

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Belajar

Menurut Putriani Lubis dkk. (2024), proses belajar adalah sebuah aktivitas yang berlangsung secara sadar pada diri seseorang. Hal ini menunjukkan bahwa kesadaran menjadi prasyarat utama, dan tanpa kesadaran, individu tidak dapat melakukan pembelajaran. Hal tersebut diperkuat oleh teori John Hurley Flavell, seorang pakar berkebangsaan Amerika Serikat, yang menekankan bahwa belajar melibatkan kemampuan reflektif atau proses berpikir yang disebut metakognisi. Secara sederhana, metakognisi dapat dipahami sebagai kesadaran individu terhadap proses berpikirnya sendiri. Dengan demikian, belajar merupakan suatu aktivitas yang melibatkan proses mental, di mana kesadaran menjadi komponen utama dalam pengolahan informasi oleh seseorang. (Awang, 2017:1). Lindgren (2021) menjelaskan bahwa belajar merupakan proses yang menimbulkan perubahan perilaku yang relatif stabil, di mana perubahan tersebut muncul melalui interaksi aktif antara individu dengan lingkungan tempat ia berada. Menurut Heinich (1999), belajar dapat dipahami sebagai aktivitas yang bertujuan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap melalui interaksi dengan informasi dan lingkungan. Oleh karena itu, proses belajar memerlukan penataan, pemilihan, dan penyampaian informasi yang sesuai, disertai interaksi langsung antara pembelajar dan lingkungan.

Dari uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa teori belajar menekankan pada kegiatan individu dalam upaya mengubah perilaku. Proses belajar selalu menimbulkan perubahan yang mencakup kemampuan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, karakter, minat, adaptasi diri, serta aspek lainnya.

2.1.2 Unsur-unsur Belajar

Gagne, sebagaimana dikutip oleh Rifa'i dan Anni (2015:66), menyatakan bahwa belajar merupakan sebuah sistem di mana setiap unsur saling terkait, yang pada akhirnya menimbulkan perubahan tingkah laku pada seseorang:

Berdasarkan Rifa'i dan Anni (2015:66), proses belajar terdiri atas empat unsur yang masing-masing memiliki peran dalam membentuk pengalaman belajar, yaitu:

1. Siswa, adalah peserta yang sedang menempuh proses belajar
2. Rangsangan (stimulus), adalah proses yang mampu merangsang alat Indera siswa agar dapat memperoleh suatu hal dimaksudkan
3. Memori, adalah kemampuan yang diperoleh dari kegiatan belajar yang telah dilaksanakan
4. Respon, adalah aktualisasi dari kemampuan yang telah diperoleh dari proses pembelajaran.

Unsur belajar ini menggambarkan bahwa siswa melakukan proses belajar yang kemudian dipicu oleh rangsangan tertentu, sehingga pengetahuan yang telah dimiliki dapat berkembang. Proses ini memungkinkan siswa untuk menerapkan dan mengaktualisasikan pengetahuannya dalam kehidupan nyata.

2.1.3 Prinsip-prinsip Belajar

Slameto (2013:27-28) mengolongkan prinsip belajar kedalam tiga kelompok. Ketiga prinsip itu adalah :

1. Syarat utama yang dibutuhkan dalam belajar
 - a. Dianjurkan agar semua warga belajar berperan aktif dalam proses pembelajaran, karena keterlibatan yang maksimal akan mendorong minat belajar yang lebih tinggi dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif
 - b. Peserta didik hendaknya aktif mengembangkan motivasinya agar tujuan instruksional dapat terealisasi dengan sebaik-baiknya
 - c. Siswa dapat mengoptimalkan kemampuan dan efektivitas belajarnya apabila diberikan lingkungan pembelajaran yang menantang dan mendukung eksplorasi pengetahuan
 - d. Adanya hubungan interaktif yang sehat antara peserta didik dan lingkungan belajar merupakan faktor kunci dalam menunjang keberhasilan pembelajaran.

2. Sesuai hakikat belajar

- a. Proses kontinu, yaitu belajar harus dilakukan secara terus menerus sesuai tahapan perkembangan
- b. Diberlakukan secara bertahap pada proses organisasi, penyesuaian diri dengan lingkungan, pengamatan lingkungan sekitar dan discovery
- c. Proses kontinguitas, yaitu timbulnya respon siswa berasal dari stimulus yang diberikan dengan mengaitkan pengertian satu dengan yang lainnya

3. Kesesuaian pada materi Pelajaran

- a. Materi yang dipelajari sifatnya harus menyeluruh, berstruktur, dan penyajiannya sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa;
- b. Melakukan pengembangan tertentu pada kemampuan yang telah dimiliki siswa;

4. Kunci dari keberhasilan dalam belajar

- a. Terdapatnya sarana belajar yang memadai
- b. Dilaksanakannya ulangan yang berulang ulang agar siswa mendalami setiap ranah dalam pembelajaran yaitu kognitif, afektif dan psikomotor

Sedangkan prinsip belajar menurut pendapat Dimiyati dan Mujiono (2013: 42-49) sebagai berikut.

