

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Perkembangan zaman mempengaruhi banyak aspek kehidupan, salah satunya adalah perkembangan teknologi. Seiring dengan berkembangnya Ilmu Pengetahuan maka aspek teknologi tidak bisa dipungkiri akan terus maju dan berkembang (Jamun, 2018). Kemajuan teknologi yang dirasakan saat ini, banyak memberikan manfaat khususnya di bidang pendidikan. Dengan adanya kemajuan teknologi ini perlu adanya inovasi dan perubahan guna meningkatkan dunia pendidikan ke arah yang lebih baik, untuk mengupayakan hal tersebut, kegiatan pembelajaran tentu harus dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi dengan tepat (Salsabila, 2020).

Pembelajaran yang semula hanya berfokus pada guru tentu harus diperbaiki dengan mengganti fokusnya menjadi berfokus pada siswa. Segala kebutuhan siswa perlu dipenuhi dengan memberikan berbagai pilihan pembelajaran seperti pembelajaran gaya audio, pembelajaran gaya visual ataupun pembelajaran gaya kinestetik, dan tidak hanya menerapkan pembelajaran ceramah. Hal ini sesuai dengan pendapat Novitasari (2016) bahwa Pembelajaran yang menarik adalah Pembelajaran yang memiliki media yang dapat menyajikan pembelajaran dalam beberapa versi, versi gambar, suara ataupun animasi sehingga dapat mencegah kebosanan peserta didik.

Sehubungan dengan berkembangnya kemajuan teknologi, peran guru dinilai tidak kalah penting dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif. Pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi dari peserta didik, bukan hanya sekedar mengamati atau memperhatikan suatu yang ada di depannya tetapi dalam proses pembelajaran media interaktif ini terdapat interaksi siswa (Harsiwi, 2020).

IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) menjadi pelajaran essensial untuk peserta didik, hal tersebut dikarenakan setiap hari manusia tidak henti-hentinya bergantung pada alam sekitar sehingga mata pelajaran ini sangat perlu dipelajari, termasuk ilmu-ilmu alam dan berbagai peristiwa di alam (Kusumaningrum, 2018). Pembelajaran IPA yang baik adalah pembelajaran yang menyenangkan berdasarkan

pada peraturan pemerintah dalam PP No. 19 Tahun 2005 Bab IV Pasal 19 ayat 1 bahwa “Proses pembelajaran di satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan kecukupan ruang prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, perkembangan fisik, dan psikologi siswa.” Isu tersebut menjadi landasan hukum formal atas keharusan guru menyelenggarakan pembelajaran aktif, kreatif, efisien, dan menyenangkan (PAKEM).

Depdiknas dalam Fahmi (2013) rincian tentang pembelajaran yang menarik, imajinatif, dan menyenangkan disediakan oleh Kementerian Pendidikan Nasional. Depdiknas membahas ciri-ciri pembelajaran berbasis PAKEM di TK dan SD secara luas yaitu multimetode, multimedia, praktik dan kerja tim, memanfaatkan lingkungan, berlangsung di dalam dan di luar kelas, dan multiaspek yang meliputi logika, praktik dan etika.

Menurut Wisudawati (2022) anak-anak mendapatkan banyak ide ilmiah mereka dari pengamatan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Para ahli sampai pada kesimpulan bahwa anak-anak belajar sains melalui konsep-konsep yang mereka kembangkan atau bangun sendiri sebagai hasil dari penemuan-penemuan sendiri. Konstruktivisme merupakan istilah yang sering digunakan untuk menggambarkan pemikiran ini. Jean Piaget adalah salah satu pendiri konstruktivisme. Konsep ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Vygotsky mengenai perkembangan psikologis siswa. Perdebatan tentang konstruktivisme dalam pendidikan sains sangat menarik mengingat fakta bahwa pendidikan Indonesia saat ini selalu difokuskan untuk membantu siswa memperoleh memori jangka panjang, keterampilan praktis, dan kemampuan atau kompetensi untuk memahami konsep sains dengan tidak menghafalnya. Lingkungan belajar siswa yang berupa teknik-teknik yang dikembangkan oleh guru untuk memaksimalkan kemampuan siswa dalam mempelajari IPA untuk memahami lingkungan merupakan aspek yang sangat signifikan. Bagi sebagian besar siswa, memahami sains itu menantang. Untuk menjadikan belajar IPA sebagai suatu keharusan bukan karena paksaan, seorang guru harus mampu mengubah pembelajaran yang tadinya

sulit menjadi mudah, yang tadinya tidak menarik menjadi menarik. Hal ini dimungkinkan jika seorang guru telah menguasai sifat tersebut dan berkompeten dalam menggunakannya. Dengan mempraktikkan taktik pembelajaran yang tepat, seseorang dapat menguasai kompetensi yang tercantum di atas. Peran guru dalam mempraktekkan pendekatan pembelajaran IPA yang baik antara lain berperan sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, mentor, demonstrator, evaluator, dan katalisator pembelajaran, selain mengawasi sejauh mana pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPA. Jika pekerjaan dilakukan dengan benar, maka akan menghasilkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot.

