

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring zaman berkembang, teknologi memunculkan konsep - konsep baru yang menunjukkan adanya peningkatan dalam segala bidang, khususnya pendidikan. Pendidikan mulai berkembang akibat dari adanya teknologi, dimulai dengan kegiatan belajar mengajar yang esensinya lebih aktif dan kreatif. Perubahan dalam pendidikan mulai terjadi seiring dengan faktor yang memegang peranan penting dalam belajar dan mengajar. Dalam mengajar, guru biasanya menggunakan media pendidikan sebagai mediator dalam menyampaikan materi agar siswa dapat memahaminya. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menimbulkan minat dan keinginan baru, menimbulkan motivasi bahkan menimbulkan efek psikologis terhadap pembelajaran. teknologi yang terus memunculkan inovasi dalam media ajar yang bervariasi. Dengan hadirnya teknologi modern, guru jadi mempunyai banyak opsi ketika melaksanakan KBM di sekolah (Malik, 2017).

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran. pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman konkrit dan juga berperan sebagai mediator untuk membantu siswa belajar (Wulandari *et al*, 2023).

Saat ini kegiatan belajar mengajar sering menggunakan media pembelajaran power point dengan tambahan video biasa kemudian berdiskusi. Sangat jarang kegiatan belajar mengajar menggunakan video yang melibatkan siswa secara langsung pada pelaksanaannya. Maka dari itu media pembelajaran dengan video berbantu aplikasi *edpuzzle* dapat memungkinkan meningkatnya

hasil belajar kognitif siswa dan aktivitas belajar siswa di kelas serta dapat menjadikan suasana belajar yang menyenangkan.

Dalam konteks berbantu aplikasi *edpuzzle*, siswa dapat berinteraksi secara langsung dalam video, menanggapi pertanyaan, dan melibatkan dalam aktivitas interaktif yang mendukung pemahaman belajar siswa serta memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih efektif melalui kombinasi elemen audiovisual dan interaktivitas (Wardani *et al*, 2018)

Materi pembelajaran klasifikasi makhluk hidup adalah topik belajar siswa di tiap tingkat pendidikan, salah satunya pada tingkat SMA. Materi ini memerlukan pemahaman yang mendalam tentang keragaman makhluk hidup, klasifikasinya, serta konsep-konsep biologi dasar. Proses pembelajaran tentang klasifikasi makhluk hidup sering kali dianggap sulit oleh siswa karena melibatkan banyak istilah teknis dan konsep yang abstrak (Sari, 2019).

Maka dari itu, proses belajar menggunakan media berbasis video interaktif *edpuzzle* pada materi klasifikasi makhluk hidup mungkin berpotensi memberikan hasil yang lebih luas dalam pemahaman dan ketertarikan siswa dalam kegiatan belajar. Video interaktif berbantu *edpuzzle* memungkinkan siswa terlibat aktif ketika proses belajar, meningkatkan daya tarik, dan membantu mengenali makhluk hidup dengan cara yang lebih kreatif.

Penelitian sebelumnya mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif telah memunculkan hasil bagus dari para siswa yang diobservasi, namun penelitian khusus yang mengkaji pemakaian media pembelajaran dengan video yang interaktif berbantu aplikasi *edpuzzle* dalam konteks mempelajari materi yang berhubungan dengan IPA di tingkat SMA masih terbatas. Maka dilakukanlah penelitian ini untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis video interaktif *edpuzzle* pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas X di SMA Hang Tuah 4

Surabaya kelas X.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran berbasis video interaktif *edpuzzle* pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas X di SMA Hang Tuah 4 Surabaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis video interaktif *edpuzzle* pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas X di SMA Hang Tuah 4 Surabaya.

1.4 Manfaat penelitian

1. Dapat menjadi acuan dalam pembelajaran mengenai media pembelajaran berbasis video interaktif *edpuzzle* dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup.
2. Dapat membantu memberikan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga pembelajaran tidak membosankan dan dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa.