh tingkatan yang sifatnya hierarkis. Dari ketujuh hasil belajar kognitif,

peneliti mengambil 4 ranah kognitif ini meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, dan analisis. Jadi yang dimaksud hasil belajar kognitif yakni semua yang berkaitan nalar kemampuan siswa terhadap bidang studi fisika setelah melalui proses belajar mengajar yang diukur dari tes hasil belajar yang berkaitan dengan materi suhu dan pemuaiian. Hasil belajar tersebut dilihat dari hasil jawaban 35 soal *pretest* dan *posttest* pada saat penelitian.

1.3.2 Penggunaan Media Pembelajaran Video *Edpuzzle*

Penggunaan media pembelajaran video *Edpuzzle* merupakan media audio-visual yang menayangkan gambar-gambar dengan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu tentang teori suhu dan pemuaiian pada bagian suhu dan pemuaiian yang berbasis *web* sehingga memungkinkan guru memilih video untuk ditonton dan dipelajari siswanya dimana saja dan kapan saja sesuai dengan jadwal dan ketersediaannya.

1.3.3 Materi Teori Suhu dan pemuaiian pada Bagian Suhu dan Pemuaiian

Materi teori suhu dan pemuaiian pada bagian suhu dan pemuaiian merupakan materi dalam mata pelajaran Fisika yang terdapat pada kurikulum 2013 yang diajarkan di kelas XI IPA semester ganjil dan berada dalam Kompetensi Inti (KI) 3, yakni: memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah, dalam Kompetensi Inti (KI) 4 yakni: mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan; dan berada dalam Kompetensi Dasar (KD) pengetahuan 3.5. Menganalisis pengaruh kalor dan perpindahan kalor yang meliputi karakteristik termal suatu bahan, kapasitas, dan konduktivitas kalor pada kehidupan sehari-hari 4.5. Merancang dan melakukan

percobaan tentang karakteristik termal suatu bahan, terutama terkait dengan kapasitas dan konduktivitas kalor, beserta prestasi hasil percobaan dan pemanfaatannya.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang diteliti maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* berbasis video terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada materi suhu dan pemuaian di SMA Negeri 1 Cilimus Tahun 2022/2023.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran Fisika baik secara teoritis maupun praktis.

1.5.1 Manfaat teoritis

Memberikan penjelasan proses penggunaan *Edpuzzle* berbasis video agar dapat digunakan oleh seluruh pelaku pendidikan demi kemajuan pendidikan, khususnya pada mata pelajaran Fisika.

1.5.2 Manfaat praktis

- 1) Bagi sekolah, sebagai bahan masukan dalam memberikan kebijakan untuk memilih model pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang berdampak pada kualitas sekolah.
- 2) Bagi guru, diharapkan sebagai alternatif dalam mengembangkan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran khususnya dalam pembelajaran fisika.
- 3) Bagi peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif, mudah mempelajari pelajaran khususnya materi teori suhu dan pemuaian pada bagian suhu dan pemuaian yang nantinya akan berdampak terhadap hasil belajar peserta didik.
- 4) Bagi peneliti, diharapkan peneliti menjadi lebih mampu untuk menentukan, mempersiapkan, dan merancang suatu strategi pembelajaran yang lebih baik

dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan serta terlatih dan siap untuk terjun mengabdikan menjadi guru profesional.