

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut UU No 20 Tahun 2003, pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Pengembangan potensi diri ini mencakup aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang diperlukan oleh individu, masyarakat, bangsa, dan negara (Iskandar et al., 2023). Pendidikan yang berkualitas terwujud melalui kerja sama yang efektif antara pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Penggunaan teknologi digital dalam pengembangan proses pembelajaran dapat meningkatkan perhatian peserta didik, sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

ilmu dan pengetahuan. Sekolah bukan hanya tempat untuk memperoleh pengetahuan akademik tetapi juga wadah untuk membangun kepribadian, menggali kreativitas, dan mengembangkan kemampuan sosial (Adilah & Minsih, 2022).

Pendidikan adalah sebuah proses yang menuntut perkembangan diri dan menjadi kebutuhan mendasar setiap individu yang harus dipenuhi. Dengan pendidikan, seseorang akan lebih siap menghadapi berbagai permasalahan sesuai dengan perkembangan zaman. Pendidikan bukan hanya sekadar transfer

pengetahuan, tetapi juga pengembangan potensi individu secara menyeluruh (Rosanaya, 2021).

Di era modern ini, banyak siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari hal baru, padahal setiap siswa memiliki gaya belajar yang unik. Kurangnya minat belajar pada siswa dapat ditunjukkan dengan sikap cenderung diam, lebih memilih bermain sendiri saat guru mengajar, mengganggu teman, mengajak bicara, atau membuat keributan sendiri di kelas (Syamsijulianto, 2020). Perilaku ini dapat berdampak negatif pada siswa lain karena mereka menjadi lebih tertarik untuk bermain daripada mendengarkan guru. Kondisi seperti ini dapat mengganggu proses pembelajaran, menciptakan suasana yang tidak kondusif dan tidak nyaman bagi seluruh kelas (Adilah & Minsih, 2022).

Di era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk politik, ekonomi, budaya, seni, dan terutama pendidikan. Kemajuan teknologi tak terhindarkan dan memiliki pengaruh signifikan dalam dunia pendidikan. Teknologi memiliki peran yang krusial dalam memperluas pengetahuan peserta didik mengenai fakta dan fenomena alam, dimana manusia memanfaatkan teknologi untuk menerapkan ilmu pengetahuan tersebut. Teknologi juga membantu manusia dalam menciptakan berbagai inovasi yang memudahkan pelaksanaan pekerjaan. Teknologi adalah suatu penerapan ilmu pengetahuan dengan tujuan praktis yang membantu manusia dengan sarana untuk menjalankan kegiatan yang dikerjakan oleh manusia dalam dunia pekerjaan maupun Pendidikan. Teknologi merupakan ilmu pengetahuan dan pendidikan yang mempelajari sistem dalam komputer, laptop dan smartphone yang menghasilkan

alat atau aplikasi yang terhubung dalam sebuah jaringan. Tujuannya adalah untuk membantu dan mempermudah aktivitas manusia setiap harinya. Seiring dengan kemajuan zaman, teknologi menjadi semakin canggih dan maju, dengan semakin banyaknya media pendukung yang digunakan oleh pekerja, siswa, atau mahasiswa untuk menyelesaikan tugas mereka, salah satunya sebagai alat pembelajaran (Maritsa, A., 2021).

Pendidikan dan teknologi saling berkaitan dimana pendidikan menghasilkan teknologi, dan teknologi memajukan pendidikan. Revolusi industri 4.0 menuntut integrasi teknologi di berbagai bidang yang selaras dengan perkembangan zaman, termasuk Pendidikan dan teknologi yang saling berkaitan, pendidikan menghasilkan teknologi, dan teknologi memajukan pendidikan (Fatimah & Bramastia, 2021). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki dampak besar terhadap penggunaan alat bantu mengajar di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Hal ini berpengaruh pada pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas, yang kini menjadi kebutuhan dan tuntutan di era global saat ini.

Pengembangan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat penting untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah agar proses belajar tidak terasa monoton, kurang menarik, dan membosankan, yang dapat menghambat transfer pengetahuan. Oleh karena itu, peran media dalam pembelajaran sangat penting untuk membuat proses belajar-mengajar lebih menarik dan berbasis teknologi, seperti dengan memanfaatkan aplikasi *capcut* (Muhson, 2010).

