

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam mencetak generasi yang berkualitas dan berdaya saing. Melalui pendidikan yang berkualitas, individu dapat mengembangkan potensi diri secara optimal, baik dalam aspek intelektual, emosional, maupun sosial. Pendidikan memberikan landasan yang kuat bagi setiap individu untuk mengenali minat dan bakatnya, sehingga mereka dapat mengasah kemampuan yang dimiliki dan menggunakannya secara efektif dalam kehidupan pribadi. Pendidikan abad 21 menekankan pada penguasaan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif untuk menunjang keberhasilan hasil belajar siswa dalam menghadapi tantangan global (Endaryati dkk., 2021). Dalam era globalisasi yang semakin kompetitif, sistem pendidikan harus terus beradaptasi dengan perkembangan zaman agar dapat mencetak individu yang memiliki pengetahuan akademik, serta keterampilan yang relevan untuk menghadapi tantangan masa depan. Salah satu indikator keberhasilan pendidikan adalah capaian hasil belajar siswa yang sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Namun, realitanya dalam mencapai hasil belajar yang optimal masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan (Nurfadillah dkk., 2021).

Aspek penting dalam pendidikan untuk mencetak generasi yang unggul adalah memiliki pengetahuan dan hasil belajar siswa yang baik. Hasil belajar merupakan capaian yang menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang tercermin melalui perubahan pada aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Perubahan tersebut terlihat dari

berkembangnya pengetahuan, keterampilan, sikap, kebiasaan, hingga hubungan sosial siswa (Suantara & Meitriana, 2023). Hasil belajar tidak hanya menjadi ukuran dalam hal akademik, tetapi membantu juga dalam membentuk karakter dan kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan yang ada. Hasil belajar memiliki fungsi penting sebagai landasan dalam menentukan arah kebijakan pendidikan. Dengan menganalisis hasil belajar, pendidik bisa mengenali yang perlu ditingkatkan maupun kemampuan yang telah dikuasai oleh siswa. Informasi ini selanjutnya digunakan untuk membuat perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan lebih efektif. Hasil belajar mencerminkan kualitas pembelajarannya, jika proses pembelajarannya baik, maka baik pula hasil yang dicapai oleh siswa (Lathif dkk., 2023).

Pencapaian hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya ialah model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Model pembelajaran ini merujuk pada pendekatan yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran, yang memungkinkan guru untuk mengatasi berbagai kesulitan yang dihadapi oleh siswa selama kegiatan belajar. Pemilihan model pembelajaran menjadi hal yang krusial dalam menunjang capaian tersebut (Jaya & Indrayani, 2021). Model pembelajaran yang aktif menjadi salah satu pendekatan yang dapat mendorong siswa untuk tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan gagasan baru berdasarkan pembelajaran yang mereka alami. *Problem Based Learning* merupakan salah satu dari model pembelajaran yang ada. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan metode pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah dunia nyata guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta kerja sama antar siswa (Dewi,

2020). Dalam model pembelajaran ini siswa mendapatkan keterampilan sosial seperti berargumentasi dan berkolaborasi dengan siswa lainnya.

Pendidikan perlu beradaptasi pada penggunaan media pembelajaran sebagai alat untuk meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, pemahaman siswa menjadi lebih baik karena media mampu memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai materi yang sedang dipelajari (Kharismayan dkk., 2017). Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran tidak hanya terbatas pada bentuk konvensional, tetapi juga berkembang ke arah digital dan interaktif. Salah satu bentuk media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan adalah media audio visual.