1. Terdapatnya perhatian dan motivasi

Dalam pembelajaran, perhatian memiliki peran yang sangat vital. Kegiatan belajar tidak dapat berjalan tanpa adanya perhatian dari siswa. Perhatian ini muncul ketika siswa merasa bahan belajar yang disajikan penting dan relevan, sehingga mereka termotivasi untuk menguasai materi tersebut.

Motivasi dapat dijadikan sebagai tujuan maupun instrumen dalam pembelajaran. Sebagai tujuan, motivasi menjadi salah satu sasaran pengajaran, sedangkan sebagai alat, motivasi bekerja sebagaimana faktor-faktor seperti intelegensi dan prestasi sebelumnya dalam mempengaruhi keberhasilan siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2. Terdapatnya keaktifan belajar

Aktivitas belajar yang aktif ditunjukkan melalui tindakan yang dapat diamati, seperti membaca dan menulis. Di sisi lain, keaktifan siswa juga mencakup aspek

psikis yang tidak mudah terlihat, contohnya penerapan pengetahuan dalam memecahkan masalah terkait keterampilan psikomotorik.

3. Keterlibatan secara langsung

Dalam pembelajaran partisipatif, siswa sebaiknya menggunakan teknik problem solving untuk menyelesaikan masalah, baik secara individu maupun kelompok. Guru berfungsi sebagai fasilitator yang mendukung proses belajar tanpa mengambil alih kendali.

4. Pengulangan

Teori psikologis Daya menekankan bahwa pengulangan dalam proses belajar merupakan hal esensial, karena melalui pengulangan ini siswa dapat meningkatkan daya pengamatan, kemampuan berimajinasi, berpikir logis, serta berbagai keterampilan lain.

5. Masalah/ tantangan

Tantangan dalam belajar dapat diberikan dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat, sehingga siswa terdorong untuk belajar dengan sungguh-sungguh. Metode yang dapat diterapkan mencakup eksperimen, inkuiri, dan discovery.

6. Penguatan

Kepuasan atas pencapaian hasil belajar berperan sebagai umpan balik yang sangat memengaruhi motivasi belajar di masa mendatang. Dorongan belajar ini dapat muncul melalui penguatan yang bersifat menyenangkan (penguatan positif) maupun yang bersifat kurang menyenangkan (penguatan negatif). Penerapan strategi dan metode pembelajaran oleh guru bertujuan untuk memberikan penguatan serta umpan balik kepada siswa. Beberapa pendekatan yang dapat digunakan meliputi tanya jawab, diskusi, eksperimen, penemuan, dan lain sebagainya

7. Ketidaksamaan antar individu

Variasi kemampuan dan karakteristik individu memengaruhi cara belajar dan pencapaian hasil belajar. Guru perlu mempertimbangkan perbedaan ini dalam setiap kegiatan pembelajaran, yang dapat diatasi melalui penggunaan media belajar yang sesuai dan beragam metode pembelajaran.

Dari penjelasan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran harus menjadi perhatian dan persiapan pada seluruh tahapan pembelajaran, mulai dari tahap awal, proses berlangsung, hingga tahap akhir. Sebelum pelaksanaan pembelajaran, prinsip-prinsip yang harus dipenuhi meliputi perhatian, motivasi, identifikasi masalah, kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa, dan tersedianya peralatan belajar yang memadai. Selama pembelajaran berlangsung, prinsip-prinsip yang perlu diterapkan meliputi partisipasi aktif, keterlibatan langsung, serta penyediaan umpan balik dan penguatan bagi siswa. Setelah pembelajaran, prinsip-prinsip tersebut dilanjutkan dengan pengulangan materi dan pemberian tes sebagai evaluasi. Perincian prinsip-prinsip tersebut harus dilakukan dengan memperhatikan variasi situasi dan kondisi tiap siswa agar pembelajaran menjadi efektif.

2.1.4 Proses Pembelajaran

Susanto (2013:18-19) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah kombinasi dari proses belajar dan mengajar. Dari sisi metodologis, fokus aktivitas belajar lebih banyak pada siswa, sementara secara instruksional, guru bertanggung jawab atas kegiatan mengajar. Rifa'i dan Anni (2015:85) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah kemudahan yang diperoleh siswa dari pengalaman yang berdampak pada dirinya. Gagne (dalam Rifa'i & Anni, 2015:85) menekankan bahwa pembelajaran merupakan rangkaian aktivitas eksternal yang berperan untuk mendukung proses belajar internal siswa.

Dari pandangan berbagai ahli, pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan guru, siswa, dan sumber belajar, yang dirancang untuk memastikan siswa dapat menjalankan kegiatan belajar secara optimal.

