

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada masa ini semakin pesat dan telah mengubah berbagai aspek kehidupan salah satunya di bidang pendidikan, sehingga para guru diharapkan mampu berinovasi untuk dapat meningkatkan pembelajaran dan minat siswa pada pelajaran yang di buat guru, sehingga para guru diharuskan mampu membuat pembelajaran menarik dengan menggunakan beberapa aplikasi, salah satunya seperti menggunakan aplikasi Capcut untuk meningkat daya belajar siswa.

Minat adalah rasa lebih suka, rasa ketertarikan pada sesuatu (Harefa, Lase & Zega, 2022). Minat merupakan suatu disposisi yang terorganisir melalui pengalaman yang mendorong seseorang untuk memperoleh objek khusus, aktivitas pemahaman, dan keterampilan untuk perhatian atau pencapaian (Asiyah, Topano & Walid, 2020; Zega, Telaumbanua & Zebua, 2022). Minat juga erat kaitannya dengan usaha seseorang untuk melakukan sesuatu. Ketika seseorang belajar dengan minat yang rendah, kemungkinan besar mereka akan mudah bosan, dan tidak ada inisiatif untuk apa yang harus mereka pelajari (Zebua & Harefa, 2022). Minat berarti kecenderungan dan keinginan yang besar atau kecenderungan dan kegairahan yang tinggi terhadap sesuatu.

Menurut peneliti minat penting sekali untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Jika peserta didik memiliki minat belajar tinggi maka ia akan memperhatikan mata pelajaran yang dipelajarinya, namun sebaliknya jika peserta didik memiliki minat yang rendah, maka dalam proses pembelajaran ia tidak akan memperhatikan pendidik menjelaskan materi pembelajaran. “Minat adalah rasa lebih suka atau rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas tanpa ada yang menyuruh”.Minat mempunyai pengaruh penting dalam proses pembelajaran, apabila pendidik dalam menyampaikan bahan pelajaran sudah

baik, efektif dan efisien tetapi, jika peserta didik kurang berminat untuk belajar maka di akhir pembelajaran peserta didik tidak akan faham dan mendapat ilmu dari apa yang di sampaikan oleh pendidik. Minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dilihat dari partisipasi peserta didik mengikuti pembelajaran. Peserta didik yang memiliki minat terhadap mata pelajaran tertentu cenderung memperhatikan ketika pendidik menjelaskan materi di dalam kelas.

Sekolah Menengah Kejuruan adalah suatu lembaga pendidikan formal menengah kejuruan yang bertujuan menghasilkan tenaga kerja yang terampil dalam dunia kerja. Pendidikan SMK bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk dapat mengembangkan dirinya, sejalan dengan perkembangan ilmu dan teknologi. Menurut kemendikbud (2016) pendidikan SMK juga perlu mengarahkan peserta didik agar memiliki kemampuan Professional dalam rangka masuk dunia kerja.

Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan adalah program keahlian yang mempelajari tentang perencanaan, pelaksanaan dan perbaikan bangunan mulai dari pengukuran lahan, pra rencana bangunan, perhitungan konstruksi hingga tersajinya desain akhir dengan di dampingi hasil perhitungan rencana anggaran biaya, rencana kerja dan syarat pelaksanaan kerja. Adapun tujuan dari pembelajaran survey dan pemetaan di DPIB adalah untuk membekali siswa dalam soft skill dan hard skills berikut, memahami proses bisnis menyeluruh pada bidang desain pemodelan dan informasi bangunan, memahami perkembangan teknologi dan isu-isu pada desain pemodelan dan informasi bangunan, memahami profesi dan kewirausahaan dan profesi bidang desain pemodelan dan informasi bangunan, memahami kegiatan praktik yang terkait dengan ilmu desain pemodelan dan informasi bangunan, antara lain gambar peralatan, ukuran dan analisis pekerjaan, serta peraturan-peraturan yang terkait dengan desain informasi bangunan, cara menerapkan keselamatan kerja, menggambar teknik dasar pada bidang bangunan, memahami spesifikasi dan karakteristik bahan bangunan berbasis green material dan pekerjaan konstruksi.

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari meningkatnya minat siswa terhadap pelajaran yang diajarkan. Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai sumber untuk meningkatkan minat belajar siswa, media tersebut dapat berupa powerpoin, modul digital, video tutorial dan bahan presentasi lainnya. Media merupakan alat bantu yang digunakan dalam meningkatkan pembelajaran dikelas. Kreativitas guru sangat dibutuhkan dalam menyampaikan materi pembelajaran agar senantiasa dapat meningkatkan pembelajaran dan daya minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi berikut ini adalah tabel rendahnya minat belajar siswa kelas X DPIB. Dari jumlah siswa 33 orang, yaitu:

Tabel 1, Siswa Semangat Mengikuti Pelajaran Survey Pemetaan Dari Awal Sampai Akhir Pelajaran

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Ya	12	36,36%
Tidak	21	63, 64%
Jawaban	33	100 %

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa siswa yang semangat mengikuti pelajaran dari awal sampai akhir. Dari tabel diatas dapat dilihat persentasinya, sebanyak, 36,36% siswa semangat mengikuti pelajaran survey pemetaan, dan sebanyak , 63,64 % siswa tidak semangat mengikuti pelajaran survey pemetaan.

Tabel 2, Siswa Senang Mengikuti Pelajaran Survey Pemetaan

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Ya	14	42,42%
Tidak	19	57, 58%
Jawaban	33	100 %

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa siswa yang senang mengikuti pelajaran survey pemetaan. Dari tabel diatas dapat dilihat persentasinya, sebanyak, 42,42% siswa senang mengikuti pelajaran survey pemetaan, dan sebanyak, 57,58 % siswa tidak senang mengikuti pelajaran survey pemetaan.

