

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran yang baik ialah proses pembelajaran yang melibatkan interaksi antara pendidik dengan peserta didik didukung dengan alat pendukung lainnya, sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, memotivasi peserta didik, menantang peserta didik aktif serta memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitasnya. Interaksi tersebut menjadi salah satu indikator dari aktivitas pembelajaran. Rosalina (2005, hlm. 4) mengemukakan bahwa“..... aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan dari siswa untuk belajar”. Aktifitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran merupakan hal yang penting karena aktifitas dari peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar akan membawa nilai yang besar bagi pembelajaran. Aktivitas belajar dari peserta didik akan menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung berjalan dengan baik dan optimal, sehingga pembelajaran yang dilakukan pun lebih berkualitas dan proses pembelajaran tidak hanya sebagai proses transfer ilmu, tetapi juga sebagai pengarah moral serta nilai-nilai kehidupan bagi peserta didik.

Keaktifan dari peserta didik dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan peserta didik itu sendiri. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Kunandar (2008, hlm. 277) Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran ialah keterlibatan peserta didik dalam bentuk pikiran, sikap, perhatian maupun aktivitasnya dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran dan men'dapat manfaat dari adanya pembelajaran tersebut. Adanya aktivitas belajar dari peserta didik pula akan membentuk pengetahuan serta keterampilan yang mengarah pada peningkatan prestasi belajar.

Aktivitas yang ditekankan adalah proses dari peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Selain peserta didik, guru pun perlu menimbulkan aktivitas peserta didik dalam berfikir maupun berbuat. Penerimaan pembelajaran jika dengan aktivitas dari peserta didiknya sendiri, maka kesan pembelajaran tidak akan berlalu begitu saja, tetapi akan dipikirkan, diolah kemudian dikeluarkan lagi

dalam *output* yang berbeda. Peserta didik akan bertanya, mengajukan pendapat serta menimbulkan diskusi dengan guru (Slameto, 2010, hlm. 36). Guru selaku pendidik secara sadar perlu merencanakan dan melaksanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dan berpedoman pada aturan serta perencanaan terkait pendidikan yang dikemas dalam kurikulum. Kaitannya dalam aktivitas belajar, guru harus mampu menciptakan suasana belajar mengajar yang kondusif dan membuat peserta didik ikut serta didalamnya terlebih menjadi pekerjaan rumah bagi guru untuk melihat aktivitas belajar peserta didik saat pembelajaran jarak jauh.

Pembelajaran jarak jauh mengharuskan guru dan peserta didik melakukan pembelajaran bukan dalam ruang dan waktu yang serupa. Pembelajaran Jarak Jauh ialah proses pendidikan dimana pengajarannya disampaikan oleh seseorang dengan berada di tempat terpisah serta pada waktu yang mungkin berbeda dengan tempat dan waktu si pelajar (Tubagus, 2021, hlm. 14). Ketidak tergantungan terkait tempat serta waktu memerlukan penggunaan media instruksional pendukung. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, pembelajaran *e-learning* atau non-konvensional bertujuan untuk guru dan peserta didik menguasai teknologi dalam proses pembelajaran. Selain itu memberikan akses informasi yang lebih luas dengan sumber-sumber belajar lain yang dikenal sebagai Pembelajaran Abad 21. Adapun menurut Handarini dan Wulandari (2020, hlm. 499) Pembelajaran non-konvensional bertujuan untuk memberikan layanan pembelajaran bermutu kepada peserta didik dalam jaringan yang bersifat terbuka, tidak terbatas oleh ruang serta waktu dan juga dapat menjangkau lebih banyak pembelajar.

