

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kemajuan teknologi digital di era saat ini membawa dampak positif dalam banyak bidang, terutama dalam bidang pendidikan. Dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan diharapkan dapat memberikan dampak yang positif, seperti penggunaan teknologi guna meningkatkan kualitas pengajaran dalam dunia pendidikan dan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan gaya baru.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 mengenai sistem yang ada dalam pendidikan “Pendidikan merupakan usaha yang direncanakan untuk dapat mewujudkan suasana belajar supaya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam nilai keagamaan, pengembangan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta berbagai keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara, serta diharapkan dapat menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang mampu membangun masyarakat, bangsa, dan negara ke arah yang lebih baik.”

Dimulai saat terjadinya pandemi Covid-19 membuat seluruh sekolah terpaksa melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (*Daring*). Oleh sebab itu, banyak tenaga pendidik yang memutar pikiran agar Pembelajaran Jarak Jauh tidak membosankan dan agar para siswa masih memiliki motivasi yang tinggi meskipun melakukan pembelajaran secara *Daring*.

Sebelum adanya pembelajaran secara daring, perkembangan metode pembelajaran di Indonesia juga sudah cukup banyak seperti metode ceramah, gamifikasi, diskusi kelompok, eksperimen, kooperatif dan yang lainnya. Dengan metode pembelajaran daring diharapkan dapat tetap membuat para pelajar tetap bersemangat untuk melaksanakan pembelajaran meskipun tidak secara bertatap muka.

Tentunya pada saat awal penggunaan metode pembelajaran yang baru banyak tantangan nya. Tantangan utama yang paling awam dan sering

ditemukan ialah susah sinyal dan juga tidak mengerti caranya menggunakan aplikasi pembelajaran daring seperti Zoom dan Google Meet. Selain para pelajar yang perlu diberikan bekal terkait metode baru ini, tetapi guru juga perlu dibekali agar maksimal dalam memberikan materi secara maksimal.

Untuk menunjang hal tersebut, Kurikulum Merdeka di Indonesia menghadirkan sebuah pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna, salah satunya melalui mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). IPAS merupakan mata pelajaran integratif yang menggabungkan konsep IPA dan IPS. Hidayanti menyatakan (2022), yang menyatakan bahwa penyebab menurunnya minat belajar peserta didik adalah kurangnya kreativitas pendidik saat menggunakan media pembelajaran sehingga menyebabkan peserta didik mudah bosan saat proses belajar mengajar.

Kurikulum merdeka yang merupakan perkembangan dari kurikulum 2013 mengusung dua konsep yaitu “Merdeka Belajar” dan “Kampus Merdeka”. Arti dari Merdeka belajar merupakan kebebasan berpikir dan kebebasan berinovasi (Ainia & Khoirul, 2020). Dengan menganut konsep kebebasan serta fleksibilitas, kurikulum merdeka dapat memberi pengalaman belajar yang efektif bagi peserta didik. Dalam pendidikan, motivasi belajar merupakan salah satu aspek yang dibutuhkan.

Motivasi menurut Ridwan (2019:74) didefinisikan energi yang terdapat pada individu yang dapat mendorong mereka untuk melakukan latihan eksplisit dengan tujuan eksplisit. Terdapat dua jenis motivasi, yakni intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, seperti rasa keingintahuan serta kepuasan pribadi dalam belajar. Sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan berasal dari faktor luar, seperti penghargaan atau apresiasi dari orang lain. Penting sekali untuk menciptakan lingkungan yang dapat meningkatkan motivasi pada siswa.

Dengan melakukan pemilihan metode pengajaran yang tepat, menarik, dan interaktif dapat berkontribusi dalam peningkatan motivasi pada siswa. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi turut mempengaruhi dunia pendidikan yang ditandai dengan munculnya berbagai media pembelajaran

berbasis video (Agustina, A, Novita, 2012). Kemampuan siswa dalam menyerap dan memahami pelajaran pasti berbeda tingkatannya.

Ada yang cepat, sedang, dan ada pula yang sangat lambat (Isnanto, Hamu, 2022). Tentunya setiap siswa memiliki gaya belajar yang dominan. Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual bukan lagi suatu hal yang jarang ditemui. Dimulai pada era pandemi yang dimana mewajibkan untuk semua siswa melakukan Pembelajaran dari Rumah daring yang membuat para tenaga pendidik diharuskan untuk melakukan pengajaran via *online* atau dengan media audio visual melalui *platform* YouTube.

