

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era teknologi yang terus berkembang pesat, banyak individu yang bersaing untuk menciptakan karya inovatif guna mendorong kemajuan peradaban manusia, terutama dalam bidang ilmu pengetahuan. Salah satu karya manusia dalam perkembangan teknologi adalah terciptanya aplikasi-aplikasi pada smartphone yang memudahkan untuk mengakses informasi tertentu. Aplikasi adalah sebuah program siap pakai yang bisa dipakai untuk menjalankan sejumlah perintah dari pemecahan masalah yang memakai salah satu teknik pemrosesan data aplikasi pada sebuah komputerisasi atau smartphone dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih akurat dan sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut (Roni Habibi dan Riki Karnovi, 2020:14).

Secara umum, remaja rata-rata menghabiskan lebih banyak waktu di *TikTok* dibandingkan media sosial lainnya. Oleh karena itu, fenomena ini mencerminkan bahwa banyak remaja yang aktif menggunakan *TikTok* sebagai wadah untuk mengekspresikan diri, meraih popularitas, atau sekadar mengikuti tren yang sedang populer di tingkat global atau lokal di dunia media sosial. Untuk itu, aplikasi *TikTok* ini sering sekali di persepsikan sebagai aplikasi yang hanya dipakai untuk joget-joget, bahan hiburan semata, bahkan dianggap memberikan pengaruh buruk kepada anak di bawah umur.

Berdasarkan argumentasi diatas, maka peneliti tertarik untuk memilih *TikTok* sebagai media pembelajaran masa kini. Alasan peneliti memilih aplikasi *TikTok* adalah karena aplikasi ini sering dipandang buruk oleh masyarakat, padahal sebenarnya jika dimanfaatkan dan dikelola dengan baik, aplikasi ini justru dapat dipakai sebagai media pembelajaran. Selain karena konsepnya yang mudah diakses dan banyak terdapat fitur menarik, tentunya akan menarik perhatian siswa terhadap media aplikasi *TikTok* ini. Aplikasi *TikTok* ini juga sedang marak di perbincangkan dan digunakan oleh para remaja, sehingga tidak sulit untuk mengaplikasikannya kepada para siswa karena para siswa itu sendiri juga sudah mengenal *TikTok* secara tidak langsung. Generasi muda saat ini cenderung lebih responsif terhadap media digital dan konten singkat. Oleh karena itu, penting untuk memanfaatkan platform yang digunakan secara luas oleh siswa seperti *TikTok*, untuk memaksimalkan efektivitas pembelajaran.

TikTok sangat digemari oleh remaja dan generasi muda sebagai sebuah platform yang sangat populer. *TikTok* membuat penggunanya menjadi berlomba-lomba untuk viral agar terlihat eksis, bahkan demi mendapatkan respon dan likes yang banyak, mereka rela melakukan hal apa saja (Kusuma & Oktavianti, 2020)

Dengan menggunakan platform yang mereka nikmati secara pribadi, para guru dapat memanfaatkan minat siswa untuk pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam materi pelajaran. Selain dilihat dari segi jumlah penggunanya, aplikasi *TikTok* ini juga banyak memuat informasi seputar pendidikan dan dapat diakses dengan sangat mudah. Sehingga nantinya hasil yang didapat tidak hanya semata-mata untuk meningkatkan semangat belajar siswa, tetapi juga

meningkatkan kreativitas dalam membuat karya baru di akun *TikTok* mereka masing-masing.

Hal yang menjadi ciri khas pada aplikasi *TikTok* ini ada pada durasi singkatnya. Durasi video pada aplikasi *TikTok* ini dimulai dari 15 detik hingga 10 menit (Zulkarnain, Izzah, & Irfandi, 2023). Mengingat bahwa pelajar saat ini cenderung malas dan cepat bosan menonton video pembelajaran yang berdurasi lama sehingga lebih sering mempercepat atau melompati bagian-bagian video tersebut agar langsung dapat menuju inti. Sehingga peneliti tertantang bagaimana menyajikan suatu video pembelajaran dalam durasi yang singkat tetapi memuat seluruh informasi dengan jelas dan menarik. Keunggulan lain dari aplikasi ini adalah fitur-fiturnya yang lebih lengkap dalam mendesain karya dibanding dengan aplikasi media sosial lainnya. Aplikasi *TikTok* ini juga terbilang cukup unik karena selain dapat dimanfaatkan sebagai media sosial, aplikasi ini juga dapat dimanfaatkan sebagai tempat mendesain karya dengan video singkat.

