

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah kegiatan atau tindakan memanusiakan manusia, karena dalam pelaksanaannya manusia dibimbing untuk dapat menemukan atau mengembangkan minat, bakat, kepribadian serta akhlak dan tingkah laku melalui pendidikan. Berdasarkan Undang - Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Indonesia dan Negara. Dapat diartikan bahwa pendidikan sebagai wadah untuk melakukan perubahan dari berbagai aspek, seperti adanya perubahan taraf perekonomian seseorang, pengembangan IPTEK, penyesuaian diri terhadap perkembangan zaman baik dari sikap, nilai dan tingkah laku. Serta berusaha untuk menguasai dan memahami berbagai keterampilan dengan menggunakan teknologi.

Berdasarkan kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini menuntut agar peserta didik lebih pro-aktif dalam kegiatan pembelajaran dan guru hanya sebagai pembimbing atau fasilitator, fasilitator disini sebagai pengarah, pemberi materi, menyediakan media pembelajaran, penilai dan memberikan penjelasan jika terdapat kekeliruan pada peserta didik. Dengan demikian terjadi interaksi yang maksimal antara peserta didik dan guru maupun peserta didik dengan peserta didik lainnya dalam mengeksekusi materi pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan teori belajar humanistik dimana dalam penerapannya kegiatan belajar hendaknya pendidik atau guru menuntun peserta didik berpikir induktif, mengutamakan praktik dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, hal tersebut dapat dilakukan dengan melakukan diskusi sehingga peserta didik dapat mengungkapkan pikiran mereka dikelas saat pembelajaran (Sumantri et al. 2019).

Dalam kegiatan proses belajar mengajar terdapat komponen-komponen penting meliputi tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, bahan atau materi pelajaran, pendekatan atau metode, media atau alat, sumber belajar dan evaluasi

pembelajaran (Jufri. 2016). Keberadaan media dalam kegiatan belajar mengajar bukan hanya sebagai variasi untuk menambah minat belajar peserta didik tetapi juga sebagai perantara guru dan peserta didik agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran sehingga materi atau informasi yang disampaikan dapat diterima oleh peserta didik dengan mudah.

Keberadaan media pembelajaran yang merupakan bagian penting dalam komponen pembelajaran, media tidak akan lepas dari pembahasan sistem pembelajaran secara keseluruhan, dalam hal ini penggunaan media sudah seharusnya mendapatkan perhatian yang lebih bagi peserta didik sehingga dapat memudahkan mereka dalam memperoleh pesan, ilmu dan materi selama kegiatan belajar mengajar serta dapat mendukung terciptanya lingkungan yang berkualitas dan berhasil dalam kegiatan belajar mengajar.

Selama peneliti melakukan kegiatan Praktik Keterampilan Mengajar di SMA Negeri 30 Jakarta dan melakukan observasi terkait kegiatan belajar mengajar belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi hal tersebut terjadi karena keterbatasan waktu, kurangnya persiapan mengajar, tidak tersedianya biaya dan kesulitan menentukan media yang tepat untuk digunakan sehingga guru banyak berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran mengakibatkan kurangnya keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan pembelajaran terkesan membosankan, hal tersebut menjadikan peserta didik mengalami kendala saat belajar salah satunya penurunan kemampuan kognitif. Dalam permasalahan seperti ini pengajar sudah harus bisa memanfaatkan media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran, karena, pada dasarnya setiap media pembelajaran memiliki karakteristik sendiri yang dapat disesuaikan dengan konteks dan materi yang akan dipelajari.

Berdasarkan permasalahan diatas maka sangat diperlukan keberadaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga sebagai seorang guru harus selalu berpikir kreatif untuk dapat menyusun atau mengembangkan media pembelajaran. Salah satu caranya adalah dengan menciptakan atau menggunakan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan berbagai

media (Shalikhah & Primadewi, 2017). Berdasarkan penjelasan tersebut media pembelajaran interaktif dapat menyajikan pembelajaran dalam bentuk teks, gambar bergerak atau animasi, video, audio, hingga pada video berbentuk *game*. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis *Edpuzzle*.

Dalam (Hesti Andrian, 2022) Amaliah menjelaskan *Edpuzzle* adalah aplikasi dan media pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan semua guru untuk membuat pelajaran menjadi lebih menarik. Video dapat diambil melalui Youtube, Khan Academy dan Crash Courses kemudian diinput ke dalam aplikasi *Edpuzzle*, Guru dapat memberikan pertanyaan dan melacak apakah siswa menonton video yang diberikan dan seberapa baik siswa memahami materi yang diberikan. Dengan adanya media pembelajaran berupa aplikasi *Edpuzzle* dapat menjadi sebuah alternatif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang kreatif, efektif optimal dan melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran serta meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dalam penyusunan skripsi peneliti akan melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Media Pembelajaran *Edpuzzle* terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas XI IPS pada materi keragaman budaya Indonesiadi SMA Negeri 30 Jakarta”.

B. Identifikasi Masalah

1. Apakah penggunaan *Edpuzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 30 Jakarta ?
2. Bagaimana *Epuzzle* dapat dijadikan bahan ajar yang efektif dan efisien dalam pembelajaran geografi?
3. Bagaimana media pembelajaran *Epudzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mata pelajaran geografi?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah diatas, batasan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap salah satu sub materi pada mata pelajaran geografi SMA yang

dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbasis *Edpuzzle*

2. Pada penelitian ini, tingkat kemampuan kognitif siswa ditunjukkan pada seberapa besar kemampuan siswa dalam menjawab soal yang akan diberikan oleh peneliti yang mencakup mengetahui, memahami, mengaplikasikan dan menganalisis. Data dari kelas XI dengan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol di SMA Negeri 30 Jakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Edpuzzle* terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas XI IPS pada materi keragaman budaya Indonesiadi SMA Negeri 30 Jakarta?”

E. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperkaya keilmuan dalam dunia pendidikan. Diharapkan pula berguna sebagai bahan pijakan berikutnya yang berkaitan dengan media berbasis *Edpuzzle* sebagai media pembelajaran yang menarik, menyenangkan bagi peserta didik.

2. Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yakni senagai berikut:

- a. Bagi Peneliti, penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk mengembangkan wawasan keilmuan khususnya pemanfaatan *Edpuzzle*,
- b. Bagi Guru Geografi, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang pentingnya media pembelajaran menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, serta dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran di sekolah.
- c. Bagi Peserta Didik, penelitian ini diharapkan agar dapat dijadikan sebagai tambahan ilmu bagi peserta didik sebagai bentuk pemanfaatan teknologi khususnya sebagai sarana media pembelajaran menarik dan menyenangkan.