Dalam standar proses, terdapat tiga aspek utama, yaitu pelaksanaan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan pengawasan hasil belajar, yang semuanya bertujuan menjamin efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

1. Proses Pembelajaran

a. Proses perencanaan pembelajaran

Proses perencanaan melibatkan penetapan dan pemanfaatan sumber daya secara menyeluruh, dengan harapan kegiatan dan upaya yang dilakukan dapat

berjalan efisien dan efektif sehingga tujuan tercapai. Dalam pembelajaran, perencanaan mencakup proses penyusunan materi, pemanfaatan media, pemilihan pendekatan atau metode, serta penentuan penilaian, yang dijalankan dalam alokasi waktu tertentu untuk mencapai sasaran pembelajaran. Perencanaan pembelajaran diwujudkan dalam bentuk silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang merujuk pada Standar Isi. Proses ini mencakup penyusunan RPP yang sistematis, penyiapan media serta sumber belajar yang relevan, pengembangan perangkat penilaian, dan penyusunan skenario pembelajaran yang terstruktur. Seluruh komponen perencanaan ini disesuaikan dengan pendekatan pembelajaran yang diterapkan, sehingga setiap kegiatan belajar dapat berjalan secara terarah dan efektif, mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Dalam peranannya sebagai perencana, guru hendaknya mampu mengidentifikasi kebutuhan siswa, menyusun tujuan pembelajaran yang jelas, dan menentukan strategi pengajaran yang akan ditempuh untuk mencapai tujuan tersebut secara optimal.

2.1.5 Komponen-komponen Pembelajaran

Rifa'i dan Anni (2014: 87-88) mengemukakan penggolongan komponen pembelajaran meliputi:

1. Pencapaian tujuan
2. Subjek pembelajaran
3. Materi belajar
4. Penerapan strategi belajar yang tepat
5. Media belajar
6. Komponen penunjang

Uraian di atas menekankan bahwa dalam pembelajaran terdapat komponen-komponen yang saling terkait, yang harus disinergikan agar proses belajar menjadi efektif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penerimaan siswa terhadap materi pembelajaran menjadi kunci tercapainya tujuan secara optimal.

2.1.6 Belajar Sejarah

Mata pelajaran sejarah khususnya materi Perjanjian Linggarjati, sering dianggap abstrak dan kurang menarik jika disajikan hanya melalui buku atau artikel sering dianggap abstrak dan tidak terlalu menarik jika disajikan hanya melalui buku atau artikel. Perjanjian Linggarjati sendiri merupakan salah satu yang paling kajian studi penting dalam diplomasi Indonesia, yang menuntut pemahaman konteks negara sejarahnya, serta signifikansi politiknya dalam bahasa Indonesia diplomasi, yang memerlukan pemahaman konteks negara sejarahnya dan signifikansi politiknya. Oleh dari itu sangat penting untuk menggunakan untuk metode pengajaran yang lebih lagi dan visual untuk meningkatkan pemahaman siswa, metode pengajaran interaktif dan visual untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Menurut Sardiman (2012), pembelajaran bahasa naratif yang efektif akan lebih menarik apabila dipadukan dengan materi audiovisual Sardiman dapat memberikan siswa contoh-contoh spesifik dan membantu mereka mengembangkan imajinasinya (2012), pengajaran bahasa naratif yang efektif dapat lebih menarik jika dikombinasikan dengan materi audiovisual karena dapat memberikan siswa contoh-contoh spesifik dan membantu mereka mengembangkan imajinasi mereka .

2.1.7 Media Pembelajaran

Berdasarkan Afandi et al. (2013:94-95), media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyalurkan informasi dari sumber informasi menuju peserta didik sebagai penerima informasi. Dalam bidang komunikasi, istilah media pembelajaran sering muncul. Oleh karena itu, media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dikenal pula dengan sebutan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar. Fungsinya mencakup stimulasi terhadap daya pikir, perasaan, perhatian, keterampilan, dan kemampuan siswa, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara maksimal. Sedangkan, secara harfiah media pembelajaran merupakan media yang digunakan sebagai pengantar yang bertindak sebagai perantara antara kedua belah pihak, hal ini dikarenakan letaknya yang berada di Tengah-tengah, maka dapat disebut sebagai pengantar atau penghubung. Media pembelajaran meliputi

fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Seperti buku, film, video, dan lain sebagainya (Wulandari, 2020).

Kristanto (2016:6) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang dirancang untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan perhatian, minat, pemikiran, dan respons emosional siswa selama kegiatan belajar. Segala upaya yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran. Media ini meliputi berbagai sumber informasi, mulai dari internet, buku, film, televisi, hingga media lain yang mampu menyampaikan informasi kepada pelajar. Nurdyansyah (2019:47) menegaskan bahwa media pembelajaran mencakup segala sarana yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa. Media ini berperan penting dalam merangsang berbagai aspek pada siswa, termasuk pikiran, perasaan, perhatian, dan minat, sehingga memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan interaktif. Dengan kata lain, keberadaan media pembelajaran bukan hanya sebagai alat penyampai informasi, tetapi juga sebagai stimulan yang menggerakkan partisipasi aktif siswa dalam belajar.

Merujuk pada beberapa pengertian sebelumnya, media pembelajaran adalah sarana yang digunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik untuk menyalurkan informasi materi tertentu, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan tujuan pembelajaran tercapai.