Selain itu, yang membedakan aplikasi *TikTok* dengan aplikasi lainnya adalah pengalihfungsian. Dimana aplikasi ini sebelumnya adalah aplikasi hiburan yang terus mengikuti perkembangan zaman sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Jadi aplikasi ini tidak semata-mata diciptakan khusus untuk belajar, tetapi justru manusia-manusia itu sendiri yang menjadikannya sebagai sarana pendidikan. Hal lain yang membedakan aplikasi ini dengan aplikasi lainnya adalah aplikasi ini lebih fokus pada kreativitas pengguna dalam mengedit video pendek, penggunaan yang mudah, serta adanya algoritma rekomendasi yang canggih. Yang dimaksud algoritma disini adalah sistem kompleks yang didesain untuk menyajikan

konten berdasarkan ketertarikan dan minat para pengguna. Algoritma *TikTok* memiliki reputasi yang unik dan inovatif dalam menghadirkan konten yang relevan dan menarik bagi pengguna melalui halaman “For You” (Susanto, Evelyn, Leo, & Felicio, 2023). Jadi jika kita penyuka pendidikan dan sering mencari tahu tentang bidang keilmuan pada aplikasi *TikTok*, maka *TikTok* akan otomatis menampilkan video-video pendidikan pada halaman depan beranda *TikTok* kita.

Media pembelajaran dengan mengandalkan aplikasi *TikTok* merupakan solusi tepat guna dalam mengandalkan kemajuan teknologi di bidang pendidikan. Media pembelajaran bukan hanya benda fisik, tetapi segala sesuatu yang sudah berisi materi pembelajaran yang memungkinkan seseorang memanfaatkannya untuk belajar guna memperoleh ilmu pengetahuan (Khaira, 2020). Aplikasi *TikTok* ini merupakan aplikasi media audio-visual dengan berbagai fitur pelengkap dan kita semua tahu bahwa belajar menggunakan media audio-visual akan memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan serta meningkatkan kreativitas daripada terfokus pada audio atau visual saja.

Dengan merujuk kepada hasil pengamatan yang dilaksanakan pada bulan Desember di SMAN 3 Rantau Utara, dapat dilihat bahwa aktivitas belajar mengajar di sana hanya mengandalkan buku paket sebagai media pembelajaran utama dan dapat terhitung hanya beberapa kali menggunakan proyektor padahal sarana dan prasana di SMAN 3 Rantau Utara cukup memadai. Hal ini dapat ditinjau dari tersedianya ruang perpustakaan, laboratorium, ruang komputer, infocus, proyektor, bahkan peta. Fasilitas yang memadai ini ternyata belum dapat dimanfaatkan secara

maksimal oleh tenaga pendidik di sana. Ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman sebagian besar guru terhadap penggunaan media pembelajaran terkini.

Materi keanekaragaman hayati sering kali dianggap remeh dan mudah dalam mata pelajaran geografi. Padahal sebenarnya materi ini membutuhkan adanya visualisasi berupa gambar atau video untuk membedakan wilayah persebaran setiap flora dan faunanya. Bayangkan saja apabila siswa harus membedakan antara suatu bioma dengan bioma lain dimana siswa itu sendiri tidak memiliki gambaran seperti apa bioma yang dimaksud. *TikTok* memungkinkan siswa untuk menggunakan video dan gambar secara efektif untuk menjelaskan konsep-konsep pada materi ini. Guru dapat menampilkan berbagai spesies, ekosistem, dan contoh konkret hanya dalam bentuk video singkat yang dicari pada aplikasi *TikTok*. *TikTok* juga memungkinkan siswa untuk berbagi video dengan mudah. Ini dapat merangsang diskusi dan berbagi pengetahuan antara siswa di luar kelas, yang dapat memperluas pemahaman mereka tentang keanekaragaman hayati.

