

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Transformasi dan berkembangnya zaman memunculkan dampak baru terhadap kehidupan manusia salah satunya dalam aspek pendidikan. Pengembangan teknologi dalam pendidikan sudah mulai digunakan pada proses pembelajaran di Indonesia. Pembelajaran di era *society* 5.0 kuat kaitannya dengan kompetensi kecakapan abad 21 yang merujuk pada kemajuan teknologi.¹

Cara untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas tentu terdapat beberapa aspek yang mempengaruhi yaitu pengajaran, penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan bervariasi dari perilaku belajar peserta didik, kondisi sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.² Selain itu, aspek yang berpengaruh dalam keberhasilan pembelajaran yakni penggunaan media dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan awal dalam penyampaian materi. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak

¹ Zulfa Ribkhin Aziimah, Farikh Marzuki Ammar, "Pengaruh Media Digital Edpuzzle Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Babat," *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 4 (2024): 3798–3804, <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i4.4144>.

² Muhammad Rayhan Affandi, Maryscha Widyawati, and Yoga Budi Bhakti, "Analisis Efektivitas Media Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Pada Pelajaran Fisika," *Jurnal Pendidikan Fisika* 8, no. 2 (2020): 150, <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.2910>.

positif dan memiliki manfaat luar biasa dalam memudahkan siswa untuk proses belajar.³ Selain itu, media pembelajaran merupakan suatu dasar yang sangat dibutuhkan yang bersifat melengkapi dan bagian integral demi keberhasilan pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis teknologi dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih semangat dimana kontak komunikasi antara individu yang ditunjang teknologi dapat memberikan nilai tambah dalam kemampuan komunikasi tertentu. Penggunaan media dalam proses pembelajaran bukan sebagai fungsi tambahan melainkan berfungsi sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang aktif, efektif, dan menyenangkan.⁴

Terobosan penggunaan media dalam pembelajaran sejalan dengan kebutuhan pendidikan saat ini yang terus berkembang sejalan dengan pilar pendidikan yang terdiri dari *learning to know, learning to do, learning to be and learning to live together in peace*. Pendidikan saat ini harus mampu mengintegrasikan antara kecakapan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan penguasaan teknologi.⁵ Oleh karena itu, guru dan peserta didik tidak dapat lari dari perkembangan teknologi dalam pembelajaran. Tentunya, perlu terdapat

³ Udi Budi Harsiwi and Liss Dyah Dewi Arini, "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1104–13, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>.

⁴ Nursamsu, Teuku Kusnafizal, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Ict Sebagai Kegiatan Pembelajaran Siswa Di Smp Negeri Aceh Tamiang," *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA* 1, no. 2 (2019): 165, <https://doi.org/10.24815/jipi.v1i2.9691>.

⁵ Yulita Dewi Purmintasari and Chandra Lesmana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Edpuzzle Dalam Pembelajaran Sejarah," *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan* 7, no. 2 (2023): 197–209, <https://doi.org/10.29408/fhs.v7i2.12370>.

media pembelajaran inovatif guna mendukung ketercapaian pelaksanaan pembelajaran.

Rendahnya minat belajar bukan beralasan, ini disebabkan oleh faktor eksternal yaitu pendidik tidak dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk menggugah minat belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki pendidik dalam penggunaan media pembelajaran sehingga pendidik hanya memberikan tugas-tugas berupa lembaran-lembaran saja.⁶ Tentu saja ini hal ini berakibat pada minat belajar peserta didik rendah. Realitanya, pembelajaran PAI masih dilakukan secara konvensional yakni pembelajaran hanya berpusat pada pendidik tanpa melibatkan peserta didik. Pembelajaran ini biasa disebut dengan metode pembelajaran ceramah. Pembelajaran seperti ini sangat tidak efektif dilakukan di era sekarang.

Dalam suatu proses belajar mengajar pastinya dibutuhkan media pembelajaran yang tepat guna mendukung proses pembelajaran tersebut. Oleh sebab itu, media pembelajaran memiliki peran yang begitu penting didalam aktifitas proses pembelajaran. Media pembelajaran yang baik akan membuat proses pembelajaran berjalan lebih efektif. Pembelajaran yang unik dapat menarik minat belajar siswa, sehingga seorang pendidik dipaksa agar bisa

⁶ Sri Wulan Anggraeni et al., "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5314, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>.

merancang sebuah metode pembelajaran dengan membuat media pembelajaran itu sendiri yang cocok dengan kebutuhan siswa.

