

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fisika merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan Alam yang di dalamnya mempelajari mengenai gejala alam dan kegiatan-kegiatan manusia dalam kehidupan sehari-hari yang dituangkan dalam gagasan, konsep dan pengetahuan yang telah terorganisir dalam proses ilmiah. Dalam kenyataannya fisika menjadi salah satu mata pelajaran yang sulit, dilihat dari rendahnya perolehan nilai rata-rata UN SMA tahun 2019 sebesar 46,42% (Devi & Subali, 2021). Siswa kesulitan memahami konsep fisika, karena kurangnya fasilitas yang memadai, metode pembelajaran yang masih sering menggunakan metode ceramah, menyebabkan kurangnya pemahaman siswa mengenai materi (Magfira, Kamaluddin, & Darsikin, 2021). Media pembelajaran sudah banyak berkembang di lingkungan pendidikan yang dapat digunakan dan dipilih untuk menjadi pendukung kenaikan hasil belajar.

Faktanya berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas selama pembelajaran berlangsung penggunaan media pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa mudah bosan. Hal tersebut dibuktikan dengan masih banyaknya siswa yang bermain *Handphone* dan mengobrol dengan temannya. Penyampaian materi dengan metode ceramah menyebabkan siswa belum bisa mengalami pembelajaran secara langsung. Kurangnya perhatian siswa kepada guru menyebabkan nilai yang mereka peroleh sangat kurang. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya media pembelajaran (Supardi, Leonard, Suhendri, & Rismurdiyati, 2015).

Berdasarkan penjelasan di atas diperlukannya media pembelajaran interaktif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah pendidikan di Indonesia, (Hidayatullah, Asbari, Ibrahim, & Faidz, 2023). Penggunaan media belajar interaktif juga telah berkembang secara signifikan. Media pembelajaran merupakan sarana yang membantu meningkatkan kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai alat yang memperjelas makna atau pesan yang akan disampaikan untuk tercapainya tujuan proses belajar (Kustandi & Darmawan, 2020) (Arif & Mukhaiyar, 2020).

Media pembelajaran interaktif yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran efektif salah satunya adalah *Edpuzzle*. *Edpuzzle* memudahkan untuk membuat ataupun mengedit video dari *Youtube* maupun membuat video sendiri dan membuatnya menjadi lebih interaktif (Ware, 2021). Selain menambahkan dan mengedit video tujuan lain dari *Edpuzzle* adalah untuk memungkinkan untuk memasukkan pertanyaan kedalam video yang digunakan dalam pembelajaran, serta guru dapat melacak siswa yang melihat tayangan video ataupun mengerjakan soal yang diberikan (Sugiati, 2023).

Menurut Sirri (2020) media pembelajaran *Edpuzzle* disenangi siswa oleh karena itu guru harus memperhatikan dan mempertimbangkan kembali dalam hal sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan pembelajaran menggunakan media interaktif. Media pembelajaran *Edpuzzle* memiliki kelebihan untuk menjadi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan lebih menarik, melalui *Edpuzzle* guru juga dapat melihat seberapa paham

siswa mengenai materi yang telah diberikan (Wiadnya, Erawati, Kezia, & Apriliani, 2022). Berdasarkan identifikasi masalah, sejalan dengan perkembangan teknologi maka perlu media bersifat interaktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu maka peneliti melakukan penelitian mengenai efektivitas pembelajaran fisika berbantuan media pembelajaran *Edpuzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini, adalah penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* untuk kelas eksperimen dan media pembelajaran *Power Point* untuk kelas kontrol. Materi yang digunakan pada kedua kelas yaitu Usaha dan Energi untuk kelas X. Adapun soal test yang digunakan pada tingkat level kognitif C4 dan C5. Penggunaan soal pada test untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif C4 dan C5. Kondisi awal kelas eksperimen dan kelas kontrol yang harus sama atau selevel.

C. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini terdapat rumusan masalah, yaitu :

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh pembelajaran berbantuan media pembelajaran *Edpuzzle* dan *Power Point* terhadap hasil belajar siswa?
2. Media pembelajaran manakah yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diinginkan penulis dalam penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh pembelajaran berbantuan media pembelajaran *Edpuzzle* dan *Power Point* terhadap hasil belajar siswa.
2. Untuk mengetahui media pembelajaran mana yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini memberikan kontribusi dalam upaya perbaikan media pembelajaran IPA pada materi Usaha dan Energi untuk peningkatan hasil belajar siswa.

- b. Bagi Guru

Menambahkan pengetahuan mengenai media pembelajaran dalam pembelajaran supaya media yang digunakan tidak monoton atau menggunakan media yang sama.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian dapat menambah wawasan dan pengalaman penulis mengenai cara peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran interaktif.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Media *Edpuzzle*

Merupakan media pembelajaran interaktif yang membantu guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dalam media pembelajaran *Edpuzzle* guru dapat mengedit dan menyisipkan soal pada video. Video yang digunakan dapat berasal dari berbagai *platform online*.

2. Media *Power Point*

Merupakan media pembelajaran sering digunakan oleh guru sampai saat ini. Dalam *Power Point* berisikan teks, gambar dan juga berupa video. Pada pembelajaran menggunakan *Power Point* sering digunakan dengan model pembelajaran ceramah.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa adalah suatu nilai yang dicapai siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran maupun non-pembelajaran yang dapat mengetahui seberapa jauh siswa telah memahami dan menghayati ilmu yang telah diberikan.