Menurut Setiawan (2022), *CapCut* sebelumnya dikenal sebagai "Viamaker," adalah aplikasi inklusif dengan reputasi luar biasa karena kemampuannya menangkap stimulus dan memproses informasi pengeditan secara mendalam. Aplikasi kaya fitur ini memudahkan pembuatan video HD atau gambar dengan kualitas terbaik. *CapCut* populer di kalangan remaja, sehingga tidak sulit untuk diterapkan kepada siswa yang sudah familiar dengannya. Generasi muda saat ini, cenderung lebih responsive terhadap media digital maupun konten singkat. Oleh karena itu, penting untuk memanfaatkan platform yang digunakan secara luas oleh siswa, salah satunya aplikasi *capcut* yang digunakan untuk efektivitas pembelajaran di sekolah (Aprilliana, G., & Efendi, 2022).

Capcut sangat digemari oleh kaum remaja maupun generasi muda sebagai sebuah *platform* yang sedang populer. Dengan penggunaan *platform* yang sedang dinikmati akan memanfaatkan minat siswa untuk melakukan pembelajaran serta meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas serta kemampuan membuat suatu karya di akun *capcut* masing-masing siswa (Agustina, 2024). Hal yang membedakan aplikasi *capcut* dengan aplikasi lainnya adalah pengalihan fungsi, dimana sebelumnya aplikasi *capcut* ini adalah aplikasi hiburan yang terus mengikuti perkembangan zaman sehingga dijadikan sebagai media pembelajaran. Penggunaan aplikasi *capcut* ini lebih memfokuskan pada kreativitas dalam penggunaannya untuk mengedit video pendek, penggunaan yang mudah, serta adanya algoritma rekomendasi yang canggih. Yang dimaksud dengan algoritma

disini adalah sistem kompleks yang didesain untuk menyajikan konten berdasarkan ketertarikan dan minat para penggunanya (Setyadi, H. A., 2024).

Media pembelajaran dengan mengandalkan aplikasi *capcut* merupakan solusi yang tepat untuk mengandalkan kemajuan teknologi di bidang pendidikan. Media pembelajaran tidak terbatas pada benda fisik, melainkan mencakup segala sesuatu yang mengandung materi pembelajaran dan memungkinkan seseorang untuk belajar dan memperoleh pengetahuan. Aplikasi *CapCut* merupakan media pembelajaran yang memiliki kelebihan dibandingkan media lainnya, dimana aplikasi *capcut* menawarkan berbagai fitur pengeditan video lengkap secara gratis termasuk template, efek, transisi, menyediakan berbagai fitur pengeditan video yang lengkap seperti pemotongan, penggabungan, pengaturan kecepatan, penambahan teks, musik, efek visual, penyuntingan video untuk berbagai platform media sosial seperti tiktok, instagram, facebook dan youtube dan tersedia di berbagai perangkat android, iOS dan PC (Ihsan, A.N., 2022).

Materi Mitigasi dan Adaptasi kebencanaan sering kali dianggap remeh dan mudah dalam mata Pelajaran geografi. Padahal sebenarnya materi ini membutuhkan adanya visualisasi berupa gambar ataupun video untuk mengetahui mitigasi dalam jenis-jenis bencana. Siswa diharapkan mampu membedakan antara bencana yang sedang terjadi dan memiliki gambaran ataupun video untuk mampu memperjelas pemahaman setiap siswa. Aplikasi *capcut* memungkinkan siswa untuk menggunakan video serta gambaran yang lebih efektif guna menjelaskan konsep-konsep pada materi tersebut. Guru dapat menampilkan berbagai gambaran dari mitigasi jenis dari suatu kebencanaan, perbedaan dari bencana alam maupun non-