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Berhasil tidaknya mencapai tujuan pembelajaran ditentukan oleh guru, karena guru tidak hanya menyampaikan pembelajaran, melainkan lebih dari itu, seorang guru harus bisa membimbing peserta didik yang saling tumbuh dan berkembang baik sikap, fisik dan juga psikisnya.⁷ Tidak maksimalnya proses pembelajaran, akan berakibat pada hasil informasi yang didapatkan siswa dan hasil belajar siswa yang juga tidak maksimal. Sebagaimana yang diungkapkan Melaputri bahwa cara menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan menuntut keaktifan siswa, maka secara perlahan akan timbul minat belajar pada diri siswa dan pada akhirnya bermuara pada hasil belajar yang optimal pula.

Pembelajaran menggunakan video pembelajaran sudah tidak asing lagi dipergunakan pendidik pada pembelajaran sekarang. Pesan pembelajaran yang disampaikan melalui media video pembelajaran dinilai efektif. Hal ini dikarenakan penggunaan video dalam pembelajaran dapat mempermudah peserta didik untuk menangkap materi dan mempermudah mengingat serta memahami materi pembelajaran. Dengan adanya pembelajaran menggunakan video peserta didik dapat berpikir secara kritis dan mandiri.

⁷ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

Menurut Dwyer, media audio visual yang masuk melalui panca indera mata dan telinga dapat menarik perhatian manusia sebesar 94%. Manusia umumnya juga dapat mengingat paling tidak 50% dari apa yang dilihat dan didengarnya, Sehingga media video ini sangat cocok di terapkan pada siswa. Pendidik dapat memanfaatkan video-video pembelajaran yang ada di internet, namun bisa juga membuat sendiri video pembelajaran sesuai dengan materi yang akan disampaikan ke peserta didik. Kelebihan dari pembelajaran dengan video adalah peserta didik memiliki waktu yang lebih fleksibel dalam belajar, video mudah diakses dan dapat diulang-ulang jika ada bagian yang tidak dipahami.

Untuk menunjang keefektifan pembelajaran yakni salah satunya dengan menggunakan Edpuzzle. Edpuzzle merupakan aplikasi pembelajaran berbasis video yang dapat diakses melalui smartphone, laptop, atau pc. Video pembelajaran dapat berupa video yang dibuat sendiri oleh pendidik atau video tersebut di ambil dari youtube, crash course, national geographic, TED talks, atau khan academy.⁸

Ketika membuat video, pendidik dapat memastikan bahwa peserta didik tidak melewatkan video dan menetapkan tanggal jatuh tempo. Sehingga peserta didik memiliki rasa tanggung jawab terkait tugas yang diberikan. Edpuzzle

⁸ Eka Grana Aristyana Dewi,dkk, “Pelatihan Pengelolaan Kelas Daring Berbasis Aplikasi Google Clasroom dan Edpuzzle di SMP PGRI 5 Denpasar Bali” Jurnal Hasil Pengabdian & Pemberdayaan kepada Masyarakat , vol Vol. 2, No. 2 (November 2021)
<https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jpu/index>

memungkinkan pengguna untuk mengimpor video dari youtube dan menambahkan komponen interkatif. Edpuzzle ini sangat variatif, karena selain menonton video, kita juga diberikan soal. Jadi, tidak hanya dengan menonton video saja melainkan juga mendapatkan pengetahuan lebih lagi.⁹

Edpuzzle merupakan salah satu platform e-learning yang memudahkan pengguna dalam mengedit dan menambahkan pertanyaan kepada video yang telah dibuat. Edpuzzle memiliki peran penting yang dapat merangsang perhatian dan rasa ingin tahu peserta didik dengan menyaksikan video yang mana pendidik dapat menyelipkan beberapa pertanyaan di sela-sela video, sehingga mengharuskan peserta didik untuk menyaksikan video dan menjawab pertanyaan. Uniknya, edpuzzle ini tidak dapat di skipping pada saat pemutaran video, sehingga peserta didik harus menonton sampai dengan selesai.¹⁰

Di dalam platform Edpuzzle, pendidik dapat membuat konten video pembelajaran sendiri sesuai dengan target pembelajaran dan mengunggahnya pada platform tersebut. Untuk mempersingkat waktu, pendidik juga dapat mencari video-video yang sesuai di dalam fitur pencarian yang ada pada platform tersebut.

