

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) membawa perubahan signifikan di berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Menurut Mukaromah (2020) penggunaan TIK dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk mendukung pengembangan media pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan adanya teknologi, guru dapat merancang media pembelajaran yang menarik dan interaktif (Chairudin et al., 2023). Seiring dengan perkembangan ini, menurut Tondeur et al. (2019) guru juga diharapkan memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi, seperti media pembelajaran digital.

Menurut Andrasari et al. (2022) media pembelajaran di era digital dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik ketika belajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik saat pembelajaran berlangsung, sehingga peserta didik tidak merasa bosan ketika mengikuti proses belajar mengajar (Fitri & Ardipal, 2021). Selain sebagai alat bantu, media pembelajaran sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, terutama dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat komunikasi untuk mempermudah penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan (Dwijayani, 2019).

Dalam hal ini, Batubara (2021) menyebutkan beberapa alasan pentingnya penggunaan media pembelajaran. Pertama, meningkatkan kemampuan guru dalam

memanfaatkan media pembelajaran yang telah dipaparkan pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 tahun 2007 tentang Standar Kompetensi dan Kualifikasi Guru. Dalam peraturan ini guru dituntut untuk memiliki kompetensi untuk menggunakan media pembelajaran secara efektif agar proses pengajaran lebih menarik dan optimal. Kedua, media pembelajaran berpengaruh terhadap mutu pendidikan. Dengan memanfaatkan media yang relevan dan inovatif, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Ketiga, memenuhi kebutuhan psikologis dan biologis peserta didik. Media yang dirancang dengan baik dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan motivasi mereka sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Keempat, memenuhi tuntutan paradigma baru pendidikan, yang menekankan pada pembelajaran interaktif dan kolaboratif. Dengan adanya media pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan dinamis, sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Di era sekarang, banyak media pembelajaran yang tersedia, sehingga guru harus mampu memilih dan menciptakan metode pembelajaran yang tepat agar pembelajaran berlangsung dengan efektif dan efisien (Dewi et al., 2022). Media pembelajaran yang tepat adalah yang mampu merangsang dan melibatkan peserta didik agar kreatif dan aktif, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Fitri & Ardipal, 2021). Salah satu media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran adalah media audio visual (Fitri & Ardipal, 2021).

Video pembelajaran merupakan gabungan dari dua jenis media, yaitu media audio dan media visual. Menurut Lukman et al. (2019) media audio visual merupakan media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu kegiatan. Menurut Bahij et al. (2020) pembelajaran dengan media audio visual memiliki pengaruh positif terhadap pembelajaran serta mampu menumbuhkan semangat dan minat belajar peserta didik.

Menurut Agustini & Ngarti (2020) ada tiga alasan video pembelajaran cocok digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Pertama, video pembelajaran memungkinkan guru untuk memanfaatkan waktu kelas secara maksimal. Melalui video, informasi dapat disajikan secara lebih ringkas dan terstruktur, sehingga materi yang biasanya membutuhkan waktu lebih lama untuk dijelaskan dapat disampaikan dengan lebih efisien. Kedua, video pembelajaran memberi kesempatan tambahan kepada peserta didik untuk belajar aktif. Peserta dapat mengontrol video, seperti menghentikan, mengulang sesuai kebutuhan, memungkinkan mereka untuk belajar dengan kecepatan masing-masing dan mengulang bagian yang kurang dipahami. Selain itu, video dapat digabungkan dengan aktivitas interaktif, seperti kuis atau diskusi, sehingga mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Ketiga video pembelajaran membantu peserta didik memahami topik lebih baik melalui penggunaan video. Konsep-konsep yang sulit dipahami hanya melalui penjelasan teks dapat lebih jelas dengan berbantuan gambar bergerak atau animasi, yang membuat pembelajaran lebih mudah dipahami dan menarik. Video pembelajaran diharapkan dapat

meningkatkan minat belajar, motivasi, serta dapat membantu pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Sejalan dengan hal ini, Hayati et al. (2022) menegaskan bahwa video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Hasil penelitian Lukman et al. (2019) juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik dan antusias jika video dimasukkan dalam pembelajaran, karena peserta didik merasa lebih mudah memahami materi. Video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik dengan menyediakan berbagai tampilan yang menarik, sehingga tidak mudah bosan saat belajar. Menurut Silaban (2019) video animasi dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran. Apriansyah (2020) juga menyatakan bahwa media pembelajaran yang paling diminati peserta didik adalah video animasi, karena video animasi menggabungkan audio dan visual dalam video animasi mampu menyampaikan informasi dengan cara menarik, sehingga materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Kelebihan penggunaan media pembelajaran, termasuk video animasi, terletak pada kemampuan untuk meningkatkan variasi dalam pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif, praktis dan efisien. Fauziah & Ninawati (2022) mendukung hal ini dengan menilai bahwa video animasi efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, terutama dalam pembelajaran matematika. Penelitian Saputri et al. (2023) juga menunjukkan bahwa pembelajaran matematika melalui video animasi lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

Selain animasi, fitur interaktif dapat ditambahkan untuk menciptakan interaksi dua arah antara media dengan peserta didik. Misalnya, peserta didik dapat berinteraksi dengan menjawab pertanyaan saat menonton video serta mendapatkan *feedback* berupa skor dan pembahasan soal. Menurut Ain et al. (2024) salah satu strategi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik adalah dengan memasukkan unsur visual dan interaktif yang menarik ke dalam materi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif merupakan solusi efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, meningkatkan pemahaman konseptual, dan meningkatkan hasil belajar. Hal ini diperkuat oleh penelitian Rahmania et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan minat dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang dapat digunakan untuk mengembangkan video pembelajaran animasi dan interaktif diantaranya Powtoon dan Edpuzzle.

Powtoon adalah salah satu platform yang populer dalam pembuatan video animasi (Rachmadina & Pratiwi, 2021). Powtoon merupakan website untuk membuat presentasi dengan berbagai fitur animasi yang sangat menarik diantaranya animasi tangan, animasi kartun, dan efek transisi serta pengaturan timeline yang mudah (Anjarsari et al., 2020). Powtoon dapat diakses dengan cepat dan mudah secara online dan juga dapat digunakan secara offline dengan terlebih dahulu mengunduh dalam bentuk file video MP4 (Nor et al., 2021).

Menurut Fadilah et al. (2022) penggunaan video pembelajaran menggunakan Powtoon dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, membuat mereka lebih

semangat dan aktif dalam pembelajaran, ketercapaian belajar peserta didik lebih meningkat daripada guru hanya menyampaikan materi dengan media gambar dan ceramah. Penelitian Sudir et al. (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran matematika berbasis Powtoon efektif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian lain oleh Saputra & Mampouw (2022) mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan video animasi Powtoon dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, hal ini terlihat dari perilaku peserta didik, seperti peserta didik lebih aktif ketika guru bertanya, serta meningkatkan kemauan peserta didik untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.

Selain Powtoon, Edpuzzle juga merupakan platform penting yang mendukung pembuatan video pembelajaran interaktif. Edpuzzle merupakan suatu website yang dapat memunculkan pertanyaan yang bisa langsung dijawab oleh peserta didik dan juga dapat memunculkan skor. Edpuzzle tersedia dalam bentuk situs web dan aplikasi, yang dapat diunduh dari Google Playstore secara gratis. Penggunaan video pembelajaran berbasis Edpuzzle juga mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian Amien et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif Edpuzzle dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kurniasih et al. (2023) juga menjelaskan bahwa melalui pemanfaatan video interaktif berbasis Edpuzzle dapat meningkatkan minat peserta didik, sehingga mereka belajar lebih efektif menggunakan media tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VIII SMPN 17 Bintan, bahan ajar yang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran adalah buku ajar dan media pembelajaran *PowerPoint* yang ditampilkan menggunakan proyektor. Namun, penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* yang digunakan dalam pembelajaran hanya berisi informasi berupa poin-poin materi yang disajikan dan dikemas secara ekspositori. Selvi et al. (2019) menyatakan bahwa penyajian seperti ini bersifat satu arah, di mana peserta didik hanya menerima informasi tanpa keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, Hermawan et al. (2024) menjelaskan bahwa media tersebut juga tidak memberikan ruang interaksi maupun umpan balik yang memadai, sehingga peserta didik cenderung pasif dan tidak terlibat dalam proses berpikir. Suhermanto et al. (2024) memperkuat temuan ini dengan menunjukkan bahwa hal tersebut menyebabkan minat belajar peserta didik menjadi rendah karena materi yang disampaikan kurang menarik dan peserta didik hanya menjadi pendengar pasif.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru, peserta didik menunjukkan antusias belajar yang baik ketika menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti media pembelajaran berbentuk video. Hal ini juga dikonfirmasi melalui hasil wawancara dengan beberapa peserta didik, yang mengungkapkan bahwa mereka lebih tertarik dengan media pembelajaran berbentuk video, terutama video yang menampilkan animasi dan kuis interaktif.

Salah satu materi yang dikenal sulit dipahami oleh peserta didik SMP kelas VIII adalah materi peluang. Sesuai dengan penelitian Riana & Fitrianna (2021) menyatakan bahwa peserta didik SMP Nagreg mengalami kesulitan dalam

memahami materi peluang. Menurut penelitian Sholihah & Nurfalah (2021) bahwa peserta didik sulit untuk memahami materi peluang dikarenakan peserta didik belajar terbiasa menerima berbagai macam rumus dan menghafalkan rumus tanpa benar-benar memahami penggunaannya. Dari kedua penelitian tersebut menunjukkan materi peluang cukup sulit. Berdasarkan hasil wawancara, guru matematika di SMP Negeri 17 Bintan menyampaikan pengalamannya bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi peluang. Kesulitan tersebut terutama terlihat saat memahami ruang sampel, titik sampel, serta kejadian yang melibatkan lebih dari satu percobaan. Peserta didik umumnya dapat memahami kejadian sederhana, seperti pelemparan satu koin, namun mulai bingung ketika menghadapi dua percobaan sekaligus, seperti pelemparan dua koin.