Berdasarkan observasi awal di kelas XI B SMA Negeri 1 Sawan, ditemukan adanya permasalahan pada hasil belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Berdasarkan hasil nilai ulangan harian siswa kelas XI B, dari total 25 siswa hanya 4 siswa yang memperoleh nilai tuntas sesuai dengan KKTP. Berdasarkan hasil analisis ulangan harian, tingkat ketuntasan klasikal yang tercapai hanya sebesar 16%, sedangkan 84% siswa lainnya atau sebanyak 21 siswa belum mencapai ketuntasan. Rata-rata hasil belajar siswa juga masih tergolong rendah, yaitu sebesar 53,8. Menurut Mutadi (2023) peserta didik dikatakan telah mencapai ketuntasan belajar apabila berada pada interval nilai 66%–85%. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu mencapai kompetensi pembelajaran yang diharapkan.

Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh beberapa faktor internal kelas yang dilihat dari dua sudut pandang, yakni guru dan siswa. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Ayu Desy selaku guru mata pelajaran ekonomi di kelas XI B

menyampaikan bahwa kurangnya inisiatif dan kemandirian siswa. Guru menyatakan bahwa siswa cenderung pasif, menunggu instruksi, kurang berani bertanya saat tidak paham. Selain itu minat belajar siswa di kelas XI B masih rendah selama proses pembelajaran di kelas berlangsung, masih ada siswa yang mengantuk dan bermain *handphone*, sedangkan pembelajaran pada saat itu tidak menggunakan *handphone*. Lebih lanjut, Ibu Ayu Desy menambahkan bahwa siswa di kelas XI B memerlukan pengulangan materi secara intensif untuk dapat memahami pelajaran dengan baik. Salah satu cara yang dilakukan oleh guru adalah dengan meminta siswa membaca materi yang sama sampai benar-benar paham jika memang 5 kali diperlukan maka bisa sampai 5 kali pengulangan untuk membaca materi. Peneliti juga melakukan analisis terhadap modul ajar yang digunakan guru mata pelajaran ekonomi di kelas XI B SMA Negeri 1 Sawan. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diketahui bahwa modul ajar yang digunakan masih didominasi oleh penyajian materi berbasis teks dan penggunaan PowerPoint sederhana, sehingga aktivitas pembelajaran belum sepenuhnya mendorong keterlibatan aktif siswa. Pada modul ajar juga belum terdapat pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Meskipun model pembelajaran yang digunakan telah mengarah pada pembelajaran aktif, pelaksanaan kegiatan pembelajaran masih cenderung berpusat pada penjelasan guru dan latihan soal. Selain itu, pada bagian aktivitas pembelajaran belum terdapat media yang mampu memfasilitasi siswa untuk melakukan pengulangan materi secara mandiri dan interaktif sesuai kebutuhan belajar mereka.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, diketahui bahwa siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi saat mengikuti pembelajaran. Hal ini dikarenakan pembelajaran lebih banyak menggunakan teks dari buku dan penjelasan melalui

PowerPoint yang cenderung monoton sehingga menyebabkan siswa menjadi kurang aktif, mudah bosan, dan tidak terlalu fokus dalam mengikuti pelajaran. Siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih tertarik ketika pembelajaran disajikan dengan penyajian materi yang lebih menarik, seperti melalui media video, penjelasan yang disertai gambar, ilustrasi, dan contoh yang lebih nyata ditambah dengan adanya suara dan penjelasan langsung yang membantu mereka memahami materi secara lebih jelas dibandingkan hanya membaca teks. Siswa juga menyampaikan bahwa mereka sudah terbiasa dalam kehidupan sehari-hari menonton berbagai konten video. Mengacu pada hasil wawancara siswa maka alat media pembelajaran berupa video yang cocok dengan permasalahan ini adalah aplikasi *Edpuzzle*. *Edpuzzle* adalah platform pembelajaran berbasis video interaktif yang memungkinkan guru menambahkan kuis, catatan, maupun pertanyaan langsung pada video. *Edpuzzle* sebagai media interaktif bisa digunakan untuk menerapkan model pembelajaran berbasis masalah, yang terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Permana, 2024). Penggunaan *Edpuzzle* menunjukkan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Platform ini tidak hanya mampu meningkatkan capaian hasil belajar siswa dan motivasi mereka, tetapi juga menyesuaikan dengan kebutuhan belajar masing-masing individu. Hal ini mendukung tercapainya proses pembelajaran yang efektif dan berkualitas, serta memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang dimana peningkatan hasil belajar siswa umumnya berada pada kategori sedang dan menunjukkan ketuntasan secara klasikal (Isma dkk., 2025)

