

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses interaksi yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar untuk mendapatkan pengalaman-pengalaman atau pengetahuan baik yang baru maupun yang sudah diperoleh sebelumnya. Pengalaman yang sudah diperoleh sebelumnya akan mendapatkan sebuah perhatian kembali bagi individu tersebut sehingga, hal tersebutlah yang akan membentuk sebuah interaksi. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Suardi (2018, hlm. 7) bahwa;

“Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan seorang pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Bantuan yang diberikan oleh pendidik untuk pembelajaran guna untuk terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta dapsat terbentuknya sikap dan kepercayaan pada peserta didik”.

Perubahan perilaku seseorang terjadi akibat adanya interaksi yang dilakukan antara individu satu dengan individu lainnya yang juga terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Perilaku tersebut merupakan respon seseorang dari adanya proses pembelajaran. Hasil dari berhasilnya suatu pembelajaran dapat terlihat dari perilaku seseorang.

Dalam pembelajaran terdapat beberapa tujuan, salah satunya menjadikan siswa paham terhadap materi yang sedang dipelajari. Pemahaman materi juga merupakan suatu proses dari pembelajaran, sebagaimana dikatakan oleh Sardiman (2009, hlm. 42), menjelaskan bahwa pemahaman materi (*understanding*) merupakan suatu usaha dalam menguasai beberapa hal dengan pikiran yang terhubung secara mental makna dan filosofinya, yang mana hal tersebut dapat membuat siswa memahami suatu situasi. Pemahaman materi dalam pembelajaran tidak hanya mengingat saja, namun siswa harus bisa memodifikasi materi sesuai dengan pandangan siswa agar lebih mudah untuk memahami. Kemampuan siswa untuk memahami materi dapat membuat siswa memiliki antusias untuk menggali informasi lebih dalam lagi terkait dengan materi tersebut. Siswa harus menyadari

akan pentingnya pemahaman materi dalam belajar, karena hasil dari pengalaman belajar akan membawa kemajuan bagi dirinya.

Pemahaman dalam pembelajaran tidak dapat dicapai dengan mudah, perlu adanya keterampilan khusus yang dimiliki oleh guru terutama guru sejarah. Untuk memenuhi kriteria guru sejarah yang baik, guru tersebut harus memiliki keterampilan dalam memilih metode dan model pembelajaran sejarah yang tepat. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Aman (2011, hlm. 66), “pembelajaran sejarah sebagai sub-sistem dari sistem kegiatan pendidikan, merupakan sarana yang efektif untuk meningkatkan integritas dan kepribadian bangsa melalui proses belajar mengajar”. Guru pembelajaran sejarah harus lebih kreatif dan inovatif agar tidak membuat siswa bosan selama mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Terutama ketika guru sejarah melakukan peningkatan pemahaman materi siswa, dapat dikatakan peningkatan yang dilakukan merupakan suatu upaya yang memerlukan usaha lebih untuk sebuah proses meningkatkan pemahaman materi kepada siswa.

Siswa dapat dikatakan berhasil dalam pembelajaran sejarah apabila siswa tersebut memiliki pemahaman dari pembelajaran sejarah itu sendiri. Sebuah pemahaman bisa dikatakan sebagai bagian dari ranah kognitif. Selaras dengan yang diungkapkan oleh Arikunto dalam (Triadmanora dan Basri, 2020, hlm. 2) menyebutkan bahwa, “ranah kognitif terdapat enam jenjang berfikir, yaitu: (1) mengenal, mengungkapkan/mengingat kembali, (2) pemahaman, (3) penerapan atau aplikasi, (4) analisis, (5) sintesis, dan (6) evaluasi”. Setelah memahami enam jenjang berfikir tersebut, untuk penerapannya dalam mata pelajaran sejarah yang merupakan salah satu pelajaran yang memiliki tujuan agar siswa mampu meningkatkan rasa nasionalisme dan patriotisme. Selain itu dalam mata pelajaran sejarah siswa juga dituntut untuk dapat berfikir kritis selama proses pembelajaran berlangsung. Pemahaman materi sejarah merupakan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Tolak ukur untuk menentukan apakah siswa memiliki pemahaman terhadap materi sejarah yaitu siswa tersebut dapat menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari menggunakan bahasanya sendiri, kemudian siswa mampu memberikan contoh lain yang berkaitan dengan materi tersebut.

