

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era digital yang terus berkembang, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi menghadirkan berbagai inovasi dalam metode pembelajaran, begitu juga media pembelajaran yang memungkinkan proses belajar menjadi lebih interaktif, menarik, dan efektif (Kisno et al., 2023). Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi tidak hanya membantu pendidik dalam menyampaikan materi dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi, seperti e-learning, video pembelajaran, aplikasi interaktif, dan kecerdasan buatan (AI), siswa dapat belajar secara lebih fleksibel dan mandiri. Teknologi juga memungkinkan akses terhadap sumber belajar yang lebih luas, tanpa terbatas ruang dan waktu. Oleh karena itu, penting bagi dunia pendidikan untuk terus beradaptasi dan memanfaatkan perkembangan teknologi guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih optimal dan relevan dengan kebutuhan zaman (Nurfadhillah, Ningsih, et al., 2021)

Media pembelajaran merupakan suatu komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurfadhillah, Barokah, et al., 2021; Wulandari et al., 2023)

Dalam Nurrita (2018) menjelaskan media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru memperkaya wawasan siswa. Berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat berfungsi sebagai bahan untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat siswa

dalam mempelajari hal-hal baru yang disampaikan dalam materi pelajaran, sehingga materi tersebut dapat lebih mudah dipahami.

Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat merangsang minat siswa dalam proses belajar. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat penting di lembaga pendidikan formal. Hal ini sejalan dengan Nurfadhillah, Azhar, et al. (2021) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah dapat tercapai dengan baik.

Nurrita (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran berperan sebagai sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi dari guru, sehingga materi pembelajaran dapat lebih mudah dipahami dan membentuk pengetahuan bagi siswa. Manfaat media pembelajaran antara lain, *pertama* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan membantu pendidik mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menarik. *Kedua*, antusiasme dan dorongan belajar siswa dapat ditingkatkan dengan media pembelajaran, sehingga memudahkan mereka dalam memahami informasi dan melakukan analisis mendalam terhadap materi dalam lingkungan belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, untuk memudahkan pembelajaran dan memastikan bahwa materi yang digunakan relevan dengan lingkungan pembelajaran, pendidik harus mampu menciptakan dan menggunakan media pembelajaran yang berkualitas.

Fenomena yang ditemukan saat ini, yaitu dimana masih banyak guru-guru yang kurang kreatif dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran sehingga terkadang pembelajaran cenderung menjadi suatu hal yang membosankan oleh siswa, dengan masalah tersebut proses pembelajaran menjadi tidak efektif. Ponza et al. (2018) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa ditemukan hasil belajar siswa yang masih dibawah

KKM salah satu faktor penyebabnya yaitu kurangnya sumber pembelajaran yang diberikan, dimana masih terbatas dalam jumlah buku, LKS dan lain-lain, dan guru juga tidak memberikan alternatif lain seperti membuat media bahan ajar yang dapat membantu keterbatasan sumber belajar tersebut.

Sejalan dengan Mahesti & Koeswanti (2021) yang menjelaskan bahwa banyak guru masih menggunakan metode ceramah dan kurang menggunakan media pembelajaran yang menarik, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Guru cenderung hanya menjelaskan materi pelajaran dan jarang memanfaatkan media pembelajaran, akibatnya siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran

Selain itu, seperti yang dijelaskan oleh Sukmanasa et al. (2017) berdasarkan hasil observasi dan wawancara di suatu sekolah, aktivitas pembelajaran didominasi oleh guru, sedangkan siswa cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa menganggap proses pembelajaran yang mereka lakukan itu membosankan, tidak menarik, tidak begitu penting, dan agak sulit. Hal ini menyebabkan siswa tidak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Akibatnya, mereka kurang memahami materi pelajaran. Guru hanya menggunakan gambar-gambar yang ada dalam buku teks sebagai media utama dalam pembelajaran. Karena materi disampaikan secara deskriptif dan gambar-gambar yang ada agak monoton, materi masih kurang menarik bagi siswa. Siswa sering mengalami kesulitan mengingat peristiwa sejarah, membaca peta, dan materi lain dalam mata pelajaran IPS. Nilai yang mereka pelajari juga berbeda

Fenomena diatas juga ditemukan di SMPN 1 Rambatan. Dari wawancara awal yang dilakukan pada guru PAI kelas 7 pada 18 Maret 2024 di SMPN 1 Rambatan ditemukan masalah bahwa siswa merasa cenderung jenuh dalam proses pembelajaran PAI yang dilakukan, proses pembelajaran yang berpusat pada guru, apa lagi pada pembelajaran PAI

pada elemen SKI materi Umayyah. Guru sudah mencoba membuat media pembelajaran seperti PPT atau media cetak seperti handout atau modul ajar, dan juga kadang menggunakan video pembelajaran yang diambil dari Youtube saja, dimana video menyajikan materi yang sederhana dengan penjelasan yang sederhana, yang bersifat pasif, hanya menonton dan mendengar tanpa adanya media interaktif didalamnya, sehingga siswa tetap merasa jenuh dan malas dalam proses pembelajaran. Akibatnya siswa menjadi tidak aktif pada saat pembelajaran sehingga hasil belajar siswa pada elemen SKI cenderung lebih rendah dari pada elemen-elemen PAI yang lainnya, padahal pembelajaran PAI pada elemen SKI ini juga membutuhkan pemahaman yang mendalam dalam memahami sejarah dan fakta yang ada. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1.1 tentang hasil belajar siswa kelas 7 pada materi Umayyah, dimana KKTP pada pembelajaran tersebut adalah 77

Tabel 1.1
Data Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Materi Umayyah

No	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-Rata	Tuntas	Persentase Tuntas ≥	Tidak Tuntas	Persentase Tidak Tuntas <
1	VII.1	31	80,37	25	81%	6	9%
2	VII.2	31	81,37	27	87%	4	13%
3	VII.3	31	80,12	25	81%	6	9%
4	VII.4	30	80,25	29	97%	1	3%
5	VII.5	30	79,80	28	93%	2	7%
6	VII.6	30	77,71	21	70%	9	30%

Hal diatas sejalan dengan Ikrom, (2024) yang menjalsakan banyak siswa yang malah merasa jenuh bahkan bosan saat mengikuti pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran SKI juga dipengaruhi oleh beberapa sebab, termasuk metode pembelajaran yang konvensional. Lalu Hasmar, (2020), Pangestuti & Afriansyah, (2022) juga menjelaskan bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih kurang efektif, sehingga terkesan

membosankan. Sekitar 80% dari peserta didik merasa kurang paham dan jenuh dengan metode konvensional yang digunakan, sehingga siswa lebih cenderung terlibat dan bersemangat dalam pembelajaran PAI yang lebih interaktif, sementara SKI sering kali dianggap monoton dan tidak menarik.

Lalu masalah selanjutnya yaitu siswa jaman sekarang atau lebih dikenal sebagai gen alpha lebih tertarik dengan media-media yang canggih, dan malah mereka lebih pandai menggunakan aplikasi-aplikasi yang ada dalam HP mereka untuk membuat sesuatu yang menarik seperti mengedit video, membuat chanel youtube, dan lain-lain. Sehingga dengan kemajuan-kemajuan ini membuat siswa bosan dengan media pembelajaran yang disekolah yang rata-rata media tersebut media cetak seperti buku ajar, handout, modul, dan kadang-kadang menggunakan PPT. Sejalan dengan Rosmana et al., (2023) yang menjelaskan bahwa generasi Alpha, yang hidup di era digital, mulai tidak terbiasa dengan metode pembelajaran tradisional seperti penggunaan papan tulis. Mereka lebih menyukai pendekatan yang interaktif dan menarik, seperti media digital dan audio-visual dan lain sebagainya.

