

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang semakin pesat di berbagai bidang sehingga mengakibatkan perubahan tak terkecuali di bidang pendidikan. Teknologi dimanfaatkan untuk membantu perkembangan untuk meningkatkan mutu pendidikan, sehingga dengan adanya kemajuan teknologi ini tenaga pendidik atau guru dituntut dapat mempergunakan dan melibatkan teknologi informasi maupun komunikasi pada suatu kegiatan pembelajaran. Menurut Depdiknas (2003: p.2) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan demikian, Negara atau pemerintah mengupayakan agar tercapainya tujuan pendidikan.

Adanya perkembangan teknologi di dalam bidang pendidikan, kita dapat mengembangkan kegiatan pembelajaran di sekolah, di antaranya membuat inovasi pembelajaran matematika melalui teknologi di sekolah. Pemutakhiran proses pembelajaran matematika bagi siswa, termasuk pemanfaatan teknologi berupa media, bahan ajar, atau video dalam pembelajaran matematika, perlu

dilakukan, dengan harapan siswa tidak bosan dan lebih mudah dalam menyelesaikan soal. Penggunaan media pembelajaran tersebut adalah salah satu bentuk untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan berkualitas untuk pendidikan.

Perkembangan ilmu pengetahuan maupun teknologi juga merupakan motor penggerak dalam menunjang bahan ajar interaktif dan membentuk sumber daya manusia yang bisa berkompetisi di negara maju (Arifin, 2017). Dengan adanya perkembangan teknologi tersebut, guru dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar melalui penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Berdasarkan Permendikbud No 65 tahun 2013 tentang standar proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta siswa. Cara guru dalam pembelajaran perlu bersifat holistik dan adaptif dalam memanfaatkan sumber belajar yang terus mengalami keterbaruan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis di kelas VII.I SMPN Megang Sakti pada tanggal 7-13 Februari 2022, terlihat bahwa guru masih menggunakan media atau bahan ajar tradisional seperti spidol, buku teks, modul cetak, penggaris, dan lain-lain, dan media pembelajaran masih sangat sederhana dan kurang praktis saat pembelajaran luring sehingga siswa merasa kurang

tertarik, bosan, dan termotivasi selama proses pembelajaran, dan masih banyak siswa yang tidak memperhatikan.

Pada saat pembelajaran daring guru menggunakan *google classroom*, pada aplikasi tersebut guru tidak dapat melihat apakah siswa membaca materi dan memahami materi yang telah diberikan sehingga guru merasa kesulitan dalam memantau keaktifan dan kesulitan untuk melihat interaksi siswa tersebut.

Di lihat dari permasalahan yang penulis temukan pada saat obeservasi di SMPN Megang Sakti, penggunaan media yang tepat sangat membantu keefektifan dalam proses pembelajaran disekolah. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi yang telah diajarkan. Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi penulis mencoba membuat media yang dapat menarik antusiasme siswa.

Metode *Problem Solving* menurut Majid (2013) adalah cara memberikan pengertian dengan menstimulasi siswa untuk memperhatikan, mengkaji, dan memikirkan suatu masalah agar dapat menilai dan memecahkannya dengan lebih baik. Dananjaya (2013:129) menjelaskan metode Pemecahan Masalah, yaitu upaya untuk meningkatkan hasil melalui prosedur ilmiah untuk mengukur, menganalisis, dan memahami keberhasilan.

Dalam hal ini penulis memilih membuat video pembelajaran interaktif menggunakan *edpuzzle* pada materi perbandingan. Pemilihan materi perbandingan berdasarkan hasil observasi masih banyak siswa yang belum memahami materi dan tidak banyak siswa yang mau menjawab setiap pertanyaan

yang diberikan oleh guru, berdasarkan hasil wawancara penulis dengan beberapa siswa mengenai kurang aktifnya siswa dalam merespon setiap soal yang diberikan oleh guru, beberapa siswa menjawab tidak paham materi yang diberikan oleh guru sehingga tidak bisa menjawab soal-soal tersebut. Menurut Cheppy Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Pada zaman modern saat ini pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi agar siswa tidak merasa bosan dan pembelajaran lebih menarik minat siswa, diantaranya menggunakan aplikasi *edpuzzle*. Aplikasi *edpuzzle* adalah aplikasi pembelajaran yang berbasis video interaktif yang dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan atau memodifikasi video pembelajaran untuk siswa. Video pembelajaran interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat di gunakan oleh guru.