2.1.8 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Ramli (2012:7), perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat media pembelajaran semakin modern dan efektif, sehingga pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih mudah, misalnya dalam hal percepatan penyampaian materi dan peningkatan pemahaman siswa. Penggunaan media pembelajaran secara lebih mendetail memberikan keuntungan berupa umpan balik yang mendukung peningkatan pembelajaran yang telah dijalankan, serta penyampaian materi yang lebih fungsional dan memberi manfaat nyata bagi siswa. Media pembelajaran berperan dalam memberikan pengalaman dan pengayaan nyata kepada siswa, sehingga meningkatkan keyakinan mereka terhadap materi yang dipelajari dan menimbulkan rasa hormat serta kagum terhadap proses belajar, perasaan mendalam

yang dirasakan oleh siswa pada saat bertemu konsep yang diajarkan dengan konsep yang didapatnya diluar sekolah, serta secara tidak langsung siswa menjadi terbiasa membandingkan materi yang diberikan gurunya dengan materi yang diterimanya di luar sekolah.

Menurut Cahyadi (2019:26), media pembelajaran secara umum berguna untuk menyampaikan pesan dengan cara yang lebih variatif, tidak terbatas pada bentuk lisan atau tulisan, serta dapat mengatasi hambatan yang berkaitan dengan ruang, waktu, dan kemampuan indera. Kristanto (2016:12) menjelaskan bahwa media pembelajaran berperan dalam memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa, sehingga mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih terarah dan efisien. Arifannissa dkk. (2023:14) menjelaskan bahwa media pembelajaran berperan dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa, memperjelas materi pelajaran sehingga lebih mudah dipahami, serta mendukung siswa dalam menguasai materi dan mencapai target pembelajaran. Berdasarkan beberapa manfaat yang sudah dipaparkan, maka manfaat media pembelajaran pada umumnya, yaitu dapat memperjelas isi materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa agar dapat memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut sehingga bahan ajar yang tersampaikan lebih efektif.

2.1.9 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Adapun jenis-jenis media pembelajaran menurut (Cahyadi, 2019 : 47), yaitu:

1. Media audio, media yang isi pesannya hanya melalui indra pendengar. Tergantung pada jenis pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal atau nonverbal. Contohnya adalah radio, kaset, audio, MP3.
2. Media visual merupakan media yang hanya mengandalkan penglihatan untuk menerima informasi. Dalam penggunaannya, media ini menggunakan proyektor atau alat sejenis, yang dibantu oleh perangkat lunak untuk menampilkan cahaya atau gambar yang sesuai dengan materi yang diinginkan. Contoh media visual antara lain foto, gambar, poster, kartun, dan grafik.

2.1.10 Media Edpuzzle

Dikenal juga sebagai media video, media audio-visual berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur audio dan visual untuk mendukung pemahaman siswa. Dengan adanya komponen audio, siswa dapat menerima informasi pembelajaran melalui indera pendengaran, sementara komponen visual memungkinkan mereka memproses materi secara visual. Contoh media audio-visual meliputi film bersuara, video, TV, dan slide audio.

Sebagai media pembelajaran berbasis video interaktif, Edpuzzle dapat digunakan oleh guru untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Video yang digunakan di Edpuzzle dapat diperoleh dari berbagai sumber, termasuk YouTube, Khan Academy, dan Crash Course. Video yang diunggah ke Edpuzzle memungkinkan guru untuk menyisipkan pertanyaan, memeriksa kehadiran siswa dalam menonton video, dan menilai tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang diberikan.

Pengguna Edpuzzle dapat mengimpor video dari YouTube dan menambahkan fitur interaktif pada materi perjanjian lingsarjati atau Embedded Questions (pertanyaan ditengah video), pause otomatis untuk memastikan siswa benar-benar memperhatikan dan feedback langsung setelah siswa menjawab fitur-fitur ini memaksa untuk tidak hanya menonton, tapi juga berpikir dan merespon. Kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan Edpuzzle di sekolah berpotensi meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar secara mandiri, serta mendukung efektivitas pembelajaran. Melalui Edpuzzle, guru dapat menghadirkan materi pendukung tambahan bagi siswa yang memiliki prestasi rendah, guna memastikan mereka tetap mengikuti pembelajaran dan tidak tertinggal, praktik yang sering diterapkan di kelas (Achmad, Ganianti, & Kur'aeni, 2021).

2.1.11 Karakteristik Edpuzzle

Adapun ciri-ciri yang sedikit membedakan antara Edpuzzle dengan aplikasi lainnya menurut (Nabila, 2023: 14), yaitu :

1. Guru Dapat Menyelesaikan Video

Guru dapat memotong durasi video, merekam suara, menambahkan catatan audio di berbagai titik, menambahkan komentar dan pertanyaan pilihan ganda.

2. Mendukung Siswa

Edpuzzle dirancang untuk mendukung siswa dengan metode pembelajaran audio visual.

3 Kreativitas

Menciptakan keaktifan guru dalam mengedit video agar video menjadi lebih menarik.