Berdasarkan berbagai permasalahan diatas, rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kurang optimalnya penggunaan media yang belum mampu

meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dan meningkatkan hasil belajar. Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang diintegrasikan dengan media Edpuzzle dipilih untuk mengatasi permasalahan tersebut. Model *Problem Based Learning* mampu melibatkan siswa secara aktif melalui pemecahan masalah nyata sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kemandirian, dan kerja sama. Sementara itu, Edpuzzle sebagai media berbasis video interaktif dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik serta adanya pertanyaan yang terintegrasi dalam video. Integrasi ini diharapkan mampu meningkatkan perhatian, pemahaman, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan upaya peningkatan hasil belajar melalui penelitian berjudul: “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Edpuzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas XI B SMA Negeri 1 Sawan.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, terdapat beberapa permasalahan utama yang perlu diidentifikasi dalam proses pembelajaran yaitu.

1. Rendahnya hasil belajar siswa berdasarkan nilai ulangan harian terdapat 21 siswa dikelas XIB dibawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran.
2. Kurangnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran di kelas.
3. Siswa masih kesulitan dalam memahami materi ekonomi, dilihat dari banyaknya pengulangan materi.

4. Belum optimalnya media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian dan identifikasi masalah penelitian, peneliti membatasi masalah penelitian pada peningkatan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Edpuzzle* serta target penelitian ini hanya pada kelas XIB SMA Negeri 1 Sawan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian maka rumusan masalahnya yaitu.

1. Apakah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Edpuzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa?
2. Bagaimana respon siswa setelah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Edpuzzle*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian maka tujuan penelitian ini adalah.

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Edpuzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Untuk mengetahui respon siswa setelah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Edpuzzle*.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan dan referensi ilmiah mengenai efektivitas model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan Media *Edpuzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan model pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif dan interaktif.

2. Manfaat Praktis

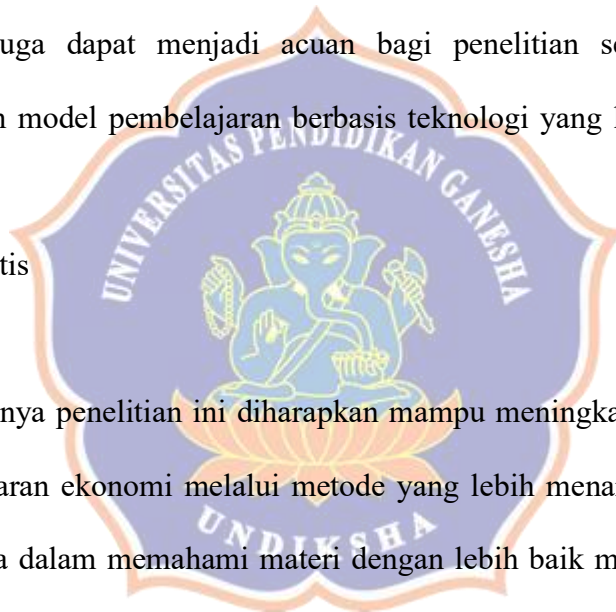
a. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran ekonomi melalui metode yang lebih menarik dan interaktif. Membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik melalui pemecahan masalah secara langsung.

b. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan alternatif model pembelajaran *Problem Based Learning* dikombinasikan dengan media interaktif yang lebih inovatif dan sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Membantu guru dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi seperti *Edpuzzle*.

c. Bagi Sekolah



Diharapkan penelitian ini bisa menjadi referensi bagi sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