Setelah era sesudah pandemi pun, tak jarang para pendidik masih menggunakan *platform* YouTube sebagai media pembelajaran di kelas. Dengan ini, penulis memanfaatkan media pembelajaran EdPuzzle, sebuah aplikasi yang memberikan kemudahan bagi para guru. Amaliah (2020:37), EdPuzzle adalah aplikasi berbasis video yang dirancang untuk membantu pendidik menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Dengan suasana yang menarik, dapat membuat siswa memiliki dorongan serta motivasi belajar. Menurut Moeller (2016) mengatakan, EdPuzzle merupakan sebuah *platform* yang memungkinkan pengguna mengunggah video pada aplikasi YouTube dan menyisipkan elemen interaktif, seperti pertanyaan pilihan ganda dan isian. Dengan menggunakan EdPuzzle, para pendidik dapat mengakses video dari berbagai sumber seperti YouTube, Crash Course dan yang lainnya, kemudian video tersebut dimasukkan oleh para pendidik kedalam EdPuzzle serta dapat menambahkan memberikan pertanyaan.

Para pendidik juga dapat melacak apakah para murid menonton serta memahami materi yang diberikan. Berdasarkan hasil permasalahan dan kajian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan bertujuan untuk mengetahui perbandingan efektivitas menggunakan metode pembelajaran ceramah dengan audio visual dengan EdPuzzle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan *research* yang dilakukan di sekolah SD Negeri Pakuan Kota Bogor. Di sekolah ini, peneliti mengambil sampel di

kelas 6A, pada kelas ini dominan menggunakan gaya belajar individu dan menggunakan metode diskusi. Dari data yang didapat oleh peneliti dari hasil wawancara dengan wali kelas, menyatakan bahwa murid mengalami kesulitan motivasi pada pelajaran IPAS.

Dari hasil wawancara wali kelas menyatakan bahwa siswa memiliki motivasi yang kurang terhadap pelajaran IPAS. Menurut hasil penelitian dari Venni Herli, dkk pada tahun 2020 menunjukkan bahwa penggunaan EdPuzzle sebagai media pembelajaran selama masa pandemi dinilai efektif karena mampu menambah pengetahuan responden.

Penelitian mengenai efektivitas penggunaan metode ceramah oleh Hidayanti (2020), menunjukkan bahwa siswa memiliki pemahaman yang baik terhadap materi tetapi kurang dalam keterampilan berbicara. Penelitian ini difokuskan pada peningkatan motivasi belajar pada siswa untuk mata pelajaran IPAS.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu, bagaimana penggunaan media audio visual dengan EdPuzzle sebagai media pembelajaran terhadap motivasi siswa?

1.2.2 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini, yaitu:

- a. Penelitian ini hanya akan dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Pakuan Kota Bogor pada pelajaran IPAS.
- b. Media pembelajaran video interaktif dengan memanfaatkan website EdPuzzle dan *platform* YouTube.

1.3. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah di kemukakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media audio visual dengan EdPuzzle terhadap motivasi siswa dalam belajar.

1.4. Manfaat

a. Bagi Penulis

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman yang berharga dalam melaksanakan proses penelitian ilmiah secara sistematis dari awal hingga akhir. Penulis memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai media pembelajaran berbasis teknologi seperti EdPuzzle dalam meningkatkan motivasi siswa.

b. Bagi Tenaga Pendidik

Penelitian ini memiliki manfaat untuk memberikan pilihan media pembelajaran yang efektif pada para siswa dengan gaya belajar audio visual sehingga meningkatkan motivasi belajar pada siswa.

1.4.1. Ruang Lingkup Penelitian

a. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini merupakan siswa/i kelas VI di SD Negeri Pakuan Kota Bogor yang mengikuti proses pembelajaran dengan memanfaatkan media EdPuzzle. Pemilihan subjek didasarkan pada keterlibatan siswa/i secara aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar menggunakan *platform* tersebut. Objek Penelitian

b. Objek Penelitian

Objek untuk penelitian ini merupakan motivasi belajar siswa yang diukur melalui indikator seperti ketekunan, minat, antusiasme, serta partisipasi aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini juga berfokus pada pengaruh penggunaan media EdPuzzle sebagai sarana pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi tersebut.

1.4.2. Batasan Materi

Batasan materi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di kelas VI.
- b. Media pembelajaran yang digunakan terbatas pada EdPuzzle dengan fitur utama seperti *video Interaktif* dan *embedded quiz*.

- c. Aspek motivasi belajar yang diukur mengacu pada teori motivasi belajar menurut para ahli, meliputi dimensi kognitif, afektif, dan konatif.

1.4.3. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pakuan Kota Bogor dengan rentang waktu selama enam pertemuan dalam pembelajaran yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, pengumpulan data, dan analisis hasil.

1.4.4. Capaian Belajar

Capaian belajar yang diharapkan pada penelitian ini ialah:

- a. Siswa mampu menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang ditandai dengan antusiasme dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.
- b. Siswa dapat memahami materi IPAS yang diajarkan melalui EdPuzzle secara lebih mendalam.
- c. Siswa terlatih untuk belajar secara mandiri dan interaktif melalui penggunaan media berbasis teknologi.
- d. Guru memperoleh strategi pembelajaran yang efektif untuk memotivasi siswa dengan bantuan EdPuzzle.