4 Penggunaan Teknologi dan Berbagai Sumber Pembelajaran

Edpuzzle mengharuskan siswa dan guru mengakses internet untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk perkembangannya.

5 Pembelajaran Berbasis Video

Edpuzzle berfokus pada pembelajaran berbasis video yang dapat dibagikan kepada orang lain.

2.1.12 Kelebihan dan Kekurangan Edpuzzle

Adapun kelebihan dan kekurangan aplikasi Edpuzzle menurut (Sirri & Lestari, 2020: 6), yaitu :

1. Kelebihan Edpuzzle

- a. Guru dapat lebih mudah untuk membuat materi pembelajaran dengan konten video.
- b. Kemampuan untuk menarik video dari berbagai sumber, seperti YouTube, dan lain-lain, memberi siswa kemampuan untuk menampilkan konten video pada platform yang terkandung tanpa iklan atau gangguan lainnya. Guru dapat mengatur video dengan mudah, karena kuis dapat disematkan dalam video, guru dapat menghubungkan konten video langsung ke penilaian.
- c. Siswa dapat menonton video di perangkat mereka sendiri, seperti handphone.

2. Kekurangan Edpuzzle

Mengingat kebutuhan setiap siswa untuk membuat akun, Edpuzzle tampaknya dibangun agar siswa dapat menonton video secara Individu. Hal ini dapat mencegah siswa untuk bekerja sama dalam mendapatkan keuntungan dari

diskusi kelompok terkait konten video tersebut. Platform Edpuzzle juga cenderung mengharuskan siswa memakai handphone di kelas. Selain itu, media atau aplikasi Edpuzzle ini merupakan media pembelajaran secara online, sehingga membutuhkan jaringan internet, maka daerah ruang kelas yang tidak terdapat koneksi internet, maka siswa akan kesulitan untuk mengakses Edpuzzle.

2.1.13 Cara Pengoperasian Edpuzzle

Menurut (Ginting dkk, 2021 : 107-108) ada beberapa cara pengoperasian aplikasi Edpuzzle, yaitu:

1. Bukalah aplikasi Edpuzzle
2. Pilih akun guru
3. Klik “Sign Up” dan daftarkan akun Anda
4. Kembali ke halaman awal Edpuzzle dan masuk
5. Pilih opsi “My Classes” dibagian atas
6. Klik opsi “Add Class” untuk membuat kelas
7. Beri nama bagi kelas Anda
8. Undang siswa Anda ke kelas yang sudah dibuat
9. Klik tombol “Search” dibagian atas
10. Cari video di saluran yang ditawarkan dibagian kiri
11. Pilih video yang ingin Anda edit dan klik tombol “Use It”
12. Edit video Anda dengan menggunakan fitur dibagian atas video
13. Klik tombol “Save” dan pilih “My Content” ditengah atas bagian beranda
14. Pilih video Anda yang baru saja diedit dan berikan kepada siswa Anda di kelas dengan **mengklik tombol “Assign/Share” dibagian atas**

2.1.14 Indikator Edpuzzle

Secara operasional, indikator yang saya gunakan adalah ketepatan atau kulitan jawaban siswa terhadap pertanyaan tersebut partisipasi siswa dalam diskusi setelah menonton video serta keterlibatan siswa dalam memahami yang ditunjukkan dari hasil posttest. Jadi, kemampuan interaktif disini tidak hanya sekedar aktivitas klik, tetapi juga mencakup respon kognitif dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Indikator edpuzzle menurut Richard E. Mayer, yang dapat digunakan penelitian atau kajian pembelajaran, terutama untuk menilai bagaimana media ini berkontribusi terhadap proses belajar siswa:

1. Keterlibatan Aktif Siswa dalam Video

- a. Siswa menonton video secara keseluruhan tanpa melewatkan bagian penting.
- b. Siswa tidak dapat mengakses dan menggunakan Edpuzzle secara mandiri.

2. Interaksi dengan konten video

- a. Siswa menjawab pertanyaan pilihan ganda, isian singkat, atau pertanyaan terbuka yang disisipkan dalam video.
- b. Siswa memberikan tanggapan atau komentar sesuai dengan pertanyaan refleksi yang diberikan dalam video.

3. Kualitas jawaban atau respon

- a. Jawaban siswa mencerminkan pemahaman terhadap isi materi dalam video.
- b. Responsiswa bersifat argumentatif dan menunjukkan keterkaitan antar informasi dalam video.

4. Pemanfaatan fitur edpuzzle

- a. Siswa memanfaatkan beragam fitur video jika belum memahami isi materi.
- b. Siswa mengaktifkan subtitle (jika tersedia) atau memanfaatkan fitur rewind untuk memperjelas bagian tertentu.

5. Pemantauan dan umpan balik

- a. Guru dapat sampai sejauh mana siswa telah menyelesaikan video dan menjawab pertanyaan.
- b. Adanya umpan balik langsung dari sistem atau guru terhadap jawaban siswa.

6. Keteraturan dan konsistensi penggunaan

- a. Frekuensi siswa mengakses Edpuzzle sesuai dengan jadwal atau target pembelajaran.
- b. Konsistensi siswa dalam menyelesaikan video yang diberikan.

