

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan berupa materi pembelajaran yang dapat merangsang perhatian, pola pikir, emosi dan minat siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Shoffa, Subroto, & Nasution, 2023). Pengertian media pembelajaran diungkapkan oleh Saleh (2023) adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa di dalam proses belajar mengajar yang tersusun secara sistematis guna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, Junaidi (2019) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu komponen yang ada dalam proses belajar-mengajar yang memiliki peran penting yang dapat dipilih, dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa yang ada dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran disusun secara sistematis guna untuk memisahkan guru dan siswa selama proses belajar-mengajar. Guru dapat mengembangkan penggunaan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

2. Media *Edpuzzle*

Edpuzzle adalah aplikasi berupa video, di mana guru dapat menyisipkan soal pada video tersebut, guru dapat melacak berapa banyak siswa yang melihat video, mengerjakan soal, dan penggunaan media *Edpuzzle* untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran karena menyediakan berbagai video dari situs (Hamid, 2022). *Edpuzzle* merupakan salah satu media pembelajaran yang menggunakan video dalam pengalaman belajar siswa yang memiliki fitur memangkas video, menyisipkan suara, tanya jawab, *textbox*, pengumpulan laporan untuk meningkat pengalaman belajar siswa dalam hal media pembelajaran online (Amien Z. , Nurwahidin, Yulianti, Nurweni, & Sukirlan, 2023). *Edpuzzle* adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan media pembelajaran berbasis video yang membuat pelajaran menjadi menarik, video dapat diambil dari platform *Youtube* dan *Crash Course* dan dapat melacak pemahaman siswa melalui soal yang diberikan melalui selingan video yang ditampilkan (Amaliah, 2020)

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Edpuzzle* adalah media pembelajaran interaktif berbasis video yang diambil dari berbagai *platform online* lainnya. *Edpuzzle* dapat membantu guru untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan menyisipkan berbagai pertanyaan berupa pilihan ganda dan uraian singkat pada videonya. *Edpuzzle* dapat membuat pembelajaran lebih menarik.

Menurut Qadriani (2021) media pembelajaran *Edpuzzle* memiliki beberapa kelebihan, yaitu :

Tabel 2. 1 Kelebihan Edpuzzle

No	Kelebihan	Keterangan
1.	Siswa tidak dapat melewati isi video	Video tersebut juga akan berhenti secara otomatis jika siswa membuka tab baru, sehingga dapat membantu siswa lebih fokus pada video.
2.	Video yang disisipkan pada <i>Edpuzzle</i> dapat diambil dari berbagai <i>platform online</i>	Video yang disisipkan diambil dari berbagai <i>platform online</i> berupa <i>Youtube, Khan Academy, National Geographic</i> dengan cara memasukkan link video pada aplikasi <i>Edpuzzle</i> , selain itu video juga dapat diupload sendiri melalui perangkat pribadi.
3.	Pertanyaan yang ada pada <i>Edpuzzle</i> tidak dibatasi	Guru dapat memasukkan berbagai jenis pertanyaan berupa pilihan ganda, essay dan catatan yang ditambahkan pada video tanpa batasan berapa banyak selama video belum selesai.
4.	Guru dapat mengetahui durasi siswa dalam menyaksikan video dan mengerjakan soal yang ada	Terdapat <i>tools</i> yang berguna untuk guru melihat kegiatan siswa.
5.	Guru dapat memberikan <i>feedback</i> terhadap jawaban siswa baik secara otomatis maupun manual.	Setelah memberikan jawaban siswa dapat mendapatkan <i>feedback</i> dari guru
6.	Pada soal pilihan ganda nilai yang diperoleh siswa akan otomatis muncul pada aplikasi <i>Edpuzzle</i> , dan siswa dapat dengan langsung mengetahui nilai yang diperoleh langsung.	Nilai siswa dapat langsung dilihat langsung setelah menjawab soal berupa pilihan ganda.

Sumber : (Qadriani, Hartanti, & Dewi, 2021)

Kelebihan media pembelajaran *Edpuzzle* diatas, dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri dan memberikan sumber belajar yang baru sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang ada.