Masalah ini didukung oleh penelitian yang sama-sama dilakukan di SMPN 1 Rambatan oleh Abrar (2023) yang menjelaskan bahwa pembelajaran PAI di kelas VII masih berfokus pada guru, sehingga partisipasi siswa dalam proses pembelajaran kurang aktif. Akibatnya, saat guru menyampaikan materi, sebagian siswa tidak mendengarkan dan tidak memperhatikan (*listening activities* dan *visual activities*), sedikit yang bertanya tentang materi yang kurang dipahami (*oral activities*), dan beberapa siswa tidak mencatat penjelasan yang diberikan di papan tulis (*writing activities*). Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PAI di kelas VII di SMPN 1 Rambatan masih bersifat pasif dan dominan berpusat pada guru.

Penjelasan masalah diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PAI yang terjadi di kelas 7 SMPN 1 Rambatan khususnya pada elemen

SKI materi Umayyah masih berpusat pada guru, karena pembelajaran masih dilakukan dengan metode yang konvensional dan media yang masih kurang kreatif dan belum menggunakan media yang interaktif sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan bagi siswa, sehingga siswa menjadi kurang aktif didalam kelas, dan hasil belajar siswa cenderung kurang maksimal.

Jadi berdasarkan masalah diatas maka solusi dari masalah tersebut yaitu perlu dihadirkan sebuah media pembelajaran yang lebih kreatif dan variatif agar mencegah kebosanan siswa. Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif, sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dimana media tersebut juga disesuaikan dengan perkembangan jaman sekarang, yaitu media video pembelajaran interaktif. Video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang menggabungkan unsur suara, gerak, gambar, teks, dan grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media tersebut dengan penggunaanya (Biassari & Putri, 2021; Muliani & Tindaon, 2021)

Media pembelajaran video interaktif ini, dalam pengembangannya akan dibuat dengan menggunakan bantuan aplikasi, yaitu aplikasi Edpuzzle, dimana aplikasi ini merupakan aplikasi pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru membuat dan mengedit video edukatif dengan menambahkan pertanyaan, komentar, atau penjelasan langsung ke dalam video.

Menonton video pembelajaran saja bisa menjadi aktivitas pasif jika tidak dikreasikan. Oleh karena itu, guru harus mencari alat atau media interaktif agar siswa lebih aktif dalam belajar melalui video. Edpuzzle adalah salah satu teknologi yang dapat membantu dengan menambahkan elemen interaktif, seperti pertanyaan dalam video, serta umpan balik langsung terhadap siswa. Dengan fitur ini, guru dapat memastikan siswa benar-benar memahami materi, bukan sekadar menonton. Jika

dikombinasikan dengan video pembelajaran yang dirancang dengan baik, edpuzzle memungkinkan guru memberikan pengajaran yang efektif, bahkan dalam pembelajaran daring (Cesare et al., 2021)

Jika dibandingkan dengan video pembelajaran yang pernah digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran PAI elemen SKI diatas, video interaktif berbantuan aplikasi ini membantu guru memonitor pemahaman siswa secara *real-time*. Alasan menggunakan aplikasi Edpuzzle karena keunikan dari aplikasi Edpuzzle ini adalah video tidak dapat dilanjutkan jika siswa tidak menjawab terlebih dahulu pertanyaan yang muncul, sehingga mengurangi kemungkinan siswa mempercepat video ke bagian akhir. Untuk dapat menjawab pertanyaan, siswa harus menyaksikan video dengan seksama sebab pertanyaan akan terkait dengan materi yang disajikan pada video. Siswa pun dapat mengulang kembali video yang disajikan sesuai dengan kebutuhan mereka. Pemanfaatan Edpuzzle ini dapat memudahkan guru dalam memantau aktivitas pembelajaran siswa terutama yang memanfaatkan video pembelajaran. Menonton video yang disertai kuis juga dapat menambah minat siswa dalam mempelajari materi yang disajikan (Dewi & Putri, 2021)

