

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pilar utama dalam membangun peradaban suatu bangsa (Sholihah, 2018). Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh ilmu pengetahuan, tetapi juga mengembangkan nilai-nilai moral, keterampilan, serta kemampuan berpikir kritis yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan dapat diilustrasikan sebagai sebuah wadah yang memfasilitasi terciptanya generasi yang terdidik untuk menciptakan inovasi, kreativitas serta mampu membawa revolusi yang lebih baik. Menurut Peraturan Pemerintah No. 4 Tahun 2022 pasal 1 ayat 1 perubahan atas PP No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha dalam mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran secara sadar dan terencana agar peserta didik secara aktif mengembangkan proses dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, serta negara melalui pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan terarah.

Kegiatan pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menyampaikan ilmu pengetahuan dan mengembangkan keterampilan peserta didik, yang dilakukan oleh guru melalui aktivitas belajar-mengajar (Arifin, 2017). Kegiatan ini tidak bisa dipisahkan dari pendidikan. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa tujuan pendidikan akan tercapai jika proses pembelajaran berlangsung secara optimal. Untuk mewujudkan hal tersebut, seorang guru perlu berinovasi dalam

menyampaikan ilmu kepada peserta didik, terutama melalui sarana pembelajaran. Salah satu contohnya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang canggih, memanfaatkan teknologi terkini, serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Kemajuan teknologi yang pesat telah membawa dampak signifikan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Teknologi telah mengubah cara guru mengajar dan cara siswa belajar, menciptakan peluang untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Salah satu dampak dari perkembangan teknologi ini adalah munculnya berbagai media pembelajaran digital yang memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan kehidupan siswa saat ini. Menurut Purwanti (2021), media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan guru untuk mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video, sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami dan menarik bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi multimedia, presentasi interaktif, dan platform pembelajaran tidak hanya meningkatkan minat siswa, namun diharapkan mampu menjadi sarana dan prasarana yang dapat dimanfaatkan dan dipergunakan dalam mencapai tujuan pendidikan yang lebih efektif dan efisien khususnya pada mata pelajaran geografi.

Penerapan Kurikulum Merdeka merupakan langkah penting dalam menghadapi tantangan pendidikan di era global dan digital. Kurikulum ini dirancang agar pembelajaran menjadi lebih fleksibel, berpusat pada peserta didik, dan berfokus pada pengembangan karakter serta kompetensi abad ke-21, seperti keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Kurikulum

Merdeka juga mengadopsi sebuah pendekatan pendidikan yang memberikan fleksibilitas kepada sekolah dan guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Kemendikbud, 2024). Dengan demikian, pembelajaran berbasis teknologi dapat mempermudah siswa dalam memahami materi, membuat pembelajaran lebih menarik, dan mengurangi kejenuhan di kelas. Dalam hal ini, peran guru sebagai fasilitator semakin ditekankan, terutama dalam merancang pembelajaran yang interaktif dan inovatif, menggunakan berbagai aplikasi dan media digital (Haryanto & Suryani, 2023).

Salah satu tantangan yang dihadapi oleh pendidik adalah bagaimana menarik minat siswa dalam belajar khususnya mata pelajaran Geografi. Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi editing video, menjadi solusi yang menarik. Ada banyak jenis media yang berbeda, sehingga seorang guru perlu memilih media yang paling sesuai dengan keadaan, waktu dan sumber daya yang tersedia, konten yang akan dibuat dan lain sebagainya. Peserta didik yang sebagian besar merupakan bagian dari generasi Z, memiliki karakteristik yang cenderung responsif terhadap teknologi digital. Hal ini mendorong guru untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai strategi untuk menarik minat belajar siswa (Wahyuni, 2021).

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang dapat digunakan untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa (Lubis et al., 2023). Media pengajaran dapat membantu proses belajar siswa yang diharapkan dapat mencapai

tingkat keberhasilan hasil belajar siswa. Alasan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan semangat siswa dalam belajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa.

Media audio visual merupakan media yang dapat menyajikan gambar bergerak, warna dan disertai penjelasan berupa tulisan dan suara (Serungke et al., 2023). Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran merupakan salah satu perencanaan yang harus disiapkan guru untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Menurut Sanjaya (2014), media audio visual yaitu media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Dengan menggunakan media audio visual ini dapat memudahkan siswa untuk menyerap lebih baik materi yang telah disampaikan oleh guru, karena kegiatan pembelajaran yang ideal adalah ketika guru mampu menciptakan kondisi dengan aktif sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

CapCut adalah aplikasi pengeditan video yang dirilis pada tahun 2020 dan dikembangkan oleh perusahaan Tiongkok, *ByteDance* yang juga mengembangkan *TikTok* (Maghfiroh, 2023). Aplikasi *CapCut*, sebuah aplikasi pengeditan video yang populer dan mudah digunakan, menyediakan berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan untuk membuat video pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan fitur-fitur seperti efek, teks, suara, dan animasi, *CapCut* memungkinkan

guru untuk menyajikan materi secara kreatif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi yang akan diajarkan. Salah satu alasan peneliti memilih media ini dibandingkan dengan media lain adalah karena menyediakan berbagai fitur menarik seperti efek visual, transisi, teks animasi, serta dukungan audio yang memungkinkan pembuatan materi pembelajaran yang lebih interaktif. Menurut teori Multimedia Learning dari Mayer (2009), yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika informasi disajikan dalam format kombinasi teks, gambar, dan audio. Oleh karena itu video pembelajaran yang dibuat dengan *CapCut* dapat mengoptimalkan dual-channel processing (saluran visual dan auditori) yang membantu siswa dalam memahami konsep dengan lebih baik. Penelitian Viranny dan Wardhono (2022), menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video yang dibuat menggunakan *CapCut* mampu meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan media yang lain karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih imersif dan menarik. Penggunaan *CapCut* dalam pembelajaran memiliki banyak kelebihan, antara lain kemudahan penggunaan, fleksibilitas, serta kemampuan menghasilkan video dengan kualitas visual yang sangat baik.