alam pada aplikasi *capcut*. Materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan 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 dengan materi yang sudah dijelaskan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada pembelajaran geografi di kelas XI di SMANegeri 14 Medan masih terbilang hasil belajarnya rendah. Hal ini dapat dilihat dari beberapa masalah yang diperoleh bahwa nilai geografi masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Pembelajaran masih berpusat pada guru dan pembelajaran masih sering menggunakan metode ceramah, sehingga kreativitas siswa sangat kurang dan membuat siswa jenuh dan berpengaruh terhadap proses belajar mengajar setiap harinya. Oleh karena itu, pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis *capcut* menjadi inovasi penting untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Dengan visual yang menarik dan fitur pengeditan yang mudah digunakan, *capcut* dapat menjadi alat yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan argumen-argumen yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk memanfaatkan *capcut* sebagai media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran sekarang ini. Alasan peneliti memilih aplikasi *capcut* adalah karena aplikasi ini sering kali dipandang buruk oleh masyarakat, padahal sebenarnya jika dimanfaatkan serta dikelola dengan baik, aplikasi ini justru dapat digunakan ataupun dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Selain itu, *capcut* mudah diakses dan memiliki fitur-fitur menarik yang dapat menarik perhatian siswa.

Aplikasi *capcut* ini sedang marak diperbincangkan serta digunakan oleh para remaja, sehingga tidak sulit untuk mengaplikasikannya kepada peserta didik yang dimana peserta didik itu sendiri sudah mengenal aplikasi *capcut* secara tidak langsung (Agustina, 2024). Dengan demikian, peneliti tertarik untuk meneliti pengembangan media pembelajaran berbasis *capcut* pada materi mitigasi dan adaptasi kebencanaan di SMA Negeri 14 Medan.

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 dengan model konvensional dengan metode ceramah.
2. Materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan masih sulit untuk dipahami peserta didik karena hanya dijelaskan dengan menggunakan metode ceramah tanpa adanya visualisasi.
3. Aplikasi *capcut* seringkali dipersepsikan sebagai aplikasi yang hanya dipakai untuk bahan hiburan dan sering dianggap sebagai pengaruh buruk terhadap anak yang dibawah umur.
4. Media *capcut* belum maksimal digunakan untuk pembelajaran di SMA Negeri 14 Medan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan penemuan masalah yang telah diidentifikasi, peneliti menetapkan batasan masalah aplikasi *capcut* kurang maksimal digunakan dalam pembelajaran pada materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah diatas, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil uji kelayakan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi *capcut* pada materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan di kelas XI SMA Negeri 14 Medan?
2. Bagaimana respon siswa kelas XI terhadap media pembelajaran geografi berbasis aplikasi *capcut* pada materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan di SMA Negeri 14 Medan?
3. Sejauh mana media yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Negeri 14 Medan?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah penelitian di atas, dapat diidentifikasi tujuan dari penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil uji kelayakan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi *capcut* pada materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan di kelas XI SMA Negeri 14 Medan.

2. Untuk mengetahui respon siswa kelas XI terhadap media pembelajaran geografi berbasis aplikasi *capcut* pada materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan di SMA Negeri 14 Medan.
3. Untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Negeri 14 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian pengembangan ini merupakan suatu langkah awal teknologi yang dimana bertujuan untuk mengevaluasi kegunaan media yang bersifat berkelanjutan dalam pembelajaran menggunakan aplikasi *capcut*.
 - b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi serta sumber data maupun informasi yang mendukung dalam penelitian yang bersifat berkelanjutan dalam mengembangkan media pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa
 1. Melalui penelitian ini, diharapkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan dapat ditingkatkan.
 2. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran yang dapat diakses secara fleksibel kapan dan dimana pun.

3. Penelitian ini diharapkan dapat menyajikan pengalaman pembelajaran yang menarik dalam mata pelajaran geografi dengan menggunakan aplikasi *capcut* sebagai medianya.

b. Bagi Guru

1. Dalam penelitian ini diharapkan dapat 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 dengan tujuan untuk menarik minat belajar siswa dan mulai bergeser dari media pembelajaran yang bersifat konvensional menuju media terbaru dengan menggunakan aplikasi-aplikasi yang tersedia seperti menggunakan aplikasi *capcut*.
3. Penelitian ini berfungsi untuk mendorong kreativitas guru dalam mengembangkan berbagai media pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi multimedia.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai acuan untuk meningkatkan standar pembelajaran menjadi referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang bisa diterapkan secara luas dalam pembelajaran yang berlangsung di SMA 14 Medan.

d. Bagi Mahasiswa

Dapat memperluas pengalaman serta pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi *capcut*, sesuai dengan kemajuan teknologi sekarang ini.



THE
Character Building
UNIVERSITY