Pada abad ke-21 ini telah dikenal istilah yang marak digunakan dalam lingkup pendidikan yaitu keterampilan atau pembelajaran abad ke-21 yang dipersiapkan untuk generasi abad 21 untuk menghadapi berbagai macam tantangan global. Sebagaimana yang disampaikan oleh Litbang Kemendikbud dalam (Mardhiyah, dkk, 2021, hlm. 31) bahwa, “abad 21 juga ditandai dengan banyaknya (1) informasi yang tersedia di mana saja dan dapat diakses kapan saja; (2) komputasi yang semakin cepat; (3) otomasi yang menggantikan pekerjaan-pekerjaan rutin; dan (4) komunikasi yang dapat dilakukan dari mana saja dan kemana saja”. Tentu untuk menghadapi hal tersebut siswa harus dibekali oleh kemampuan yang mumpuni seperti halnya kemampuan berfikir kritis (*critical thinking*), kreativitas (*creativity*) dan penyelesaian masalah (*problem solving*), kemampuan kerjasama (*collaboration*), dan komunikasi (*communication*), serta kemampuan mengendalikan perasaan (*management of feelings*).

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran sebelum dilakukannya penelitian pada kelas XI di SMA Negeri 3 Cimahi, peneliti melihat terdapat permasalahan yang berkaitan dengan minimnya siswa memahami materi pada mata pelajaran sejarah, yaitu sebagai berikut:

*Pertama*, pada saat guru melakukan pembelajaran sejarah mengenai materi kolonialisme dan imperialisme di Indonesia, guru memberikan beberapa pertanyaan setelah akhir pematerian kepada siswa namun siswa hanya terdiam dan tidak ada siswa yang dapat menjawab pertanyaan. Sedangkan jawaban dari pertanyaan yang diberikan oleh guru telah dijelaskan sebelumnya melalui metode ceramah dan media *power point*. Hal ini menunjukkan beberapa siswa tidak berkonsentrasi sehingga minimnya siswa untuk memahami materi yang dijelaskan oleh guru.

*Kedua*, ketika pembelajaran akan berakhir guru bersama siswa menyimpulkan materi agar memiliki persepsi yang sama mengenai apa yang telah dipelajari sebelumnya. Guru terlebih dahulu menunjuk salah satu siswa untuk menyimpulkan materi, akan tetapi siswa yang ditunjuk oleh guru tidak ada yang ingin memberikan simpulan mengenai materi tersebut. Pada akhirnya gurulah yang menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipaparkan sebelumnya.

Berdasarkan hal itu juga dapat terlihat bahwa siswa tidak memahami materi yang telah dijelaskan oleh guru.

*Ketiga*, pada saat pengecekan tugas yang telah diberikan oleh guru pada minggu sebelumnya terdapat beberapa siswa yang tidak mengerjakan tugas, sedangkan tugas tersebut digunakan oleh guru untuk penambahan nilai. Banyaknya tugas yang diberikan oleh mata pelajaran lain membuat siswa kesulitan untuk mengerjakan tugas mata pelajaran sejarah. Selain itu, siswa yang tidak mengerjakan tugas kebanyakan siswa yang tidak memiliki pemahaman pada tugas yang diberikan oleh guru. Melalui proses wawancara bersama siswa, peneliti menemukan informasi bahwa salah satu hal yang menjadi faktor utama siswa terlambat mengumpulkan tugas karena siswa tidak memahami tugas yang diberikan oleh guru.

*Keempat*, hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah yang dilakukan oleh guru membuat siswa kurang memiliki pemahaman pada materi yang telah dijelaskan. Materi yang banyak serta metode dan media yang belum dikembangkan juga merupakan faktor minimnya pemahaman materi. Waktu yang sedikit dan pergantian jam mata pelajaran lain secara langsung, mengakibatkan siswa kurang berkonsentrasi dalam menyimak materi pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga merasa bahwa ketika guru menjelaskan materi, penjelasan yang diberikan oleh guru terlalu monoton sehingga peneliti melihat banyak peserta didik yang terlihat mengantuk. Terlebih ketika guru hendak melakukan kuis, hanya sedikit siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan tepat dalam kuis tersebut.