Dalam penelitian Kurniasih et al. (2023) menjelaskan bahwa respons peserta didik terhadap penggunaan bahan ajar video interaktif Edpuzzle memperoleh persentase 87%, yang menunjukkan bahwa itu sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar video interaktif berbasis Edpuzzle sangat layak digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran PAI. Sejalan dengan penelitian Rachmawati & Kusmiyati (2023) yang menjelaskan multimedia interaktif berbasis video dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dalam pengembangan dan implementasinya, multimedia ini mendapatkan hasil validasi yang sangat baik dari para ahli. Review dari ahli mata pelajaran menunjukkan

kualifikasi sangat baik dengan nilai 96,22%, review dari ahli media desain pembelajaran mendapatkan nilai sangat baik 98%, sementara review dari ahli media pembelajaran memperoleh nilai sangat baik 95%. Uji coba individu menunjukkan kualifikasi baik dengan nilai 94%, dan uji coba kelompok kecil menghasilkan kualifikasi sangat baik dengan nilai 95,55%. Berdasarkan hasil uji validasi tersebut, pengembangan multimedia pembelajaran interaktif terbukti efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran

Dewasa ini tuntutan pembelajaran tidak hanya terbatas pada pemahaman saja, namun pada masa sekarang terkhusus pada kurikulum merdeka yang sedang di implementasikan pada setiap sekolah-sekolah menuntut siswa agar dapat menguasai keterampilan abad ke 21. Keterampilan belajar abad 21 juga dikenal dengan istilah 6C yaitu (*Critical thinking, Collaboration, Communication, Creativity, Citizenship, Character*). Siswa dituntut untuk memiliki pemikiran yang kritis, dapat bekerja sama dengan orang lain, mempunyai komunikasi yang baik, menjadi warga negara yang baik, dan mempunyai karakter yang baik (Hastuti & Aristin, 2022)

Dilihat dari masalah diatas pengembang video pembelajaran interaktif menginspirasi penulis untuk mengembangkan sebuah media video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Edpuzzle yang dapat menciptakan suatu pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi siswa sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan kemandirian siswa serta dapat menunjang keterampilan abad 21 pada siswa khususnya *Critical thinking* . Dari penjelasan diatas penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media video pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Edpuzzle untuk meningkatkan keterampilan *Critical thinking*, siswa terkhusus pada mata pelajaran PAI di SMPN1 Rambatan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah diantaranya:

1. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada elemen sejarah kebudayaan Islam dirasa kurang menarik dan monoton oleh siswa.
2. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru belum sepenuhnya mampu menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang digunakan guru belum interaktif dan belum memaksimalkan penggunaan teknologi.
4. Tuntutan keterampilan abad 21 yang harus dimiliki oleh siswa
5. Perlunya pengembangan media pembelajaran yang mampu membangkitkan aktivitas, semangat belajar dan siswa juga dapat menguasai keterampilan *Critical thinking* siswa

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penulis akan fokus pada pengembangan video pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Edpuzzle untuk meningkatkan *Critical thinking* siswa, yaitu siswa kelas 7 pada mata pelajaran PAI materi Umayyah di SMPN1 Rambatan. Sehingga batasan masalah dari penelitian ini adalah

1. Pengembangan video pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Edpuzzle untuk meningkatkan keterampilan *Critical thinking* siswa kelas 7 mata pelajaran PAI materi Umayyah di SMP
2. Validitas, praktikalitas dan efektifitas video pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Edpuzzle untuk meningkatkan keterampilan *Critical thinking* siswa kelas 7 pada mata pelajaran materi Umayyah di SMP

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka yang menjadi pertanyaan penelitian adalah

1. Bagaimana pengembangan video pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Edpuzzle untuk meningkatkan keterampilan *Critical thinking* siswa kelas 7 pada mata pelajaran PAI materi Umayyah di SMP?
2. Apakah video pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Edpuzzle untuk meningkatkan keterampilan *Critical thinking* siswa kelas 7 pada mata pelajaran PAI materi Umayyah valid, praktis dan efektif di SMP?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka yang menjadi tujuan penelitian adalah

1. Menghasilkan video pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Edpuzzle untuk meningkatkan keterampilan *Critical thinkin* siswa kelas 7 pada mata pelajaran PAI materi Umayyah di SMP
2. Mengetahui validitas, praktikalitas dan efektifitas video pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Edpuzzle untuk meningkatkan keterampilan *Critical thinking* siswa kelas 7 pada mata pelajaran PAI materi Umayyah di SMP