Perkembangan teknologi yang kian masif, mengharuskan guru untuk secara cepat beradaptasi dengan perubahan. Perbedaan kesiapan guru dalam menyikapi perubahan menjadi salah satu factor penyebab kurangnya variasi dalam penggunaan media maupun model pembelajaran sejarah. Muqit (2020, hlm. 18) saat pembelajaran jarak jauh, kualitas pembelajaran amat tergantung pada kesiapan guru dalam menggunakan teknologi sebagai penunjang proses belajar peserta didik. Keterbatasan ini menuntut kemampuan kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran. Guru harus mampu menjawab permasalahan pembelajaran yang terjadi saat ini dengan memahami secara mendalam berkenaan dengan kebutuhan peserta didik serta tuntutan perkembangan zaman, agar tercipta pembelajaran

Zalfa Rizka Safitri, 2022

AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA EDPUZZLE DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (Studi Deskriptif di Kelas X IPS 4 SMAN 1 Cisarua)

Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

kreatif yang dapat mengakomodasi perubahan zaman. Supriatna dan Maulidah (2020, hlm. 12) guru sejarah yang kreatif harus mampu menganalisis serta memecahkan masalah pembelajaran yang terjadi dengan menggunakan beragam upaya agar kegiatan pembelajaran sejarah tetap dapat dilaksanakan secara menarik dan optimal. Guru sejarah harus memiliki pemahaman bahwa masalah pembelajaran bersifat unik, dan hanya bisa diselesaikan dengan cara yang unik pula. Oleh karena itu, guru sejarah harus mampu mengembangkan segenap kemampuan serta pengalaman mengajarnya guna menghadirkan inovasi dan kreasi pembelajaran yang dapat menjawab permasalahan pembelajaran sejarah yang terjadi kini.

Meski pembelajaran dilaksanakan dengan menitik beratkan pada penggunaan IT, pembelajaran tidak boleh menghentikan aktivitas belajar dari peserta didik. Dalam pembelajaran daring seluruh aktivitas belajar dilakukan dengan keputusan pribadi peserta didik. Aktivitas belajar saat daring cukup sulit diamati oleh pendidik, sehingga aktivitas belajar saat daring pun kerap kali hanya berpaku pada sapaan, kehadiran serta pengumpulan tugas dari peserta didik. Padahal untuk melihat proses pembelajaran tidaklah cukup hanya hal tersebut. Diperlukan pengamatan aktivitas secara daring, sehingga hasil yang diperoleh peserta didik saat pembelajaran daring tidaklah hanya berpaku pada nilai pengetahuan tetapi juga aktivitas belajar serta sikap dari peserta didik itu sendiri. Untuk menunjang pembelajaran agar tetap tercapai tujuan dari pembelajaran sejarah yang ingin diraih, melalui pembelajaran jarak jauh dibutuhkan media pembelajaran yang digunakan untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Bagaimanapun pembelajaran daring ini perlu dikemas semenarik mungkin agar peserta didik tetap ingin mengikuti pembelajaran meskipun terpisahkan oleh jarak. Salah satu cara untuk memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada ialah dengan penggunaan media pembelajaran berbasis daring seperti *Edpuzzle*.

Edpuzzle merupakan *website* pengakses video pembelajaran yang didirikan di San Francisco, Amerika Serikat pada tahun 2013. Oleh Quim Sabria, Xavier, Santi dan Jordi Gonzalez. *Edpuzzle* sendiri merupakan sebuah *website* yang dapat membantu memilih video pembelajaran, kemudian mengedit, memotong, merekam suara dan menambahkan pertanyaan.. *Edpuzzle* menjadi sebuah media

Zalfa Rizka Safitri, 2022

AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA EDPUZZLE DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (Studi Deskriptif di Kelas X IPS 4 SMAN 1 Cisarua)

Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan oleh semua guru untuk membuat pelajaran semenarik mungkin. Video yang digunakan guru dapat diambil melalui berbagai sumber. Menurut Luhulima, Dkk (2016, hlm. 90) media pembelajaran dengan menggunakan video sangat membantu dalam proses belajar mengajar terutama untuk generasi Z yang lahir pada zaman yang canggih akan teknologi sehingga gaya belajar dan media pembelajaran yang digunakan pun sangat general dan visual. Tentunya website *Edpuzzle* ini dapat dijadikan salah satu pilihan untuk menunjang pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan hasil pra penelitian dengan melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran Sejarah di SMAN 1 Cisarua. Peneliti menemukan suatu hal yang menarik terkait media pembelajaran yang digunakan pada masa pembelajaran jarak jauh selain aplikasi *video conference* dan juga *google classroom*, yaitu dengan menggunakan *Edpuzzle*. Menurut guru sejarah SMAN 1 Cisarua, antusiasme peserta didik meningkat ketika dilakukan pembelajaran melalui *Edpuzzle*.