7. Respon siswa terhadap media

- a. Siswa merasa media ini membantu dalam memahami materi pembelajaran.
- b. Siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar melalui video dibandingkan metode konvensional.

2.1.15 Kemampuan Interaktif

Kemampuan interaktif dapat dipahami sebagai keterampilan sosial yang memungkinkan seseorang berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif. Baker (dalam Zaman, Maklumat, & Selangor, 1992) menekankan bahwa interaksi ini merupakan perpaduan antara pengetahuan kognitif dan kemampuan fisik. Hsu (2011) menambahkan bahwa interaktif juga melibatkan respons yang kontingen terhadap tindakan peserta didik. Kemampuan interaktif merujuk pada keterampilan siswa dalam menanggapi tindakan dengan beragam cara. Keterampilan ini berkembang dari intuisi seseorang dalam menjalin hubungan sosial, dengan interaksi yang bersifat terus-menerus dan berkelanjutan.

Kemampuan interaktif sebagian merupakan bawaan sejak lahir. Interaksi dapat diwujudkan secara verbal maupun nonverbal, tergantung pada cara individu mengekspresikannya kepada lawan interaksi. Hasil interaksi bisa berupa respons positif atau negatif interaksi positif timbul apabila komunikasi mendukung, demikian pula sebaliknya. Kemampuan memberikan respons kontingen mengikuti tindakan peserta didik. Interaktivitas siswa mencerminkan kemampuan mereka dalam memberikan respons beragam terhadap tindakan. Kemampuan ini lahir dari intuisi individu dalam membangun hubungan sosial, di mana interaksi yang terjadi bersifat berkelanjutan. Secara parsial, manusia telah memiliki kemampuan interaktif sejak lahir.

Bentuk kemampuan interaktif yang dimaksud adalah menjawab pertanyaan secara aktif saat video berjalan memberikan respon yang menunjukkan bahwa permohonan dan ikut terlibat dalam diskusi. Setelah pembelajaran jadi interaktivitasnya itu terlihat dari adanya proses berpikir dan respon siswa, bukan hanya aktivitas teknis.

2.1.16 Karakteristik Kemampuan Interaktif

Kemampuan-kemampuan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelas secara aktif, bertanggung jawab, dan komunikatif dikenal sebagai interaksi siswa. siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelas secara aktif, Salah dari ciri-cirinya adalah:

1. Aktif dalam Komunikasi
 - a. Mampu mengemukakan ide, pendapat, atau pertanyaan secara lisan maupun tertulis.
 - b. Responsif terhadap pertanyaan atau pendapat dari guru dan teman sekelas.
2. Kolaboratif
 - a. Mampu bekerja sama dalam kelompok atau tim pembelajaran.
 - b. Terbuka terhadap pendapat orang lain dan mampu menyelesaikan konflik secara konstruktif.
3. Parsipatif
 - a. Terlibat secara aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran seperti diskusi, simulasi, debat, atau proyek.
 - b. Tidak pasif atau hanya menjadi pendengar, tetapi ikut berkontribusi secara nyata.
4. Berorientasi pada tujuan belajar
 - a. Interaksi dilakukan tidak hanya untuk bersosialisasi, tetapi bertujuan untuk memahami materi, menyelesaikan tugas, atau mencapai tujuan pembelajaran tertentu.
5. Responsive terhadap umpan balik
 - a. Mampu menerima kritik, saran, atau arahan dari guru dan teman, serta menunjukkan perbaikan berdasarkan umpan balik tersebut.
6. Berani mengambil inisiatif
 - a. Tidak hanya menunggu instruksi, tetapi juga proaktif dalam mencari informasi, mengajukan pertanyaan, atau memulai diskusi.
7. Menggunakan Bahasa yang Tepat dan Efektif
 - a. Menggunakan bahasa yang sopan, jelas, dan sesuai konteks ketika berinteraksi, baik secara formal maupun informal.

2.1.17 Kekurangan dan Kelebihan Kemampuan Interaktif

1. Kelebihan kemampuan interaktif

Berikut ini adalah kekuatan dan kelemahan dari gaya belajar interaktif siswa dalam konteks pendidikan, khususnya pembelajaran interaktif seperti proyek kelompok, diskusi, atau penggunaan alat digital seperti Edpuzzle gaya belajar interaktif dalam konteks pendidikan, khususnya pembelajaran interaktif seperti proyek kelompok, diskusi, atau penggunaan alat digital Teka-teki:

a. Meningkatkan Pemahaman Konsep

Melalui diskusi dan tanya jawab, siswa lebih mudah memahami materi karena terjadi pertukaran ide dan pelurusan miskonsepsi.

b. Mendorong Keaktifan dan Partisipasi

Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, tidak hanya sebagai pendengar pasif.

c. Berbicara Keterampilan Sosial dan Komunikasi

Interaksi yang baik melatih siswa dalam menyampaikan pendapat, mendengarkan, bekerja sama, dan menghargai pendapat orang lain.

d. Meningkatkan Rasa Percaya Diri

Siswa yang sering terlibat dalam interaksi cenderung lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat atau bertanya di depan umum.

e. Mendorong Pembelajaran Kooperatif

Kemampuannya mendukung kerja interaktif sama tim dalam tugas-tugas kelompok, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat individual tetapi kolektif.