⁹ Aula T M, "Improving Student's Listening Skill Using Edpuzzle E-Learning As A Tool", 2019

¹⁰ H Z Salsabila, "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Edpuzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Penyangga," *Repository.Uinjkt.Ac.Id*, 2023, https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/75235/1/11190162000045_HANIFA_ZAHRA_SALSABILA_SKRIPSI_WM.pdf.

Selain itu dengan Edpuzzle ini video tersebut menjadi terlihat lebih interaktif, edpuzzle banyak mengelola pustaka konten buatan pengguna yang memungkinkan pengguna untuk menemukan topik yang telah diedit dan menyertakan pertanyaan yang disisipkan, video ini di buat untuk mengembangkan media pembelajaran yang di gunakan pada setiap kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih modern ini di harapkan setiap siswa dapat memahami dengan baik materi pembelajaran yang di ajarkan oleh guru.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan Bapak Moh. Miftahul Huda pada tanggal 20 Februari 2024 yang merupakan guru mata pelajaran PAI kelas VIII di SMPN 4 Bojonegoro bahwa, dalam pembelajaran PAI di kelas VIII masih dilaksanakan secara konvensional tanpa memanfaatkan media pembelajaran.¹¹ Dalam pembelajaran, pendidik masih menggunakan buku penunjang yakni buku paket. Hal ini menjadikan pembelajaran cenderung monoton. Terkadang penggunaan internet juga dilakukan untuk mencari mencari pengetahuan atau sumber informasi lain namun masih terbatas sehingga antusias peserta didik dalam proses pembelajaran tergolong rendah.

Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran sangatlah dibutuhkan untuk meningkatkan minat belajar agar hasil belajar meningkat

¹¹ Wawancara dengan Bapak Moh. Miftahul Huda, Guru Mata Pelajaran PAI kelas VIII SMPN 4 Bojonegoro, Tanggal 20 Februari 2024

pula. Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam, seorang pendidik harus berupaya menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa agar proses belajar mengajar tidak membosankan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks masalah yang telah disebutkan, peneliti berhasil mengidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul dalam penelitian mengenai efektivitas penggunaan edpuzzle pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Permasalahan tersebut diantaranya adalah :

1. Bagaimana penerapan penggunaan media edpuzzle terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi jual beli kelas VIII di SMPN 4 Bojonegoro?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan media edpuzzle terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi jual beli kelas VIII di SMPN 4 Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian mengenai efektivitas penggunaan media edpuzzle pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah :

1. Untuk mengetahui penerapan penggunaan media edpuzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 4 Bojonegoro
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media edpuzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 4 Bojonegoro

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

- a. Menambah wawasan peneliti tentang media pembelajaran yang efektif dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti , sehingga dapat memperbaiki dan menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai .

2. Manfaat praktis

Bagi pendidik :

- a. Dapat menambah wawasan dan pengetahuan terkait media pembelajaran yang di terapkan di dalam kelas.
- b. Pendidik dapat menggunakan media edpuzzle sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat diterapkan pada mata pelajaran lainnya

Bagi peserta didik :

- a. Peserta didik dapat memahami materi yang baru dan menyenangkan melalui penggunaan media edpuzzle
- b. Peserta didik merasa senang sehingga pemahaman dan hasil belajar meningkat

E. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam kalimat

pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis akan ditolak jika salah satu atau palsu dan akan diterima jika fakta membenarkan. Dengan demikian, hipotesis merupakan jawaban sementara dan kebenarannya akan diuji setelah data yang diteliti tersebut terkumpul.¹² Berdasarkan kajian pustaka, kerangka teoritik dan kerangka berpikir di atas, adapun hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah :

H_0 : Penggunaan media edpuzzle tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI & Budi pekerti materi jual beli kelas VIII di SMPN 4 Bojonegoro

H_a : Penggunaan media edpuzzle efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI & Budi pekerti materi jual beli kelas VIII di SMPN 4 Bojonegoro

