

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi di Indonesia, manusia dituntut untuk menguasai penggunaan teknologi berbasis digital di era 5.0 sekarang tentunya penggunaan teknologi dan informasi sudah berkembang sangat pesat di Indonesia. Teknologi yang berkembang salah satunya ada di dunia pendidikan, dengan memanfaatkan teknologi di dunia pendidikan, pembelajaran yang dilakukan di kelas akan semakin menarik, salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran dipergunakan sebagai sarana dalam pelaksanaan pembelajaran yang dikerjakan guru didalam kelas untuk meraih tujuan dari pembelajaran.

Media pembelajaran berfungsi menjadi alat bantu dalam penyampaian materi dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan adanya interaksi secara langsung antara guru dan siswa (Akbar, 2015). Media pembelajaran mempunyai kelebihan dalam menjelaskan kepada siswa materi yang akan dibahas di kelas dan bisa meningkatkan motivasi siswa dalam belajar di kelas. Pembelajaran yang diterapkan dengan media pembelajaran di kelas dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran yang dikerjakan didalam ruangan kelas.

Media pembelajaran diperlukan untuk proses pendidikan yang dilakukan guru di kelas karena mampu membantu guru dalam pembelajaran. Guru harus membuat materi pembelajaran untuk siswanya, meskipun sebagian besar materi pembelajaran yang dimanfaatkan sekarang masih berupa Power Point.

Pembelajaran yang diterapkan guru didalam ruangan kelas memiliki tujuan pembelajaran yang dimana maksud dari pembelajaran yang didasarkan pada materi mitigasi bencana alam dengan sub materi dengan tujuan pembelajarannya yaitu mengetahui siklus penanggulangan bencana alam, jenis dan penanggulangan bencana alam, dan penanggulangan bencana alam. Maksud pembelajaran yang telah dibuat oleh guru disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan dijelaskan kepada peserta didik yang disesuaikan dengan tujuan dari pembelajaran dengan media dari pembelajaran

Didasarkan pada temuan observasi yang dikerjakan menyatakan jika dalam hal pengembangan media pembelajaran di Sekolah ini kurang berkembang, dalam hal pembelajaran di kelas ditemukan jika dalam hal pembelajaran geografi beberapa siswa kurang aktif, kurang minat dalam hal pembelajaran materi mitigasi bencana alam, didasarkan dengan adanya faktor eksternal dan internal, terdapat siswa/I yang tertarik dan berpartisipasi dalam hal pembelajaran geografi di kelas, namun tidak semua minat dalam hal pembelajaran geografi pada materi mitigasi bencana alam.

Pengembangan media pembelajaran berdasarkan video animasi ini memiliki tujuan dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, salah satunya ialah *sparkol video scribe*, media pembelajaran *sparkol video scribe* termasuk satu dari program video animasi yang terkenal di bidang pendidikan dan mulai dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. *Sparkol video scribe* juga sebagai salah satu program video animasi yang dalam proses pembuatan video pembelajaran menggunakan internet dan mempunyai kemampuan untuk memberikan video pembelajaran, perhatian siswa dapat tertuju pada tampilan video dengan animasi,

siapapun dapat menggunakan program ini, termasuk guru dapat mengasah kreativitas dengan mendesain video sesuai materi pembelajaran. Siswa dapat juga membuat video proyek secara berkelompok atau individu, sehingga siswa dapat belajar mandiri dan mengetahui materi yang akan dipelajari.

Media pembelajaran yang digunakan guru di dalam ruangan kelas kurang berkembang, guru mengembangkan media pembelajaran yang terbaru seperti *Sparkol Video Scribe*, dengan alasan memilih media dari pembelajaran *sparkol video scribe* dikarenakan media ini memiliki beberapa fitur, dan dapat menarik perhatian peserta didik (Amin, 2019), Salah satu media pembelajaran yang berbentuk video pembelajaran adalah *Sparkol Video Scribe*. Media yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran geografi, guru juga dapat memanfaatkan media pembelajaran ini selama pembelajaran di kelas, ketika ada media, maka dalam hal pembelajaran geografi tentunya akan semakin berkembang dan minat peserta didik dalam hal belajar geografi semakin meningkat tentunya.

Hal inilah yang mendasari perlu dilakukan penelitian yang lebih dalam terkait dengan Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol video scribe* pada materi Mitigasi Bencana Alam kelas XI Di SMA Parulian I Medan

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian, sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang memahami pembelajaran geografi pada materi mitigasi bencana alam.
2. Guru Geografi belum mengembangkan media pembelajaran *sparkol video*

scribe.

3. Pengembangan media yang masih kurang pada pembelajaran materi mitigasi bencana alam.
4. Kelayakan media pembelajaran *sparkol video scribe* pada materi mitigasi bencana alam.
5. Respon peserta didik tentang media pembelajaran *sparkol video scribe* pada materi mitigasi bencana alam.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian dibatasi dengan pengembangan media pada pembelajaran geografi materi mitigasi bencana alam, kelayakan media pembelajaran *sparkol video scribe* pada materi mitigasi bencana alam, dan respon peserta didik terkait dengan media pembelajaran *sparkol video scribe* pada materi mitigasi bencana alam.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *Sparkol Video Scribe* materi mitigasi bencana alam?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *sparkol video scribe* pada materi mitigasi bencana alam?
3. Bagaimana respon peserta didik terkait dengan media pembelajaran *sparkol video scribe* pada materi mitigasi bencana alam?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian, sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan video pembelajaran dengan aplikasi *Sparkol Video Scribe* materi mitigasi bencana alam.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *sparkol video scribe* pada materi mitigasi bencana alam.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik terkait dengan media pembelajaran *sparkol video scribe* pada materi mitigasi bencana alam.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian, diantaranya:

1. Secara Teoritis

Dapat menjadi sumber tambahan informasi dengan tujuan untuk memperkaya ilmu pengetahuan, khususnya yang ada kaitannya dengan pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *Sparkol Video Scribe* materi mitigasi bencana alam.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Memotivasi dan dapat juga digunakan sebagai sumber dari belajar yang mendukung kegiatan belajar siswa dan memberikan suasana belajar yang berbeda untuk siswa, memungkinkan mereka untuk memperluas wawasan berpikir mereka dan belajar secara mandiri.

- b. Bagi Guru

Memberikan informasi pentingnya pengembangan media pembelajaran di Sekolah yang utama materi mitigasi bencana geografi

XI dan bahan rujukan dalam pembelajaran di kelas.

c. Bagi Sekolah

Menambah media baru yang dipersiapkan sebagai langkah untuk memulai kegiatan pembelajaran dengan media video pembelajaran pada materi MIBEAL (mitigasi bencana alam).