Dengan menggunakan media *Edpuzzle*, kegiatan menonton video pembelajaran bagi peserta didik lebih interaktif dan melibatkan peserta didik secara aktif. Silverajah dan Govindaraj (2018, hlm. 4) Pembelajaran dengan melalui *Edpuzzle* memungkinkan peserta didik untuk lebih memahami konsep yang diajarkan serta memungkinkan peserta didik yang berprestasi rendah untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri. Guru dapat melihat bagaimana aktifitas belajar peserta didik saat daring, karena penilaian sikap serta aktivitas belajar untuk peserta didik cukup sulit dilakukan saat pembelajaran jarak jauh. Kemandirian dari peserta didiklah yang menjadi hal utama yang dilakukan dalam pembelajaran jarak jauh. *Edpuzzle* dapat dijadikan salah satu pilihan untuk melihat aktifitas belajar peserta didik. Hal lain yang menjadi daya tarik dari *Edpuzzle* ini ialah guru tidak hanya dapat menambahkan video pembelajaran yang dapat diakses dari manapun, tetapi guru juga dapat menyisipkan pertanyaan (dapat berupa pertanyaan terbuka maupun tertutup) dalam video yang ditampilkan.

Keunggulan lain dari *Edpuzzle* ialah guru dapat melihat intensitas waktu peserta didik dalam mengakses video pembelajaran yang diunggah, apakah peserta didik menyelesaikan keseluruhan tayangan video dan juga berapa kali peserta didik

menonton video yang disajikan. Tentu saja hal tersebut dapat membantu pendidik untuk mengamati aktivitas belajar peserta didik meski dari jauh.

Partisipasi peserta didik saat dilakukan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses perkembangan berfikir, emosi dan juga social. Untuk meningkatkan keaktifan serta mengamati aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik, guru berperan untuk merekayasa pembelajaran yang dapat merangsang aktivitas dari peserta didik dengan menggunakan berbagai media terlebih saat pembelajaran dilakukan secara daring. Guna mewujudkan hal tersebut, guru sejarah di SMAN 1 Cisarua memilih *Edpuzzle* sebagai salah satu media pembelajaran daring agar dapat meningkatkan aktivitas belajar dari peserta didik karena menjadi salah satu tantangan bagi guru tersendiri untuk meningkatkan partisipasi peserta didik saat pembelajaran daring. Terlebih melihat fakta dilapangan ketika pembelajaran dilakukan secara daring peserta didik cenderung lebih malas bahkan kerap kali melalaikan tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu, motivasi belajar siswa yang dilihat dari nilai akhir cenderung menurun. Peserta didik jenuh karena pembelajaran yang begitu-begitu saja, dan tidak adanya pengawasan dalam pembelajaran. Maka dari itu, dipilihlah *Edpuzzle* sebagai salah satu media untuk melihat dan meningkatkan aktivitas belajar sejarah peserta didik saat daring di SMAN 1 Cisarua.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dilihat bahwa website *Edpuzzle* dapat menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang menunjang pembelajaran secara daring. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut terkait dengan aktivitas belajar peserta didik saat dilakukan pembelajaran melalui *Edpuzzle* khususnya dalam pembelajaran sejarah. Penelitian mengenai “Aktivitas Belajar Peserta Didik Melalui Media *Edpuzzle* Dalam Pembelajaran Sejarah (Studi Deskriptif di Kelas X IPS 4 SMAN 1 Cisarua).” Dalam penelitian ini, peneliti bertindak selaku observer yang secara menyeluruh terjun ke lapangan guna mendapatkan data-data penelitian.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana aktivitas belajar

Zalfa Rizka Safitri, 2022

AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA EDPUZZLE DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (Studi Deskriptif di Kelas X IPS 4 SMAN 1 Cisarua)

Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

daring peserta didik dengan melalui media pembelajaran *Edpuzzle* dalam pembelajaran Sejarah di kelas X IPS 4 SMAN 1 Cisarua ?". Agar lebih memfokuskan terhadap kajian penelitian, maka rumusan masalah tersebut dibuat dalam pertanyaan penelitian, diantaranya:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran sejarah yang dilakukan oleh guru melalui media *Edpuzzle* di kelas X IPS 4 SMAN 1 Cisarua ?
2. Bagaimana penggunaan *Edpuzzle* dalam melihat aktivitas belajar yang dilaksanakan oleh peserta didik dalam pembelajaran Sejarah di kelas X IPS 4 SMAN 1 Cisarua ?
3. Bagaimana dampak penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* terhadap aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah di kelas X IPS 4 SMAN 1 Cisarua ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk memperoleh jawaban atas permasalahan di atas. Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang jelas dan tepat mengenai aktivitas belajar dan pelaksanaan pembelajaran sejarah melalui media pembelajaran *Edpuzzle* serta dampak dari penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* dalam pembelajaran sejarah. Namun, lebih jelasnya tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menjabarkan pelaksanaan pembelajaran melalui media pembelajaran *Edpuzzle* pada mata pelajaran sejarah di kelas X IPS 4 SMAN 1 Cisarua.
2. Untuk mendeskripsikan penggunaan *Edpuzzle* dalam pelaksanaan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas X IPS 4 SMAN 1 Cisarua.
3. Untuk mengidentifikasi dampak penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* terhadap aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah di X IPS 4 SMAN 1 Cisarua.

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian yang dilakukan dapat memberikan sumbangan pengetahuan terlebih terkait aktivitas belajar peserta didik dengan *Edpuzzle* sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan saat pembelajaran dalam jaringan khususnya dalam pembelajaran sejarah. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritik

Diharapkan dapat menambah pengetahuan kepada pendidik mengenai upaya meningkatkan aktivitas belajar peserta didik saat daring salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *Edpuzzle* serta menggambarkan dampak dari penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, dapat menjadi referensi untuk mengembangkan media pembelajaran daring di sekolah dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar peserta didik terutama dalam pembelajaran sejarah.
- b. Bagi guru, dapat memberikan kontribusi untuk lebih meningkatkan kualitas pembelajaran, memberikan pandangan dari peserta didik terkait pembelajaran menggunakan media pembelajaran daring serta menambah wawasan khususnya mengenai pemanfaatan media pembelajaran daring dalam proses belajar mengajar.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menjadi referensi melakukan penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* baik pada pembelajaran sejarah maupun pada pembelajaran lainnya.
- d.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Untuk memberikan gambaran terkait substansi penelitian ini, adapun struktur organisasi penulisan skripsi yang penulisan ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. Dalam bab ini disajikan mengenai masalah yang merupakan dasar dari dilakukannya penelitian, yang meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta struktur organisasi penulisan skripsi.

Zalfa Rizka Safitri, 2022

AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA EDPUZZLE DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (Studi Deskriptif di Kelas X IPS 4 SMAN 1 Cisarua)

Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

Bab II Kajian Pustaka. Bab ini memaparkan mengenai kajian pustaka dan landasan teori yang diambil dari sumber-sumber yang komprehensif sebagai dasar referensi dalam pelaksanaan penelitian. Kajian pustaka terdiri atas: definisi aktivitas belajar, media pembelajaran *Edpuzzle*, media pembelajaran, dan pembelajaran sejarah serta penelitian terdahulu.

Bab III Metode Penelitian. Bab ini memaparkan mengenai tahapan penelitian meliputi: penentuan populasi dan pengambilan sampel penelitian, metode penelitian, desain penelitian, definisi operasional, definisi konseptual, instrumen penelitian dan teknik pengumpulan data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan. Bab ini berisi mengenai hasil penelitian yang didasarkan pada data, fakta, dan informasi yang dikolaborasikan dengan berbagai sumber yang menunjang. Bab ini pula menjadi laporan hasil penelitian dari peneliti.

Bab V Simpulan dan Rekomendasi. Dalam bab ini, penulis memaparkan keputusan yang dihasilkan dari penelitian yang dilakukan sebagai jawaban atas pertanyaan penelitian dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.