Salah satu upaya untuk membantu peserta didik dalam memahami materi adalah dengan cara mengaitkan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata peserta didik (Zakiyah et al., 2019). SMPN 17 Bintan terletak di wilayah Kepulauan Riau, yang merupakan wilayah kemaritiman. Dengan demikian, konteks kemaritiman dapat dimanfaatkan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran yang berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Susanti et al. (2023) menyatakan bahwa penggunaan konteks kemaritiman dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi, karena mereka dapat mengaitkan pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Natasya & Izzati (2020) penggabungan konteks kemaritiman ke dalam media pembelajaran dapat membantu menciptakan suasana ceria dan

menyenangkan yang kondusif untuk belajar, dapat membangkitkan minat peserta didik untuk memperoleh pengetahuan baru. Penelitian lain yang dilakukan oleh Febrianti et al. (2021) juga menjelaskan bahwasannya memasukkan konteks kemaritiman ke dalam media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Hasil wawancara guru juga jarang menggunakan konteks kemaritiman dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjabaran diatas, video pembelajaran yang dikombinasikan dengan animasi serta kuis interaktif dapat memberikan dampak yang bagus dalam pembelajaran bagi peserta didik. Peserta didik bukan hanya membutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk membantu peserta didik dalam memahami materi tetapi juga mampu menarik antusias belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif dengan Konteks Kemaritiman pada Materi Peluang kelas VIII SMP Menggunakan Powtoon dan Edpuzzle”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, maka rumusan masalah adalah bagaimana mengembangkan video pembelajaran interaktif dengan konteks kemaritiman pada materi peluang yang valid, praktis, dan efektif?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif dengan konteks kemaritiman pada materi peluang yang valid, praktis, dan efektif.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif dengan Konteks Kemaritiman pada Materi Peluang kelas VIII SMP Menggunakan Powtoon dan Edpuzzle diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Pendidik

Video pembelajaran yang dihasilkan pada penelitian ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif pada materi peluang.

2. Manfaat Bagi Peserta Didik

Media ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan dapat berfungsi sebagai sumber belajar yang diharapkan dapat membantu dalam memahami materi peluang.

3. Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi dan masukan bagi peneliti lain dalam pengembangan video pembelajaran interaktif dengan menggunakan Powtoon dan Edpuzzle.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berikut spesifikasi produk video pembelajaran interaktif untuk penelitian ini.

1. Konten video pembelajaran mencakup tujuan pembelajaran, uraian materi peluang dan kesimpulan.
2. Video pembelajaran dilengkapi kuis interaktif berbentuk pilihan ganda yang terhubung melalui platform Edpuzzle. Kuis dapat dijawab saat menonton video, serta menampilkan skor dan penjelasan setelah kuis dikerjakan.
3. Video pembelajaran memuat konteks kemaritiman.

4. Video pembelajaran interaktif dapat diakses melalui laptop atau *Smartphone* menggunakan *website* Edpuzzle, dengan syarat perangkat tersambung ke jaringan internet

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian mengenai pengembangan video pembelajaran interaktif ini, diasumsikan bahwa peserta didik memiliki kemampuan yang baik dalam mengoperasikan laptop atau *smartphone*. Kemampuan ini sangat penting karena video pembelajaran interaktif ini menggunakan platform Edpuzzle.

Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa keterbatasan. Video pembelajaran interaktif hanya dapat diakses melalui situs web atau aplikasi Edpuzzle, dan perangkat yang digunakan harus terhubung ke internet. Selain itu, setiap video memiliki tautan yang berbeda, sehingga tautan tersebut perlu dibagikan berulang kali sesuai kebutuhan.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa video pembelajaran interaktif dengan konteks kemaritiman pada materi peluang, yang dapat digunakan oleh peserta didik kelas VIII sebagai media pembelajaran.

2. Video Pembelajaran Interaktif

Video pembelajaran interaktif dalam penelitian dan pengembangan ini merupakan video pembelajaran dimana peserta didik dapat langsung menjawab pertanyaan saat video diputar, serta mendapatkan skor untuk setiap jawaban yang

benar. Istilah “interaktif” merujuk pada adanya interaksi dua arah, dimana terjadi aksi dan reaksi. Ketika Peserta didik dapat menjawab pertanyaan selama video berlangsung, hal tersebut menunjukkan potensi terjadinya aksi dan reaksi.

3. Kemaritiman

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kemaritiman adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan laut atau terjadi di sekitarnya dianggap sebagai kemaritiman. Ini termasuk seperti perikanan, pelayaran, perdagangan dan pariwisata