4. **Media *Power Point***

Power Point adalah suatu cara yang digunakan untuk menjelaskan tentang hal yang dirangkum dan dikemas kedalam beberapa *slide*, sehingga orang yang menyimak lebih dapat memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum dalam slide, baik berupa teks gambar/ grafik dan sebagainya (Humairah, 2021). *Power Point* adalah salah satu media presentasi yang disajikan dengan rangsangan-rangsangan multimedia, meliputi teks, gambar, animasi, dan lain sebagainya yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat melakukan fungsinya sebagai media pembelajaran (Muthoharoh, 2019). *Power Point* merupakan media yang terdapat teks, gambar, suara dan video (Irfan, Muhiddin, & Ristiana, 2019).

Berdasarkan dari penjabaran pengertian di atas dapat diketahui bahwa *Power Point* adalah media presentasi dalam bentuk slide dapat berupa tulisan, foto, video yang dirancang untuk mempermudah pembelajaran sebagai media pembelajaran. *Power Point* menjadi media pembelajaran yang sering digunakan pada proses belajar mengajar, dikarena mudah untuk digunakan. *Power Point* dapat menjadi salah satu pilihan penggunaan media pembelajaran yang menarik jika dapat didesain dengan menarik.

B. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa adalah prestasi yang di capai siswa pada akhir proses pembelajaran. Hasil belajar diperoleh dari penilaian akademis, keaktifan siswa. Pada kalangan akademis terdapat pemikiran bahwa keberhasilan siswa di bidang akademis tidak dapat ditentukan dari hasil nilai raportnya, namun jika menentukan kemampuan kognitifnya dapat dilihat dari hasil belajar (Dakhi, 2020).

Hasil belajar adalah hal yang berhubungan dalam kegiatan pembelajaran yang berdampak dari pengalaman mencakup ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik yang dapat memberikan informasi kepada guru dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran (Nabillah & Abadi, 2019). Hasil belajar adalah nilai-nilai dan apresiasi keterampilan yang diberikan kepada siswa setelah mengalami pengalaman pada saat proses pembelajaran selesai. Kemampuan siswa yang dapat dinilai akibat dari perbuatan belajar yang dilakukan disekolah dan dapat diamati oleh guru (Miski , 2015).

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah segala kemampuan yang diperoleh siswa dari pengalaman belajar yang dialami serta penilaian akademik, keaktifan setelah berakhir proses pembelajaran, mencakup ranah kognitif, afektif dan pskimotorik yang dapat dinilai oleh guru serta memberikan informasi mengenai tercapainya tujuan pembelajaran.

Taksonomi Bloom memiliki tiga ranah hasil belajar, yaitu 1) ranah kognif yang mencakup mengenai pengetahuan, atau kemampuan nalar siswa, 2) ranah afektif yang berkaitan dengan dalam diri siswa meliputi emosi dan

sikap, 3) ranah psikomotorik mencakup kegiatan motorik siswa (Ulfah & Arifudin, 2023). Menurut Febriani (2017) hasil belajar kognitif digunakan sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran, hasil belajar kognitif merupakan hasil dari kegiatan pembelajaran yang diusahakan siswa selama kegiatan pembelajaran. Mahmudi (2022) berpendapat bahwa hasil belajar ranah kognitif menekankan pada perilaku siswa pada keterampilan berpikir dan pengetahuan yang mereka ketahui untuk nantinya dapat digunakan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Nabillah (2019) mengungkapkan bahwa hasil belajar ranah kognitif merupakan perubahan perilaku sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran. Hasil belajar kognitif merupakan pengetahuan yang diperlukan dari siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Lestari & Irawati, 2020). Hasil perubahan perilaku dari kegiatan sejak diberikan stimulus yang dapat memanggil kembali informasi dalam otak siswa merupakan pengertian hasil belajar kognitif menurut Nurmisanti (2017)

Dari beberapa penjabaran diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar kognitif siswa meliputi pengetahuan dan keterampilan berpikir mereka. Kemampuan tersebut nantinya diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Ranah kognitif merupakan salah satu indikator keberhasilan kegiatan pembelajaran.

C. Efektivitas

Efektivitas pembelajaran adalah upaya guru pada proses pembelajaran di dalam kelas. Upaya difokuskan pada pemahaman, ketekunan dan kecerdasan sehingga memberikan perubahan pada perilaku siswa. Indikator dalam efektivitas berupa model, media, evaluasi dan interaksi guru dengan siswa (Nurpuspitasari, Sumardi, Hidayat, & Harijanto, 2019).

Efektivitas pembelajaran merupakan perilaku guru saat proses pembelajaran untuk mengasikkan pengalaman baru bagi siswa melalui kegiatan yang sesuai dengan tujuan kegiatan. Efektivitas pembelajaran dapat diukur dari hubungan siswa dan guru. Faktor yang digunakan untuk menentukan tingkat efektivitas pembelajaran, yaitu waktu, personalia dan sumber belajar (Yulianto & Nugraheni, 2021).