F. Definisi Operasional

1. Media Edpuzzle

Edpuzzle merupakan platform pembelajaran yang memungkinkan guru untuk membuat video pembelajaran interaktif dengan menambahkan pertanyaan, komentar, dan tugas langsung ke dalam video. Ini

¹² Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2014.

memungkinkan guru untuk melacak kemajuan siswa secara real time dan memberikan umpan balik yang terpersonalisasi. Dalam hal ini, guru dapat membuat video sendiri ataupun dapat mengakses video dari youtube. Setelah itu, guru bisa menyelipkan beberapa pertanyaan. Di dalam platform edpuzzle, siswa tidak bisa mengskip atau melewati video, sehingga hasil kerja siswa bisa langsung di rekam oleh guru.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil akhir dari proses pembelajaran yang mencakup penguasaan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman dari suatu proses pembelajaran.

G. Orisinalitas Penelitian

Berangkat dari latar belakang dan pokok permasalahan, maka kajian ini memusatkan penelitian tentang “Efektifitas Penggunaan Media Edpuzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI & Budi Pekerti Materi Jual Beli Kelas VIII di SMPN 4 Bojonegoro”. Untuk menghindari kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu, maka peneliti memberikan gambaran beberapa karya atau penelitian yang ada relevansinya, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. 1
Penelitian Terdahulu

No	Peneliti dan Tahun	Judul dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Metode	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	Hanifa Zahra Salsabila 2023	Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Edpuzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Penyangga pada kelas XI IPA di SMAN 29 Jakarta	Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Edpuzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa	Kuantitatif	Hasil penelitian ini yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran discovery learning berbantuan edpuzzle terhadap hasil belajar siswa	Dalam penelitian Hanifa zahra salsabila menggunakan model pembelajaran discovery learning menggunakan jenis metode quasi eksperimen
2.	Evita Herlina 2023	Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Berbantuan Edpuzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi <i>Fiber</i>	Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Berbantuan Edpuzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa	Kuantitatif	Hasil penelitian ini terdapat pengaruh video pembelajaran interaktif berbantuan edpuzzle	Dalam penelitian Evita Herlina materi yang diajarkan <i>fiber optic</i> Penelitian ini dilakukan

		Optic Kelas XI TKJ di SMK NEGERI 1 WAY TENONG			terhadap hasil belajar siswa	pada kelas XI SMK
3.	Rahmat Wahidin 2021	Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP NEGERI 5 Metro	Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa	Kuantitatif	Hasil penelitian ini terdapat pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa	Dalam penelitian Rahmat Wahidin menggunakan video dari youtube

Tabel 1. 2
Posisi Penelitian

No.	Peneliti dan Tahun Penelitian	Judul dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Metode	Orisinalitas Penelitian
1.	Aminatur Rofi'ah 2024	Efektivitas Penggunaan Media Edpuzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai & Budi Pekerti Materi Jual Beli Kelas VIII di SMPN 4 Bojonegoro	Efektivitas Penggunaan Media Edpuzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	Kuantitatif	Fokus penelitian yang akan dikaji selanjutnya adalah untuk mengetahui penerapan penggunaan media

					edpuzzle dan juga pengaruh penggunaan media edpuzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa
--	--	--	--	--	---

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pada skripsi ini tersusun dari 5 bab, yang masing-masing terdiri dari beberapa sub bab yang saling berhubungan. Adapun sistematika penelitian ini :

BAB I berisi pembahasan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis, definisi istilah, orisinalitas penelitian, sistematika pembahasan

BAB II berisi kajian teori yang memuat variabel dan indikator penelitian yang bersumber dari buku-buku dan jurnal. Dalam diantaranya membahas tentang instrumen penilaian, aplikasi edpuzzle, dan materi

BAB III berisi metode penelitian yang memuat pemaparan mengenai pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel penelitian, jenis data dan sumber data, teknik pengumpulan serta analisis data yang akan digunakan

BAB IV berisi hasil dan pembahasan yang akan memuat penyajian dan hasil analisis data pada penelitian serta pembahasannya

BAB V Penutup, berisi kesimpulan dari pembahasan keseluruhan penelitian. Juga berisi saran untuk penulis baik mengenai penulisan maupun isi yang bertujuan untuk motivasi penulis agar lebih baik pada penelitian berikutnya. Daftar pustaka berisi berbagai rujukan atau sumber bahan referensi yang diambil dalam penulisan skripsi

