

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan dengan sengaja dan memiliki tujuan utama untuk mendidik siswa. Melalui pendidikan, Individu dibentuk agar menjadi manusia yang berguna dan berperan penting dalam membangun bangsa dan negara. (Novita dan Sukenti, 2023, h.474). Menurut (Citriadin, 2019, h.1) pendidikan merupakan kegiatan ini sangat penting untuk mempersiapkan anak-anak menghadapi kehidupan di masa depan. Sedangkan menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah proses untuk membantu manusia agar tidak bodoh. Pendidikan juga bertujuan untuk memperbaiki sikap, cara berpikir, dan kesehatan tubuh supaya bisa menjalani hidup dengan lebih baik (Suryana dan Muhtar, 2022, h. 6119).

Selanjutnya, dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 disebutkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.” Hal ini berarti, pendidikan merupakan proses belajar untuk membantu siswa mengembangkan kemampuannya. Hal tersebut diperoleh pada saat peserta didik

melaksanakan proses pembelajaran pada tingkat pendidikan, dari SD sampai perguruan tinggi.

Di sisi lain, pendidikan tidak terlepas dari adanya kurikulum untuk melakukan sebuah pembelajaran. Menurut Safitri dkk, kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang dibuat untuk membantu mengembangkan karakter dan nilai-nilai peserta didik agar sesuai dengan lima sila dalam Pancasila, serta menjadi bekal dalam kehidupan sehari-hari (Jannah dan Rasyid, 2023, h. 198). Sedangkan menurut Madhakomala, dkk. (2022, h. 163) Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang fokus pada minat dan bakat siswa dalam proses belajar. Kurikulum Merdeka dibuat untuk mendorong proses belajar (Masfufah dkk, 2022, h. 384).

Pembelajaran adalah usaha guru untuk membantu siswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan rasa percaya diri. Singkatnya, pembelajaran adalah proses yang membantu siswa agar lebih paham (Jimmy dkk, 2024, h. 8). Pembelajaran adalah usaha guru agar peserta didik bisa belajar. Dalam prosesnya, guru memilih dan mengembangkan metode yang tepat supaya hasil belajar sesuai dengan yang diinginkan (Junaedi Ifan, 2019, h. 20). Tetapi nyatanya di lapangan hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari sifat peserta didik yang lebih suka bermain dan aktif, serta nilai belajar mereka yang masih rendah. Hasil belajar adalah apa yang dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar. Hasil ini bisa berupa pengetahuan, sikap, atau keterampilan yang diperoleh setelah mereka mendapatkan pengalaman belajar (Rahman, 2024, h. 297). Sedangkan menurut (Muttaqien dkk, 2024, h. 348) Hasil belajar digunakan untuk

melihat seberapa baik seseorang mengerti pelajaran yang sudah diberikan, Salah satunya pada pelajaran Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang membantu siswa mengembangkan kemampuan berbahasa. Sebagai bahasa yang menyatukan, pelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara, membaca, menulis, dan memperkuat kepribadian siswa (Krisna dkk, 2024, h. 385). Bahasa adalah alat untuk berkomunikasi. Belajar bahasa berarti belajar cara berkomunikasi dengan baik. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia sama seperti pembelajaran lainnya, yaitu untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap yang baik. Dalam kurikulum sekolah, keterampilan berbahasa terdiri dari empat bagian utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Ali, 2020, h. 35). Untuk mewujudkan tingkat prestasi yang baik di kalangan siswa, pembelajaran bahasa harus dilakukan dengan pendekatan yang tepat, yaitu teknik, metode, atau strategi yang digunakan untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran (Wiyono dkk, 2023, h. 809).

Dalam hal ini untuk mencapai tujuan pembelajaran peserta didik sangat memerlukan sebuah media dalam upaya meningkatkan hasil pelajaran yang mana dapat membantu peserta didik untuk mengerti dengan materi pelajaran apa yang di sampaikan. Media adalah alat atau cara yang membantu menyampaikan pesan dengan lebih mudah. Media sangat penting dalam proses komunikasi atau penyampaian informasi, baik dalam skala kecil maupun besar (Prihatiningsih dan Mudrikah, 2020, h. 117). Dengan demikian, Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa,

memicu aktivitas belajar, serta memberikan pengaruh psikologis positif pada peserta didik (Yunita dan Supriatna, 2021, h. 2000). Media pembelajaran merupakan alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar agar makna dan pesan yang disampaikan dapat lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Menurut (Yanto, 2019, h. 77) media pembelajaran adalah salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas proses pendidikan. Media pembelajaran adalah alat atau media yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik bisa berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar, terutama melalui media yang interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka. Selain itu, peserta didik tidak hanya mendapatkan materi secara teori, tetapi juga didorong untuk terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran agar memperoleh pengalaman baru dan menjadi lebih aktif dalam proses belajar (Lubis dkk, 2023, h. 8).

