

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek terpenting dalam kehidupan seseorang. Pendidikan menjadi kebutuhan dasar yang harus dicapai oleh setiap manusia. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Potensi tersebut mencakup kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Hidayat & Abdillah, 2019 : 24).

Interaktivitas antar siswa di dalam kelas menunjukkan bahwa penggunaan media dan metode pengajaran interaktif secara signifikan mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, serta keterlibatan siswa terhadap materi pelajaran. Penerapan media dan metode interaktif tersebut berkontribusi langsung dalam menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan efektif. Media pembelajaran interaktif seperti presentasi digital, presentasi digital, dan video pembelajaran, yang membuat siswa lebih terlibat, penuh perhatian, dan aktif dalam proses pembelajaran, mampu membuat diskusi kelas lebih hidup dan menghibur. Selain itu, pembelajaran interaktif dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dengan menumbuhkan kebiasaan seumur hidup dan bermakna, yang akan membuat mereka lebih terlibat secara emosional dan intelektual. Model pengajaran ini memberi siswa wadah untuk bertumbuh, mengembangkan rasa percaya diri mereka sendiri, dan senantiasa berbagi ide dengan teman sebayanya, yang meningkatkan pemahaman dan rasa percaya diri mereka.

Kemampuan interaktif mengacu pada kemampuan sosial manusia untuk berinteraksi satu sama lain, sedangkan kemampuan reaktif mengacu pada kemampuan sosial manusia untuk tanggap dan bereaksi terhadap situasi yang mungkin terjadi. Dalam pandangan Baker (Zaman Maklumat & Selangor, 1992),

kemampuan interaktif merupakan hasil perpaduan harmonis antara pengetahuan yang dimiliki individu dan kapasitas fisiknya. Perpaduan ini membuat seseorang mampu menunjukkan ketanggapan dalam bertindak ketika berinteraksi. Oleh karena itu, siswa memperoleh kemampuan interaktif dan reaktif melalui proses interaksi dan komunikasi, yang pada gilirannya menghasilkan tindakan yang disebut respons. Kemampuan ini tidak semata-mata bermanfaat bagi siswa secara individual, melainkan turut menguntungkan lingkungan sekitar. Sifat interaktif dan reaktif menjadikan siswa lebih responsif, aktif berpartisipasi, terampil, komunikatif dalam mengekspresikan pendapat, serta gesit dalam melakukan berbagai tindakan (Nurkholiq, 2016:15).

Media pembelajaran sebagai alat bantu guru yang akan berpengaruh terhadap iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang telah dihadirkan oleh guru (Suryani, 2016:99). Dalam proses pendidikan, media pembelajaran dituntut untuk menghadirkan inovasi serta tampilan yang menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan menginternalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Media edukasi seperti Edpuzzle dapat membantu meningkatkan kemampuan interaktif siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini sangat relevan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat, di mana siswa cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang menggunakan media yang menarik dan interaktif (Smith. 2020:196).

Sebagai media yang menggabungkan aspek audio dan visual, video menjadi sarana pembelajaran yang efektif dalam merangsang dua indera sekaligus. Pengembangan media ini hadir untuk menjawab dinamika zaman dan kebutuhan siswa yang kian kritis, sehingga memerlukan perangkat belajar yang lebih komprehensif. Video sebagai media pembelajaran memproyeksikan animasi menjadi rangkaian gambar bergerak yang tersusun secara sistematis, dilengkapi warna dan suara yang atraktif. Hal ini menjadikan video efektif dalam menarik perhatian peserta didik dan membantu mereka menyerap materi dengan lebih baik (Ridhona & Yasthopi, 2020:24). Pemanfaatan video melalui Edpuzzle dapat melatih siswa dalam membangun kemampuan berpikir continuity and change (Munawar & Suryadi, 2019:7). Edpuzzle merupakan layanan berbagi video yang

dirancang untuk memberikan panduan kepada lembaga pendidikan dalam mengoptimalkan pemanfaatan video daring sebagai media pembelajaran. Ini memungkinkan struktur tersebut memastikan bahwa siswa telah melihat pelajaran secara keseluruhan dan telah menentukan apakah mereka memahaminya atau tidak.

Edpuzzle unggul sebagai media pembelajaran karena memberikan fasilitas kepada guru untuk mengunggah video buatan sendiri dan menambahkan fitur-fitur interaktif yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Video yang disediakan bebas dari iklan, penilaian bisa dimasukkan langsung ke dalam video sehingga memudahkan proses evaluasi, dan peserta didik dapat mengakses materi menggunakan perangkat masing-masing (Wiadnyana dkk, 2022:46).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai “Inovasi Pembelajaran Interaktif: Penerapan Edpuzzle untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPA Peserta Didik SMP Kelas VII” didapatkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam keaktifan belajar siswa kelas VIII SMPN 4 Sungguminasa setelah menggunakan media Edpuzzle (Sitti Saenab dkk, 2024:50)

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMAN 1 Sindangkasih didapatkan hasil bahwa setiap siswa memiliki gaya belajar dan tingkat minat yang berbeda-beda terhadap teknologi dan metode interaktif. Siswa yang kurang tertarik atau belum terbiasa dengan pembelajaran berbasis teknologi cenderung kurang aktif dan sulit terlibat dalam proses pembelajaran, Suasana kelas yang kaku atau kurang menyenangkan dapat membuat siswa enggan untuk berpartisipasi aktif. Dari beberapa permasalahan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih kurang efektif, pembelajaran berpusat pada guru dan kurangnya kreativitas peserta didik.