2. Kekurangan kemampuan interaktif

a. Tidak Semua Siswa Aktif

Beberapa siswa yang pemalu atau introvert cenderung pasif dan enggan berinteraksi, sehingga partisipasi tidak merata.

b. Rentan Terjadi Perdebatan Tidak Sehat

Jika tidak dikelola dengan baik, diskusi bisa berubah menjadi menyangkut pribadi atau konflik antar siswa.

c. Memenuhi Waktu Lebih Banyak

Kegiatan interaktif seperti diskusi dan kerja kelompok biasanya membutuhkan waktu lebih lama dibandingkan metode ceramah.

d. Tergantung pada Keterampilan Guru

Guru harus terampil mengelola interaksi agar tidak keluar dari topik, menjaga suasana kondusif, dan memberi arahan yang tepat.

e. Berpotensi Tidak Fokus pada Tujuan Pembelajaran

Tanpa panduan yang jelas, interaksi bisa melebar ke hal-hal yang tidak relevan dengan tujuan belajar.

2.1.18 Faktor-faktor Kemampuan Interaktif

Berikut ini berisi penjelasan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan siswa untuk berpartisipasi aktif di kelas, khususnya dalam konteks pembelajaran interaktif di sekolah atau melalui media digital seperti Edpuzzle. Kemampuan siswa untuk berpartisipasi aktif di kelas, terutama dalam konteks pembelajaran interaktif sekolah atau melalui media digital seperti Edpuzzle:

1. Faktor Internal

a. Motivasi Belajar

Siswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih aktif berinteraksi dalam proses pembelajaran.

b. Kepercayaan Diri

Rasa percaya diri mempengaruhi sejauh mana siswa berani menyampaikan pendapat, bertanya, atau menanggapi pertanyaan.

c. Kemampuan Akademik

Siswa yang memiliki pemahaman dasar materi yang cenderung lebih mudah terlibat dalam diskusi atau kegiatan interaktif.

d. Gaya belajar

Siswa dengan gaya belajar sosial (interpersonal) biasanya lebih nyaman dan aktif dalam kegiatan interaktif dibandingkan dengan siswa yang lebih individualis.

2. Faktor Eksternal

a. Strategi dan Metode Pembelajaran Guru

Penggunaan metode seperti diskusi, tanya jawab, simulasi, dan pembelajaran berbasis media interaktif dapat mendorong interaktivitas.

b. Penggunaan Media Pembelajaran

Media interaktif seperti Edpuzzle mendorong keterlibatan siswa melalui pertanyaan langsung dalam video, sehingga memperkuat interaksi dengan materi.

c. Lingkungan Kelas

Lingkungan kelas yang aman, terbuka, dan mendukung memungkinkan siswa lebih bebas dalam berinteraksi.

d. Dukungan Teman Sebaya

Siswa lebih aktif berinteraksi jika merasa didukung dan diterima dalam kelompok belajar atau komunitas kelas.

e. Peran Guru sebagai Fasilitator

Guru yang responsif, terbuka, dan tidak menghakimi akan menciptakan ruang aman bagi siswa untuk berinteraksi secara aktif.

2.1.19 Indikator Kemampuan Interaktif

Indikator kemampuan interaktif dalam pembelajaran menurut Lev Vygotsky:

1. Keterlibatan Siswa: Tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang interaktif, seperti diskusi kelas, permainan edukatif, atau simulasi.
2. Pemahaman Konsep: Tingkat pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan melalui kegiatan interaktif. Ini dapat diukur melalui tes atau kuis.
3. Kolaborasi Siswa: Kemampuan siswa untuk bekerja sama dan berkolaborasi dalam kegiatan pembelajaran yang interaktif.
4. Kualitas Interaksi Guru-Siswa: Tingkat interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran yang interaktif.

2.2. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan digunakan untuk menjelaskan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian penulis yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Edpuzzle Terhadap Kemampuan

Interaktif siswa Pada Mata Pembelajaran Sejarah Materi Perjanjian Linggarjati Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Sindangkasih” ialah sebagai berikut :