Hayat dan Yusuf dalam Wisudawati (2022) memandang karakteristik siswa dan keluarganya, kemampuan membaca, motivasi belajar, minat, dan konsep diri, strategi pembelajaran, tingkat kehadiran, dan rasa memiliki merupakan beberapa variabel yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar IPA siswa di Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara di SD Negeri, guru kelas IV memiliki hambatan dalam mengajarkan materi macam-macam gaya, hal itu dikarenakan terbatasnya media yang dimiliki serta seringkali tertukar pemahaman mengenai macam-macam gaya. Taqwa (2018) menyatakan bahwa kekeliruan pemahaman konsep gaya terjadi karena peserta didik kurang memahami beberapa hal diantaranya kurang berhasil dalam mengaktivasi pengetahuan relevan yang mereka miliki, selain itu kurangnya pemahaman dalam beberapa definisi pada mata pelajaran di IPA juga menjadi penyebabnya. Maka pembelajaran harus disusun dengan menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan nyata agar lebih dipahami. Berdasarkan penelitian oleh Meyrelda (2021) bahwa materi macam-macam gerak belum dipahami oleh sebagian besar peserta didik di kelas, pembelajaran macam-macam gaya dirasa belum menumbuhkan antusiasme dari peserta didik, hal itu dikarenakan belum adanya media yang menarik.

Pembelajaran interaktif dapat berjalan jika ditunjang dengan media yang relevan dan media yang memiliki nilai lebih. Tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal jika dibantu dengan bantuan media pembelajaran, media pembelajaran ini dinilai menjadi komponen penting yang perlu ada dalam

pembelajaran, akan tetapi media yang dapat meningkatkan interaksi siswa bukan hanya media yang terdiri dari tulisan saja namun berisi gambar visual dan audio yang menarik, Salah satu media yang terbukti mampu meningkatkan antusias siswa dalam belajar adalah *Edpuzzle* (Arfa dan Kurniawan, 2022).

Berikut adalah beberapa manfaat *Edpuzzle* yaitu *Edpuzzle* dapat memudahkan guru merancang pelajaran seputar konten video, kemampuan untuk menggunakan video dari berbagai sumber menawarkan cara untuk menampilkan konten video di platform tanpa iklan atau gangguan lainnya, karena kuis dapat disematkan dalam video, guru dapat menghubungkan konten video langsung ke penilaian, dan siswa dapat menonton video di perangkat mereka sendiri (Sirri dalam Achmad,2021).

Edpuzzle dinilai sebagai aplikasi yang dapat membantu pembelajaran berjalan secara PAIKEM karena fitur-fitur yang dimilikinya dapat memberikan potensi untuk melatih siswa aktif, mandiri dan belajar dengan menyenangkan, hal itu sesuai dengan penelitian terbaru dari Nopiani (2023) bahwa *edpuzzle* merupakan media yang dapat membuat siswa lebih aktif berpendapat, kelas menjadi lebih kondusif karena siswa memiliki tanggung jawab untuk mengamati video dengan baik agar dapat menjawab pertanyaan kuis sehingga siswa menjadi lebih mudah untuk memahami materi.

Berdasarkan masalah yang ditemukan maka Peneliti melakukan penelitian dengan fokus pada penelitian *edpuzzle* untuk melatih pemahaman siswa dengan sintaks video berbasis model kooperatif kepada Siswa Sekolah Dasar berjudul "**Pengembangan Video *Edpuzzle* Berbasis Model Kooperatif pada Materi Macam-macam Gaya di Kelas IV SD untuk Meningkatkan Pemahaman konsep**" dengan harapan penelitian ini dapat menjadi solusi permasalahan. Produk Pengembangan ini menyajikan Video *Edpuzzle* tentang macam-macam gaya yaitu Gaya Gesek, Gaya Otot, Gaya Gravitasi yang dirasa memiliki potensi dan memberikan solusi.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang, Rumusan Masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Bagaimana mengembangkan video pembelajaran *edpuzzle* pada materi macam-macam gaya kelas IV SD?
2. Bagaimana kelayakan produk pengembangan video pembelajaran *Edpuzzle* pada materi macam-macam gaya kelas IV SD?
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik mengenai video *edpuzzle* pada materi macam-macam gaya di kelas IV SD?
4. Bagaimana ketercapaian video pembelajaran *edpuzzle* pada materi macam-macam gaya kelas IV SD untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Mampu mengembangkan video pembelajaran interaktif *Edpuzzle* pada materi Macam-macam gaya kelas IV SD
2. Mengetahui kelayakan produk pengembangan video pembelajaran interaktif *Edpuzzle* pada materi Macam-macam gaya kelas IV SD
3. Mengetahui respon guru dan peserta didik mengenai video berbantuan *Edpuzzle* pada materi macam-macam gaya di kelas IV SD
4. Mengetahui ketercapaian video pembelajaran *Edpuzzle* pada materi macam-macam gaya kelas IV SD untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi peneliti
Peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran video interaktif sebagai bekal untuk calon seorang guru di masa depan.
2. Bagi siswa
Peserta didik dapat lebih antusias dan lebih memahami konsep materi macam-macam gaya.
3. Bagi sekolah
Pengembangan video pembelajan ini dapat menjadi referensi bagi sekolah untuk menggunakan media pembelajaran berbasis digital