Materi keanekaragaman hayati masih sulit untuk dipahami para siswa jika hanya dijelaskan dengan menggunakan metode ceramah ataupun konvensional. Seperti pada saat melakukan observasi, banyak siswa yang masih bingung terkait persebaran flora dan fauna di dunia khususnya untuk membedakan karakteristik antar bioma dan kawasan karena minimnya gambar dan peta yang diperoleh. Berdasarkan observasi, dapat ditarik kesimpulan bahwa untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian mereka. Oleh karena itu, menjadikan aplikasi pembelajaran berbasis *TikTok* sebagai inovasi penting untuk

menarik minat belajar siswa dan mempermudah pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti memandang penting untuk dilakukan pengembangan media pembelajaran geografi yang berbasis *TikTok* dalam materi keanekaragaman hayati di kelas XI IPS SMAN 3 Rantau Utara.

B. Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang yang dilampirkan, identifikasi masalah dalam penelitian ini mencakup:

1. Pembelajaran geografi pada tingkat SMA pada umumnya masih dilakukan secara monoton dan kurang memanfaatkan teknologi dalam penerapannya.
2. Materi keanekaragaman hayati masih sulit untuk dipahami para siswa karena hanya dijelaskan dengan menggunakan metode ceramah ataupun konvensional tanpa adanya visualisasi.
3. Aplikasi *TikTok* seringkali di persepsikan sebagai aplikasi yang hanya dipakai untuk joget-joget, bahan hiburan semata, bahkan dianggap memberikan pengaruh buruk kepada anak di bawah umur.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan penemuan masalah yang telah diidentifikasi, peneliti menetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi *TikTok* belum pernah dipakai untuk mengembangkan media khususnya pada materi Keanekaragaman Hayati.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah sebelumnya, rumusan masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan desain media pembelajaran geografi berbasis *TikTok* pada materi Keanekaragaman Hayati kelas XI di SMA Negeri 3 Rantau Utara?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media pembelajaran geografi berbasis *TikTok* pada materi Keanekaragaman Hayati kelas XI di SMA Negeri 3 Rantau Utara?
3. Bagaimana respon siswa kelas XI terhadap media pembelajaran geografi berbasis *TikTok* pada materi Keanekaragaman Hayati di SMA Negeri 3 Rantau Utara?

E. Tujuan Penelitian

Dari perumusan masalah dalam penelitian ini, dapat diidentifikasi tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan desain media pembelajaran geografi berbasis *TikTok* pada materi Keanekaragaman Hayati kelas XI di SMA Negeri 3 Rantau Utara.
2. Untuk mengetahui hasil uji kelayakan media pembelajaran geografi berbasis *TikTok* pada materi Keanekaragaman Hayati kelas XI di SMA Negeri 3 Rantau Utara.
3. Untuk mengetahui respon siswa kelas XI terhadap media pembelajaran geografi berbasis *TikTok* pada materi Keanekaragaman Hayati di SMA Negeri 3 Rantau Utara.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis.
 - a. Penelitian pengembangan ini merupakan langkah adaptasi teknologi yang bertujuan untuk mengevaluasi kegunaan dan keberlanjutan penggunaan media pembelajaran berupa video *TikTok*.
 - b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan sumber data atau informasi pendukung untuk penelitian lanjutan dalam pengembangan media pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa
 - 1) Melalui penelitian ini, diharapkan pemahaman siswa terhadap materi Keanekaragaman Hayati dapat ditingkatkan.
 - 2) Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran yang dapat diakses secara fleksibel, di mana pun dan kapan pun.
 - 3) Penelitian ini diharapkan dapat menyajikan pengalaman pembelajaran yang menarik dalam mata pelajaran geografi dengan menggunakan aplikasi *TikTok* sebagai medianya.

b. Bagi Guru

- 1) Harapannya, penelitian ini bisa dipakai sebagai panduan bagi kinerja guru dalam menggunakan teknologi sebagai sarana pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran geografi.
- 2) Penelitian ini dapat diterapkan secara berkelanjutan oleh guru bidang studi lain agar dapat menarik minat belajar siswa dan mulai bergeser dari media pembelajaran konvensional menuju media pembelajaran terbaru.
- 3) Penelitian ini dapat berfungsi sebagai pendorong kreativitas guru dalam mengembangkan berbagai media pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi multimedia.

c. Bagi Sekolah

Dapat menjadi acuan untuk meningkatkan standar pengajaran dan menjadi referensi untuk pengembangan media pembelajaran yang bisa diterapkan secara luas dalam pembelajaran di SMA Negeri 3 Rantau Utara.

d. Bagi Mahasiswa

Dapat memperluas pengalaman dan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi *TikTok*, sesuai dengan kemajuan teknologi zaman sekarang.