Efektivitas pembelajaran merupakan ukuran yang digunakan untuk mengetahui keberhasilan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode atau media yang digunakan guru diharapkan dapat ditangkap oleh siswa. Indikator efektivitas pembelajaran adalah ketuntasan belajar, kemampuan guru mengelola pembelajaran dan respon siswa terhadap pembelajaran (Hidayah, Adawiyah, & Mahanani, 2020).

Dari beberapa pengertian diatas, dapat diketahui bahwa efektivitas merupakan usaha yang dilakukan guru supaya tercapainnya kegiatan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari ketuntasan belajar, dan repon siswa. Indikator efektivitas pembelajaran dapat berupa model, media, evaluasi dan interaksi antara guru serta siswa.

D. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang penulis lakukan dengan tema “efektivitas pembelajaran fisika berbantuan media *Edpuzzle*” memang belum banyak penelitian yang mengupas mengenai masalah tersebut. Dikarenakan, media *Edpuzzle* belum banyak dikenal oleh guru maupun siswa. Berikut penelitian yang relevan dengan tema yang peneliti angkat :

Penelitian yang dilakukan oleh Hidayat (2023) merupakan penelitian dengan tindakan yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen jenis *quasi experiment*. Penelitian tersebut menghasilkan bahwa media pembelajaran *Edpuzzle* berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya *Edpuzzle* dapat dengan mudah membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar. Pemilihan soal pada penelitian tersebut yaitu C1-C4, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan soal dengan level kognitif C4 dan C5.

Penelitian lain terkait penggunaan media *Edpuzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa oleh Hasnita (2022) hasil dari penelitian tersebut penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian tersebut adalah penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian *quasi experiment*. Pada variabel terikat kedua penelitian berupa media pembelajaran *Edpuzzle* sedangkan dalam variabel bebas penelitian tersebut mengenai keaktifan dan hasil belajar Matematika, sedangkan penelitian ini menggunakan hasil belajar fisika materi Usaha dan Energi.

Penelitian yang dilakukan oleh Amien (2023) menghasilkan perolehan data yaitu penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* mampu menaikkan hasil belajar siswa dengan data yang telah diambil dan di analisis mengalami kenaikan. Perbedaan penelitian tersebut yaitu pada metode penelitian yang menggunakan metode SLR (*Systematic Literature Review*) yang mengutip dari beberapa jurnal sehingga tidak melakukan penelitian terjun ke lapangan seperti penelitian ini.

E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran fisika mengharuskan siswa untuk memahami mengenai konsep-konsep alam yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Fisika menjadi pelajaran yang membosankan dikarenakan penggunaan media dan metode pembelajaran yang tidak berkembang. Kurangnya Siswa menjadi cepat lelah dan bosan karena mendengarkan guru yang menggunakan metode pembelajaran ceramah. Upaya peningkatan kualitas pembelajaran memiliki banyak faktor. Salah satu faktor yang berpengaruh adalah kreatifitas guru, menciptakan kondisi kelas yang aktif, menyenangkan dan tidak membosankan dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda dapat membantu upaya peningkatan kualitas. Pemilihan media pembelajaran yang kreatif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu, media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu *Edpuzzle* dan *Power Point*.

Media pembelajaran *Edpuzzle* dapat membantu guru untuk mengupload dan memberikan tugas kepada siswa berupa video menarik agar mudah dipelajari. Penggunaan *Edpuzzle* dapat mengubah cara belajar siswa dan teknik pembelajaran sehingga tidak monoton. Penggunaan *audio-visual* dalam media *Edpuzzle* menjadi salah satu kelebihan media ini. Siswa mendapatkan pengalaman baru dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *audio visual*. Perbedaan penggunaan media pembelajaran ditinjau dari hasil belajar siswa di akhir proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* dan *Power Point* diharapkan menunjukkan perbedaan pada hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* diprediksi lebih efektif dikarenakan dilihat pada keunggulan dan kebutuhan di dalam kelas.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dari penelitian, yaitu : 1) terdapat pengaruh pembelajaran berbantuan *Edpuzzle* dan pembelajaran berbantuan *Power Point* terhadap hasil belajar siswa dan 2) penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* lebih efektif daripada media pembelajaran *Power Point*.