Berdasarkan hasil observasi awal pada bulan Oktober tahun 2024 yang dilakukan di SMA Negeri 4 Medan diketahui bahwa kegiatan umum yang dilakukan guru selama proses pembelajaran yaitu guru memberikan tugas pada siswa untuk membuat media pembelajaran sendiri menggunakan aplikasi *Microsoft Powerpoint*. Penggunaan teknologi yang hanya terbatas pada penggunaan *Powerpoint* sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran yang dilakukan guru masih belum optimal. Penggunaan media secara kreatif masih

belum ada, hal ini disebabkan oleh kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media. Akibat kurangnya kreativitas guru, siswa pun merasa bosan dengan proses pembelajaran. Siswa menjadi kurang aktif dan kurang minat terhadap pembelajaran geografi karena hanya menggunakan metode yang monoton. Dalam penyampaian materi pelajaran masih terpusat pada guru (*Teacher Center Oriented*) yaitu guru menjelaskan materi dengan metode ceramah. Diketahui juga guru belum mengenal dan belum memanfaatkan *CapCut* sebagai media pembelajaran.

Menurut Kurniawan & Wibisono (2023), media pembelajaran memerlukan inovasi yang mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *CapCut* bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Desain dan produk yang akan dihasilkan dari *Capcut* berupa video pembelajaran audio visual. Dengan adanya media pembelajaran berbasis video yang menarik dan interaktif, siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami konsep materi, serta lebih termotivasi untuk belajar. Penggunaan *CapCut* sebagai alat bantu pembelajaran diharapkan tidak hanya berdampak positif terhadap minat belajar siswa pada materi tertentu, tetapi juga mampu menginspirasi guru-guru lain untuk menggunakan teknologi serupa dalam pembelajaran. Menurut Purwanti (2021), pemanfaatan aplikasi yang mudah diakses dan digunakan ini juga dapat membantu guru dalam menciptakan variasi dalam metode pengajaran, sehingga tercipta suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan. Pemanfaatan media pembelajaran geografi dengan menggunakan *CapCut* diharapkan mampu mengubah paradigma pembelajaran konvensional menjadi lebih modern dan sesuai dengan karakteristik generasi saat ini.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pemanfaatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *CapCut* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Dinamika Hidrosfer Kelas X Di SMA Negeri 4 Medan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan teknologi yang hanya terbatas pada penggunaan *Powerpoint* sebagai media pembelajaran.
2. Pemanfaatan media pembelajaran yang dilakukan guru masih belum optimal.
3. Guru belum menggunakan media pembelajaran secara kreatif, yang mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif dan kurang minat terhadap pembelajaran geografi karena hanya menggunakan metode yang monoton.
4. Guru belum memanfaatkan *CapCut* sebagai media pembelajaran.
5. Belum diketahui kelayakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut*
6. Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan guru masih belum optimal.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah pemanfaatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Capcut* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi Dinamika Hidrosfer di kelas X SMA Negeri 4 Medan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran geografi menggunakan aplikasi *CapCut* pada materi dinamika hidrosfer di kelas X SMA Negeri 4 Medan?
2. Bagaimana kelayakan materi dan media pembelajaran serta respon siswa terhadap media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* pada materi dinamika hidrosfer di kelas X SMA Negeri 4 Medan?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi dinamika hidrosfer di kelas X SMA Negeri 4 Medan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis pemanfaatan media pembelajran geografi menggunakan aplikasi *CapCut* pada materi dinamika hidrosfer di kelas X SMA Negeri 4 Medan
2. Menganalisis kelayakan materi dan media pembelajaran geografi menggunakan aplikasi *CapCut* di kelas X SMA Negeri 4 Medan
3. Menganalisis efektivitas dari media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi dinamika hidrosfer di kelas X SMA Negeri 4 Medan

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi para pembaca dalam menambah pengetahuan dibidang pendidikan, mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital yang inovatif dengan menggunakan aplikasi *CapCut*, khususnya dalam mata pelajaran geografi.
- b. Dengan mengintegrasikan aplikasi *CapCut*, penelitian ini diharapkan meningkatkan pengetahuan terkait metode pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi, serta memberikan panduan bagi penelitian lebih lanjut tentang model-model ataupun media pembelajaran efektif yang mampu memotivasi siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, diharapkan media pembelajaran berbasis *CapCut* mampu meningkatkan minat belajar siswa, karena menyajikan materi secara menarik dan interaktif. Siswa lebih mudah memahami materi dinamika hidrosfer, terutama melalui penggunaan video dan visualisasi yang mendukung proses belajar.
- b. Bagi guru, mampu mendukung para guru dalam merancang dan menerapkan media yang menarik serta beragam, sehingga menghasilkan strategi pengajaran yang berhasil dan memenuhi kebutuhan siswa.
- c. Bagi Peneliti, dapat menjadi referensi dalam merancang konten yang menarik, interaktif, serta mudah diakses dalam pembelajaran.