Seperti yang sudah dipaparkan di atas, terlihat bahwa permasalahan yang terjadi pada kelas XI di SMA Negeri 3 Cimahi, terdapat beberapa siswa yang kurang memiliki pemahaman dalam materi pembelajaran sejarah. Siswa tidak berkonsentrasi pada saat proses pembelajaran mengakibatkan siswa tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Yang mana pada saat sesi tanya jawab siswa menjadi pasif. Adapun siswa yang tidak mengerjakan tugas kebanyakan siswa yang tidak memahami tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu, materi sejarah yang terlalu banyak merupakan faktor dari adanya masalah tersebut.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa pada kelas XI di SMA Negeri 3 Cimahi memiliki pemahaman materi yang minim.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukannya usaha untuk meningkatkan pemahaman materi sejarah siswa. Dalam hal ini guru selaku seseorang yang berperan penting mencoba berbagai macam cara untuk mengatasi permasalahan minimnya pemahaman materi siswa. Tentu dalam pelaksanaannya guru tidak secara langsung menemukan solusi yang tepat. Guru mengatasi permasalahan baik dengan mengembangkan media dan metode dalam pembelajaran sejarah. Hingga pada akhirnya guru menemukan aplikasi *digital learning* yang kerap digunakan pada abad ke-21 ini yaitu aplikasi *Edpuzzle*. Menurut Amaliah (2020, hlm. 37) *Edpuzzle* adalah alat atau media yang dapat digunakan oleh semua guru untuk membuat materi yang menarik dan interaktif melalui video pembelajaran dari berbagai sumber seperti *YouTube*, *Khan Academy* dan *Crash Course*. Dalam penggunaan aplikasi *Edpuzzle* guru dapat mengedit video pembelajaran dengan cara memotong video, menambahkan kuis, menambahkan suara, dan siswa dapat diatur untuk tidak bisa melompati video di aplikasi *digital learning Edpuzzle*. Selain itu juga guru dapat menilai siswa dari berapa lama siswa menonton dan dari kuis yang diberikan.

Aplikasi *digital learning Edpuzzle* ini merupakan aplikasi yang sangat efektif dan inovatif dalam pembelajaran terutama pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah secara tatap muka sangat cocok menggunakan aplikasi *digital learning Edpuzzle*. Karena aplikasi *digital learning Edpuzzle* ini dapat memudahkan guru untuk membangun pembelajaran yang menyenangkan. Guru dengan mudah untuk mengatur agar siswa tidak dapat melompati video pembelajaran dan guru juga dapat menyematkan kuis di dalam video tersebut. Selain itu, guru dapat memberikan penilaian dan komentar secara langsung mengenai jawaban siswa terhadap pertanyaan kuis di aplikasi *digital learning Edpuzzle*. Hal tersebut akan membuat siswa fokus menyimak video karena dipertengahan video guru akan selalu menyematkan kuis sesuai dengan materi yang dijelaskan. Jawaban kuis tersebut merupakan penilaian seberapa jauh siswa memahami materi dalam video di aplikasi *digital learning Edpuzzle*.

Pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi *digital learning Edpuzzle* memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi. Yang mana siswa dapat melihat dan mendengarkan video pembelajaran melalui aplikasi tersebut. Selain menyimak video pembelajaran siswa juga diharuskan untuk mengisi kuis yang terdapat di pertengahan video dalam aplikasi *digital learning Edpuzzle*. Digunakannya aplikasi tersebut oleh guru bertujuan untuk membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik, tidak membosankan, dan tidak monoton. Tidak hanya itu, siswa juga dapat belajar secara mandiri serta lebih fokus untuk memperhatikan video pembelajaran karena dipertengahan video terdapat kuis serta video pembelajaran yang telah diatur oleh guru agar siswa tidak dapat melewatinya. Hal tersebut menunjukkan bahwasanya jika siswa belum memahami isi dari materi pembelajaran sejarah siswa dapat mengulang kembali video pembelajaran hingga mengerti isi dari materi pembelajaran sejarah.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan sebelumnya, peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian yang berkenaan tentang **“Pemanfaatan Aplikasi *Digital Learning Edpuzzle* dalam Pembelajaran Sejarah (Studi Deskriptif tentang Pemahaman Materi Siswa pada Kelas XI di SMA Negeri 3 Cimahi)”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan pada latar belakang penelitian, terdapat suatu permasalahan penelitian yang dapat teridentifikasi. Permasalahan tersebut yaitu minimnya pemahaman materi siswa dalam pembelajaran sejarah. Minimnya pemahaman siswa dapat diperjelas ke dalam beberapa poin, di antaranya (1) pada saat proses pembelajaran berlangsung guru melontarkan beberapa pertanyaan kepada siswa namun siswa terdiam dan tidak ada yang dapat menjawab pertanyaan; (2) pada saat guru menunjuk salah satu siswa untuk menyimpulkan materi, siswa tidak ada yang ingin menyimpulkan materi; (3) banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas karena tidak memiliki pemahaman terhadap tugas yang diberikan; (4) waktu yang sedikit dan pergantian jam mata pelajaran lain secara langsung membuat siswa kurang berkonsentrasi dalam menyimak materi pembelajaran; (5) guru memanfaatkan aplikasi *digital learning*

Vira Nopiani, 2023

*Pemanfaatan Aplikasi Digital Learning Edpuzzle dalam Pembelajaran Sejarah (Studi Deskriptif tentang Pemahaman Materi Siswa pada Kelas XI di SMA Negeri 3 Cimahi)*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

*Edpuzzle*. Guru menggunakan aplikasi *digital learning Edpuzzle* untuk membuat siswa memahami materi pembelajaran sejarah. Video pembelajaran yang tidak dapat dilewati oleh siswa membuat siswa harus fokus untuk memahami materi agar dapat menjawab pertanyaan yang terdapat pada kuis dipertengahan video pembelajaran.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, bahwa permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah adalah perlu adanya peningkatan pemahaman materi dalam pembelajaran sejarah. berkaitan dengan pemahaman materi tersebut, peneliti memandang bahwa aplikasi *digital learning Edpuzzle* dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman materi dalam pembelajaran sejarah. Sehingga peneliti mengharapkan siswa mampu untuk mengembangkan pemahamannya dalam materi pembelajaran sejarah.

Merujuk kepada latar belakang tersebut, maka penelitian ini difokuskan pada masalah sebagai berikut “*Bagaimana Upaya Pemanfaatan aplikasi digital learning Edpuzzle Dalam Pembelajaran Sejarah?*”

Untuk membatasi kajian penelitian ini, maka akan diajukan beberapa pertanyaan penelitian yang nantinya akan diteliti dalam penelitian ini, di antaranya adalah:

1. Mengapa guru menggunakan aplikasi *digital learning Edpuzzle* dalam pembelajaran sejarah pada kelas XI di SMA Negeri 3 Cimahi?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan menggunakan aplikasi *digital learning Edpuzzle* pada kelas XI di SMA Negeri 3 Cimahi?
3. Bagaimana dampak pemanfaatan aplikasi *digital learning Edpuzzle* dalam pembelajaran sejarah pada kelas XI di SMA Negeri 3 Cimahi?
4. Bagaimana tanggapan siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Cimahi terkait pemanfaatan aplikasi *digital learning Edpuzzle* dalam pembelajaran sejarah?

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki pemahaman materi dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan aplikasi *digital learning Edpuzzle*. Adapun tujuan secara khusus yang ingin dicapai dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Memaparkan alasan guru menggunakan aplikasi *digital learning Edpuzzle* pada kelas XI di SMA Negeri 3 Cimahi.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi *digital learning Edpuzzle* pada kelas XI di SMA Negeri 3 Cimahi.
3. Menjabarkan dampak dari pemanfaatan aplikasi *digital learning Edpuzzle* dalam pembelajaran sejarah pada kelas XI di SMA Negeri 3 Cimahi.
4. Mendeskripsikan tanggapan siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Cimahi terkait pemanfaatan aplikasi *digital learning Edpuzzle* dalam pembelajaran sejarah.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai Pemanfaatan Aplikasi *Digital Learning Edpuzzle* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Siswa pada Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 3 Cimahi diharapkan dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak yang terlibat baik secara teoritis maupun praktis,

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkuat teori-teori yang sudah ada serta dapat memberikan bahan referensi untuk kajian pembelajaran sejarah. selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai pemanfaatan aplikasi *digital learning Edpuzzle* dalam pembelajaran sejarah.