Dengan menggunakan aplikasi *edpuzzle* guru lebih mudah memantau keaktifan dan interaksi siswa, misalnya video pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa maka guru tersebut dapat melihat berapa kali siswa tersebut menonton atau memberikan tanggapan. Siswa juga dapat menjawab pertanyaan saat menonton video pembelajaran. Penyajian interaktif pada aplikasi *edpuzzle* berupa soal-soal yang dapat dijawab di video pembelajaran. Video pembelajaran

yang terdapat di *edpuzzle* tidak dapat di *skip* atau di lewati, oleh karena itu siswa dapat menonton video sampai habis dan lebih memahami materi yang diberikan.

Pada penelitian yang dilakukan Aula (2020) menunjukkan bahwa penggunaan *edpuzzle* meningkatkan antusias belajar siswa dalam menyimak dan mendengarkan pada materi Bahasa Inggris sehingga dapat mengerjakan soal dengan baik. Adanya perbedaan hasil *pretest-posttest* pada uji coba siklus 1 dan siklus 2 pada siswa kelas VII SMP PGRI dengan peningkatan sebesar 6,6% dari siklus 1 ke siklus 2, maka pada penelitian ini penulis membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *edpuzzle* yang berbentuk video pembelajaran pada materi perbandingan. Alasan penulis mengambil *edpuzzle* ini adalah karena aplikasi tersebut di rancang dalam khusus dengan bentuk media visual yang seperti, teks, gambar, video, dan pertanyaan - pertanyaan interaktif sehingga aplikasi ini di harapkan siswa dapat mudah memahami materi serta siswa dapat belajar secara mandiri menggunakan aplikasi *edpuzzle*.

Dalam sebuah jurnal menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan membantu siswa menjadi interaktif, membantu mendiagnosis siswa, kontekstual, dan berfokus kepada penyelesaian soal (Evi, 2020). Pada jurnal lain menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis video melalui *Edpuzzle* disukai oleh peserta, dan menumbuhkan minat dalam pembelajaran (Vahini, 2022).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis**

***Problem Solving Melalui Aplikasi Edpuzzle Pada Materi Perbandingan untuk Siswa Kelas VII SMP***”, yang mana penulis akan membuat video melalui *Edpuzzle*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis menemukan beberapa permasalahan yang harus di idenfikasikan sebagai berikut:

1. Saat siswa belajar secara *offline*, guru masih menggunakan media atau bahan ajar tradisional seperti spidol, buku teks, modul cetak, penggaris, dan lain lain.
2. Guru kesulitan memantau keaktifan dan interaksi sisswa pada saat pembelajaran *daring* karena guru hanya memanfaatkan *google classroom*.
3. Peserta kurang aktif dalam proses pembelajaran karena media guru kurang menarik.
4. Kesulitan peserta didik dalam mengerjakan soal soal yang berkaitan dengan materi perbandingan dikarenakan kurang pemahannya peserta didik tentang materi perbandingan.

## **C. Batasan masalah**

Dalam penelitian ini penulis mempunyai batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas tentang pengembangan video pembelajaran berbasis *problem solving* melalui *edpuzzle* yang valid dan praktis

2. Pengembangan video pembelajaran di lakukan pada mata pelajaran matematika materi perbandingan untuk siswa kelas VII SMP.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah penulis tulis, maka rumusan masalah penulis yaitu Bagaimanakah pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis *problem solving* melalui aplikasi *edpuzzle* pada materi perbandingan untuk siswa kelas VII SMP valid dan praktis?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa video pembelajaran matematika interaktif berbasis *problem solving* melalui aplikasi *edpuzzle* pada materi perbandingan yang valid dan praktis yang dapat digunakan oleh siswa kelas VII SMP.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang di harapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Guru, membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran berupa video pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang menarik, sehingga dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.
2. Bagi siswa, meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar serta membantu peserta dalam memahami materi pembelajaran melalui video pembelajaran yang di buat oleh guru.

3. Bagi penulis, meningkatkan pengetahuan dan pemahaman dalam menyajikan pembelajaran dengan video pembelajaran matematika menggunakan aplikasi *edpuzzle*.

#### **G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi Produk dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi dapat diakses melalui website ataupun dipasang di *handphone*.
2. Video pembelajaran yang di kembangkan memuat materi pokok kurikulum k-13 tentang perbandingan untuk siswa kelas VII SMP.
3. Dalam video pembelajaran memuat kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi dan soal pilihan ganda.
4. Jenis media yang dibuat dibatasi pada video pembelajaran yang memuat :
  - a. Teks
  - b. Image (gambar)
  - c. Animasi
  - d. Suara
5. Aplikasi *edpuzzle* sebagai penambah soal - soal interaktif yang terdapat di video pembelajaran.
6. Mengakses video pembelajaran di aplikasi *edpuzzle* membutuhkan koneksi internet.
7. Aplikasi *edpuzzle* dapat memantau *progress* siswa.