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, mendorong aktivitas belajar, serta memberikan pengaruh psikologis yang berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka (Rahmah dan Fuad, 2023, h. 32). Karena itu, memilih media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk meningkatkan efektivitas proses belajar. Salah satu media yang bisa membantu memperbaiki hasil belajar di kelas adalah media audio visual, seperti aplikasi *Edpuzzle* yang berbasis website.

Edpuzzle adalah aplikasi berbasis video yang bisa dipakai oleh guru Sebagai alat bantu belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Hardika dkk, 2024, h. 2124). *Edpuzzle* merupakan sebuah

aplikasi yang biasa menyediakan berbagai macam video sebagai media pembelajaran peserta didik. Video-video tersebut berisikan materi pembelajaran yang biasa diambil dari Youtube atau bahkan video pembelajaran yang di buat oleh guru (Fauziah dkk, 2024, h. 144). Menurut Amalia dalam (Dewi dkk, 2022, h. 115) *Edpuzzle* adalah aplikasi dan media pembelajaran video yang bisa digunakan oleh guru untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Penggunaan aplikasi *Edpuzzle* ini tidak hanya memudahkan dan membuat proses belajar lebih efisien, tetapi juga menjadikan pembelajaran lebih menarik. Media yang kreatif dan inovatif dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, sehingga hasil belajar mereka juga bisa meningkat.

Berdasarkan hasil observasi awal di Kelas V SD Negeri 68 Palembang pada pelajaran Bahasa Indonesia tentang materi Fakta dan Opini dalam iklan, guru masih menggunakan metode ceramah yang konvensional. Hal ini membuat siswa merasa bosan, terlihat dari banyaknya siswa yang bermain dengan temannya saat pelajaran berlangsung dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Beberapa siswa juga sibuk mengobrol dengan teman sebangkunya sehingga kurang fokus pada pelajaran. Kondisi ini menyebabkan semangat belajar siswa menurun, yang akhirnya dapat berdampak negatif pada hasil belajar mereka. Menurut (Rahmah dan Fuad, 2023, h. 31) Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah metode pembelajaran yang masih terlalu mengandalkan peran guru. Dalam metode ini, siswa hanya mendengarkan, mencatat materi, dan mengerjakan latihan, sehingga pemahaman mereka cenderung kurang dalam dan masih bersifat abstrak. Penyebab

lain adalah kurangnya media pembelajaran yang memadai dan suasana belajar yang monoton.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, diperlukan media pembelajaran yang efektif, kreatif, dan inovatif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah aplikasi *Edpuzzle*. Aplikasi ini dapat menjadi strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan tanpa mengurangi tujuan pembelajaran, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh penelitian Fauziah dkk, (2024) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Edpuzzle* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri Jampangkulon." Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Edpuzzle* memberikan dampak positif pada kemampuan menulis siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Dan juga seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh (Gunawan dan Amelia, 2024, h. 823) yang berjudul "Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan *Edpuzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMP Kelas VII Di SMP 3 Cikalongwetan". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa kelas VII SMP yang belajar matematika menggunakan metode *Discovery Learning* dengan bantuan *Edpuzzle* memiliki pemahaman matematika yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Dari latar belakang di atas menunjukkan penggunaan media *Edpuzzle* dalam sebuah proses Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar sangat penting dan memberikan pengaruh positif bagi siswa. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk

melakukan penelitian tentang “**Pengaruh Penggunaan Media *Edpuzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia**”

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang ditemukan sebagai berikut:

- 1) Minat dan motivasi belajar siswa yang rendah menyebabkan hasil belajar peserta didik menjadi kurang baik.
- 2) Kurangnya guru dalam memanfaatkan penggunaan media pembelajaran interaktif untuk menarik minat dan perhatian peserta didik.
- 3) Kurangnya menggunakan metode dan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
- 4) Kurangnya memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, peneliti menentukan batasan masalah agar fokus penelitian lebih jelas. Adapun batasan masalah yang ditetapkan adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan media *Edpuzzle* terhadap hasil belajar siswa.
- 2) Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN 68 Palembang.
- 3) Mata pelajaran yang diteliti dalam penelitian ini difokuskan pada siswa kelas V pada materi bab V “menjadi warga dunia” dengan sub materi “kalimat fakta dan opini dalam iklan”

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah tersebut, maka masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Edpuzzle* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh penggunaan media *Edpuzzle* terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menambahkan wawasan di bidang pendidikan khususnya pada pembelajaran yang menggunakan media inovasi. Hasil penelitian ini dapat membuat informasi lebih lengkap tentang penggunaan media digital sebagai sarana belajar yang menarik.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini juga diharapkan bermanfaat bagi:

1) Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menjadi salah satu metode untuk meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

2) Bagi Guru

Dapat menambah wawasan dan masukan sebagai bahan media pembelajaran bahasa indonesia menggunakan media *Edpuzzle*.

3) Bagi Peserta Didik

Pengunaan media *Edpuzzle* diharapkan siswa dapat mengembangkan dan memahami pelajaran bahasa indonesia sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.