##### 2. Manfaat Praktis

Melalui penelitian ini peneliti berharap hasilnya dapat bermanfaat bagi berbagai pihak yang menjadi sasaran peneliti, pihak-pihak tersebut di antaranya:



- a. Bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman yang bermanfaat sebagai tugas akhir dari penulisan karya ilmiah serta dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pemanfaatan aplikasi *digital learning Edpuzzle* untuk meningkatkan pemahaman materi dalam pembelajaran sejarah.
- b. Bagi sekolah, memberikan suatu inovasi yang baru berupa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *digital learning Edpuzzle* untuk meningkatkan pemahaman materi.
- c. Bagi guru, dapat mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam pembelajaran sejarah menggunakan video pembelajaran dengan aplikasi *digital learning Edpuzzle* untuk meningkatkan pemahaman materi.
- d. Bagi Siswa, dapat memberikan pengetahuan, keterampilan, dan inspirasi kepada siswa untuk belajar. Juga dapat meningkatkan pemahaman materi melalui pemanfaatan aplikasi *digital learning Edpuzzle*.
- e. Bagi Peneliti Selanjutnya  
Manfaat penelitian ini bagi peneliti selanjutnya yaitu dapat menjadi rujukan, sumber informasi, dan bahan referensi selanjutnya agar dapat dikembangkan video pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan melalui pemanfaatan aplikasi *digital learning Edpuzzle*.

## 1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi merupakan sebuah penjelasan yang berisi mengenai gambaran penulisan skripsi yang dirancang dan ditulis oleh peneliti. Pada bagian struktur organisasi skripsi ini, akan terdapat urutan penulisan yang juga menggambarkan urutan kerja peneliti ketika melaksanakan penelitian di lapangan. Penyusunan struktur organisasi skripsi ini juga memberikan kemudahan bagi peneliti untuk melakukan penelitian yang akan dilakukan selanjutnya. Adapun skripsi ini ditulis oleh peneliti dengan struktur organisasi berupa:

Bab I Pendahuluan. Dalam bab ini berisi pemaparan mengenai latar belakang penelitian yang diangkat oleh peneliti berdasarkan fakta-fakta, data-data, referensi. Dalam indentifikasi masalah peneliti didasari dari latar belakang yang sudah

Vira Nopiani, 2023

*Pemanfaatan Aplikasi Digital Learning Edpuzzle dalam Pembelajaran Sejarah (Studi Deskriptif tentang Pemahaman Materi Siswa pada Kelas XI di SMA Negeri 3 Cimahi)*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

didapatkan. Tujuan penelitian merupakan jawaban dari rumusan masalah yang peneliti susun pada rumusan masalah. Manfaat penelitian menguraikan mengenai pihak-pihak yang diharapkan mendapatkan manfaat yang positif dari hasil penelitian. Pada bagian pendahuluan peneliti tutup dengan struktur organisasi skripsi yang berisi mengenai urutan penulisan dari setiap bab dan sub bab dalam skripsi yang peneliti tulis.

Bab II Kajian Pustaka. Bab ini menjelaskan mengenai konsep-konsep dan teori-teori yang berkaitan dengan cara meningkatkan pemahaman materi dalam pembelajaran sejarah, serta penelitian terdahulu yang memiliki kontribusi dalam penelitian ini.

Bab III Metode Penelitian. Bab ini menyajikan penjabaran mengenai metode penelitian termasuk di dalamnya berupa lokasi dan subjek penelitian, desain dan metode, definisi operasional, instrumen penelitian dan pengembangan, teknik dan pengumpulan data dan analisis data yang peneliti gunakan.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab ini terdiri atas pengolahan data, analisis data, dan pembahasan untuk menghasilkan temuan yang memiliki kaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian dan tujuan penelitian.

Bab V Simpulan dan Rekomendasi. Bab ini berisi penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis hasil temuan penelitian dan terdapat saran atau rekomendasi peneliti untuk penelitian selanjutnya.