1. Rizka Kurniawan, H. Idad Suhada, dan Sri Maryanti (2023) dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Audio Visual Berbantu Edpuzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif dengan audio-visual berbasis Edpuzzle memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa, yang ditunjukkan oleh adanya perbedaan antara nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmad Fajar Asrofin pada tahun 2020 Hasil studi mengenai penerapan model Blended Learning melalui Edpuzzle pada mata pelajaran Mekanika Teknik untuk meningkatkan berpikir kritis di SMK Negeri 5 Surakarta memperlihatkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan valid dan siap digunakan setelah revisi tertentu, serta media Edpuzzle efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penerapan model Blended Learning berbasis Edpuzzle efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di SMK Negeri 5 Surakarta, yang diukur melalui lima indikator berpikir kritis. Analisis statistik menggunakan SPSS 20 menghasilkan nilai signifikansi 0,000, lebih kecil dari 0,025, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, menandakan perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dan mendukung efektivitas penggunaan model ini dalam pembelajaran. Yang membedakan penelitian ini dari penelitian sebelumnya adalah fokusnya pada pengukuran sejauh mana Edpuzzle yang dipadukan dengan WhatsApp Group dapat meningkatkan keterampilan belajar mandiri dan motivasi belajar siswa.
3. Tri Dewi Nugraheni (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Story Line Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen”. Penelitian terdahulu menghasilkan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline dengan fokus pada materi Corak Kehidupan Masyarakat Pra-Aksara. Penilaian dari ahli materi dan ahli media menunjukkan kelayakan produk, masing-masing sebesar 72,3% dan 78,54%. Persamaan dengan penelitian saat ini terletak pada

penggunaan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) sebagai kerangka pengembangan. Perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian sekarang terdapat pada dua aspek, yaitu materi dan media yang digunakan. Penelitian terdahulu menekankan materi Corak Kehidupan Masyarakat Pra-Aksara menggunakan Articulate Storyline, sedangkan penelitian saat ini menitikberatkan materi Teori Masuk dan Penyebaran Islam di Indonesia dengan media Edpuzzle.

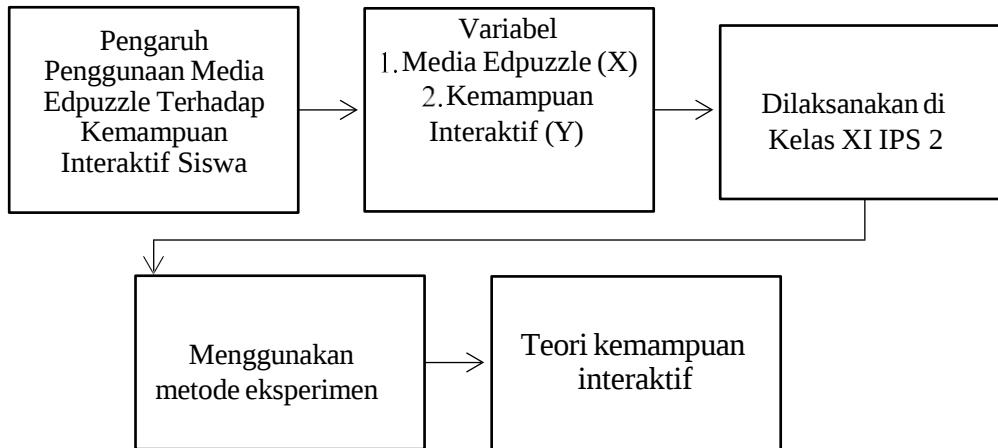
Berdasarkan beberapa penelitian yang telah disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengimplementasian dari platform Edpuzzle pada bidang Sejarah masih sangat sedikit. Kekurangan pemahaman tentang platform Edpuzzle serta kesulitan dalam platform Edpuzzle menjadi tantangan bagi para peneliti untuk mengimplementasikan. Perbedaan Penelitian diatas dengan yang peneliti lakukan terdapat pada integrasi video interaktif Edpuzzle, variable terkait yaitu kemampuan interaktif dan terhadap materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu usaha dan energi.

2.3 Kerangka Konseptual

Dalam sebuah penelitian, penting untuk memiliki kerangka berpikir yang dapat dijadikan sebagai arah dan alur penelitian agar peneliti memahami betul rumusan masalah serta tujuan dari penelitian yang dilakukan. Kenyataan bahwa sifat dari Pelajaran Sejarah yang dianggap abstrak dan kompleks sering menjadi masalah. Hal ini menjadi alasan tersendiri bagi siswa yang merasa Sejarah itu sangat membosankan.

Hasil wawancara yang telah dilakukan salah satu guru Sejarah Sman 1 Sindangkasih, diperbolehkan informasi bahwa materi usaha dan energi merupakan materi yang tergolong memerlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan interaktif dan monifikasi belajar siswa. Hal ini terbukti dari nilai kuesioner menyikapi hal tersebut, peneliti berinisiatif untuk dapat meningkatkan kemampuan interaktif dan motivasi belajar siswa menggunakan video interaktif Edpuzzle.

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual



2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang diajukan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Jawaban ini dianggap sementara karena masih bersandar pada teori dan belum diuji dengan fakta. Dengan demikian, setiap penelitian selalu menyertakan hipotesis sebagai pedoman awal analisis. Sebagai tindak lanjut dari hipotesis yang diajukan, penelitian dilakukan untuk mengetahui kebenaran dugaan tersebut (Rosalina dkk, 2023: 45). Hipotesis penelitian menyatakan adanya pengaruh penggunaan media Edpuzzle terhadap kemampuan interaktif siswa pada pembelajaran Sejarah.

Ha : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan interaktif siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Edpuzzle.

Ho : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan interaktif siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Edpuzzle.