Dari berbagai permasalahan yang teridentifikasi melalui observasi, terlihat bahwa media Edpuzzle berperan dalam mengatasi kesulitan menghadirkan peristiwa sejarah secara konkret kepada peserta didik, di samping manfaat yang ditawarkan oleh video interaktif dan kemudahan operasionalnya. Atas dasar itu, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran sejarah yang bersifat interaktif dengan memanfaatkan Edpuzzle sebagai alat bantu utama. Penelitian ini

menonjol karena belum terdapat temuan sebelumnya mengenai pengembangan media pembelajaran sejarah interaktif yang menggunakan Edpuzzle sebagai platform pendukung. Tujuan kajian ini adalah menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Edpuzzle dan menguji sejauh mana efektivitasnya dalam kegiatan pembelajaran.

Mengacu pada permasalahan yang dipaparkan dalam latar belakang, penelitian ini dilakukan dengan fokus pada “Pengaruh Penggunaan Media Edpuzzle terhadap Kemampuan Interaktif Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Perjanjian Linggarjati di Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Sindangkasih.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media edpuzzle terhadap kemampuan interaktif siswa pada mata pembelajaran Sejarah materi Perjanjian Linggarjati XI IPS 2 SMAN 1 sindangkasih ?”.

1.3 Definisi Operasional

1.3.1 Media Pembelajaran Edpuzzle

Media pembelajaran edpuzzle dalam pembelajran Sejarah diharapkan dapat mengatasi tantangan tradisonal dalam pembelajaran Sejarah, seperti pembelajaran monoton dan kurang interaktif. Platfom ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran Sejarah. Dengan memberikan pertanyaan yang menentaang di dalam video, edpuzzle memebantu siswa berpikir lebih dalam tentang peristiwa Sejarah, serta menghubungkan fakta dengan konteks sosial dan politik yang lebih bagus.

1.3.2 Edpuzzle

Edpuzzle merupakan aplikasi pembelajaran digital yang menambahkan penggunaan klip video dalam proses pembelajaran. Edpuzzle juga merupakan media yang dapat digunakan untuk menjalankan proses pembelajaran yang didalamnya pendidika dapat menambahkan video pembelajaran sesuai dengan materi yang akan dipelajari serta dapat menambahkan beberapa pertanyaan terkait dengan materi yang dipelajari.

1.3.3 Pembelajaran

Pembelajaran Sejarah adalah proses belajar yang bertujuan untuk memahami peristiwa- peristiwa masa lalu, menganalisis sebab dan akibat, serta Pelajaran mengambil dari Sejarah untuk kehidupan masa kini.

Dalam pembelajaran Sejarah, siswa tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan reflektif. Pembelajaran ini membantu siswa memahami identitas, budaya, dan perkembangan peradaban manusia serta mengambil nilai-nilai yang relevan untuk membangun Masyarakat yang lebih baik.

1.3.4 Kemampuan Interaktif

Kemampuan interaktif dalam penelitian saya, yang dimaksud dengan kemampuan interaktif tidak hanya dilihat dari satu aspek saja. Saya mendefinisikan sebagai kemampuan siswa untuk aktif merespons pembelajaran secara dua arah, baik dengan media maupun dengan guru.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah “Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Edpuzzle terhadap kemampuan interaktif siswa pada mata pembelajaran Sejarah materi Perjanjian Linggarjati XI IPS 2 SMAN 1 Sindangkasih”.

1.5 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian merupakan dari tujuan masalah serta hasil jawaban dari rumusan masalah yang di mana keinginan penelitian ini di bagi menjadi dua aspek, yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis :

1.5.1 Kegunaan Teoretis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian yang berkaitan dengan kemampuan interaktif siswa.

1.5.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan bisa mengembangkan pembelajaran agar tetap berjalan dengan baik terutama dalam penggunaan media edpuzzle terhadap kemampuan interaktif siswa pada mata pembelajaran Sejarah.

2. Bagi kemampuan interaktif

Kemampuan interaktif merujuk pada kemampuan seseorang atau sesuatu sistem untuk melibatkan dalam pertukaran informasi atau komunikasi dengan pihak lain secara efektif. Dalam konteks yang lebih luas, kemampuan interaktif ini bisa merujuk pada kemampuan individu, teknologi, atau sistem untuk berinteraksi dengan pengguna, lingkungan, atau sistem lain.

3. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan sumber informasi dan referensi inovasi media edpuzzle terhadap kemampuan interaktif siswa pada mata pembelajaran, mampu menciptakan suasana belajar aktif yang mendukung orientasi pembelajaran yang berpusat pada siswa.