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan video pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Edpuzzle untuk meningkatkan keterampilan *Critical thinking* siswa kelas 7 mata pelajaran PAI khususnya pada elemen SKI di SMP, pengembangan adalah media pembelajaran yang berupa:

1. Media Video Pembelajaran Interaktif dikembangkan pada elemen SKI di SMP dengan materi Dinasti Umayyah.
2. Media Video Pembelajaran Interaktif merupakan media pembelajaran yang didesain dengan kombinasi beberapa media berupa teks, gambar, animasi, dan audio menggunakan aplikasi Edpuzzle agar dapat menarik perhatian serta meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran PAI kelas 7 pada materi Dinasti Umayyah di Damaskus.

3. Media Video Pembelajaran Interaktif dilengkapi dengan tujuan pembelajaran, materi gambar/animasi pendukung dan kuis yang bersifat interaktif yang dibuat menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Uraian materi pada video interaktif memuat di antaranya:
 - a. Sejarah berdirinya Bani Umayyah di Damaskus dan dilengkapi dengan nama khalifah dan khalifah yang terkenal pada masa Bani Umayyah di Damaskus.
 - b. Kemajuan peradaban Islam pada masa Bani Umayyah di Damasakus, dan dilengkapi dengan penjelasan pada tiap-tiap kemajuan yang terjadi pada masa itu
 - c. Memetik nilai Islami/hikmah yang dapat diambil dari mempelajari sejarah Bani Umayyah di Damaskus
 - d. Pada video interaktif disajikan beberapa gambar yang berhubungan pada dinasti Umayyah dan kuis yang bersifat interaktif pada setiap sub judul pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar secara bermakna, dan dapat memperkuat pemahaman siswa. Setelah itu siswa diperintahkan membuat peta konsep tentang dinasti Umayyah, dimana disana memuat sejarah atau kejadian-kejadian penting yang terjadi pada masa dinasti Umayyah
 - e. Video interaktif pada bagian akhir menampilkan tes singkat mengenai aspek pengetahuan siswa.

G. Manfaat dan Luaran Penelitian

1. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini antara lain:

a. Secara Teoritis

Manfaat secara teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai acuan penelitian bagi peneliti maupun sekolah lain dalam mengembangkan video pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi

Edpuzzle untuk meningkatkan keterampilan *Critical thinking* siswa.

b. Secara Praktis

1) Manfaat bagi Sekolah

Dapat membantu dalam meningkatkan pembelajaran PAI pada siswa di masa yang akan datang, dengan kombinasi model konstruktivis membantu guru agar membentuk siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran.

2) Manfaat bagi Siswa

Melalui penelitian ini, diharapkan siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah, konkret, dan praktis, yang akan meningkatkan motivasi belajar mereka, terutama dalam menciptakan kesenangan saat belajar. Selain itu, siswa diharapkan dapat menerapkan teknologi dengan cara yang bermanfaat.

3) Manfaat bagi Peneliti

Penelitian ini akan memberikan wawasan tentang validitas dan efektivitas penggunaan video pembelajaran interaktif yang menerapkan aplikasi Edpuzzle dalam meningkatkan keterampilan *Critical thinking* untuk siswa kelas 7 SMP.

2. Luaran Penelitian

Peneliti akan menjadikan penelitian ini dalam bentuk artikel yang akan diterbitkan pada jurnal terindeks sinta sehingga dapat dibaca oleh berbagai kalangan termasuk pendidik, peserta didik, dan bidang keilmuan lainnya

H. Defenisi Operasional

1. Video Pembelajaran Interaktif

Video pembelajaran interaktif adalah video yang mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks ataupun grafik

yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya

2. Aplikasi Edpuzzle

Edpuzzle adalah aplikasi pendidikan berbasis video yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan terlibat. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk mengambil video dari berbagai sumber (seperti YouTube, Vimeo, atau video mereka sendiri) dan mengeditnya dengan menambahkan elemen interaktif

3. *Critical thinking*

Berpikir kritis melibatkan kemampuan untuk menganalisis informasi secara mendalam, mengevaluasi argumen, dan membuat keputusan yang berdasarkan bukti dan alasan yang logis