Tabel 3, Siswa Tertarik Mengikuti Pelajaran Survey Pemetaan

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Ya	11	33,33%
Tidak	22	66,67%
Jawaban	33	100 %

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa siswa yang tertarik mengikuti pelajaran survei pemetaan. Dari tabel diatas dapat dilihat persentasinya, sebanyak, 33,33% siswa tertarik mengikuti pelajaran survey pemetaan, dan sebanyak, 66,67 % siswa tidak tertarik mengikuti pelajaran survey pemetaan.

Tabel 4, Siswa Mencatat Materi Survey Pemetaan Yang Dijelaskan Guru Dengan Teliti

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Ya	15	45,46%
Tidak	18	54,54%
Jawaban	33	100 %

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa siswa yang mencatat materi survey pemetaan yang jelaskan guru dengan teliti. Dari tabel diatas dapat dilihat persentasinya, sebanyak, 45,46% siswa mencatat pelajaran survey pemetaan, dan sebanyak, 54,54 % siswa tidak mencatat materi pelajaran survey pemetaan.

Tabel 5, Siswa Yang Aktif Bertanya Pada Saat Pelajaran Survei Pemetaan

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Ya	5	15,15%
Tidak	28	84,85%
Jawaban	33	100 %

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa siswa yang aktif bertanya pada saat pelajaran survey pemetaan . Dari tabel diatas dapat dilihat persentasinya, sebanyak, 15,15 siswa aktif bertanya pada saat pelajaran survey pemetaan, dan sebanyak 84,85 % siswa tidak aktif bertanya pada saat pelajaran survey pemetaan.

Tabel 6, Siswa Yang Mempelajari Survei Pemetaan Saat Waktu Luang

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Ya	0	0%
Tidak	100	100%
Jawaban	33	100 %

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa siswa yang mempelajari survey pemetaan saat waktu luang . Dari tabel diatas dapat dilihat presentasinya, sebanyak, 0% siswa yang belajar pada saat waktu luang pelajaran survey pemetaan, dan sebanyak, 100 % siswa tidak belajar pada saat waktu luang pelajaran survey pemetaan.

Berdasar dari data tabel dapat disimpulkan bahwa perlu upaya lebih lanjut untuk meningkatkan minat belajar siswa, dapat kita lihat dari tabel diatas bahwa rasa senang, suka atau ketertarikan siswa untuk belajar survey pemetaan masih sangat rendah. Mungkin diperlukan pendekatan baru dalam metode pengajaran atau kegiatan yang lebih menarik dan relevan untuk dapat meningkatkan minat belajar mereka. Selain itu, dukungan dari orang tua dan lingkungan sekolah juga sangat penting untuk mendorong semangat belajar siswa agar mereka dapat mencapai potensi maksimal mereka.

Media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai pada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif. Oleh karena itu media dan metode pembelajaran merupakan salah satu unsur dalam sistem pembelajaran menjadi jauh lebih menarik bagi siswa. Namun pengaruh berkembangnya paradigma teknologi dalam memandang media pembelajaran (Ryana, 2021:27) yakni: paradigma media pembelajaran sama dengan alat bantu audio visual yang dipakai instruktur dalam melaksanakan tugasnya, media yang sengaja dikembangkan secara sistematis serta berpegang kepada kaidah komunikasi, media dipandang sebagai integral dalam

sistem pembelajaran karena mengkehendaki adanya perubahan dalam komponen-komponen lain dalam proses pembelajaran, media belajar dipandang sebagai salah satu yang disusun dan sengaja dikembangkan dengan tujuan dimanfaatkan untuk kepentingan belajar.

Riset mengenai pengaruh media pembelajaran terhadap permasalahan minat belajar telah dilakukan oleh (Cahyani et al., 2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi pernafasan. Penelitian lain juga dilakukan oleh (Anik sugiani, 2023) menemukan bahwa minat dan hasil belajar dapat di pengaruhi oleh media kahoot berbasis *Game Based Learning*. (Sugini & Basit, 2020) juga menemukan dalam penelitiannya bahwa media pembelajaran berupa animasi dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan peneliti sebelumnya maka, penelitian ini memiliki kebaharuan pada media pembelajaran yang diteliti, yaitu media pembelajaran *Capcut* karena aplikasi ini memiliki banyak fitur dan efek yang hebat dalam pengeditan video, dan yang paling penting mudah digunakan bahkan untuk pemula (Ispratiwi & Melisa, 2023). Oleh karena itu riset ini hadir sebagai salah satu alternatif yang dilakukan untuk mengatasi rendahnya minat siswa dalam pembelajaran.

Survei pemetaan adalah sebuah ilmu, seni dan teknologi untuk menentukan posisi relatif, suatu titik di atas atau dibawah permukaan bumi, dalam arti umum dapat diartikan sebuah disiplin ilmu yang meliputi semua metode untuk mengukur dan mengumpulkan informasi, dan menyebar luaskan sebuah produk yang dihasilkan untuk berbagai kebutuhan, dan memiliki peran penting sejak awal peradaban manusia diawal dengan melakukan pengukuran dan menandai batas-batas pada tanah pribadi. Sebelum menerima mata pelajaran siswa terlebih dahulu memahami dan menguasai ilmu yang terkait dengan survei pemetaan. Dalam ilmu survei pemetaan diberi dasar-dasar dari survei pemetaan, cara mengukur sebuah bidang tanah, alat yang digunakan, dan keselamatan kerja.

Mata pelajaran survei merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di SMK Negeri 5 Medan sebuah mata pelajaran yang kurang diminati beberapa siswa, minat belajar siswa pada mata pelajaran ini cukup rendah begitu juga dari hasil belajar siswa. Hal ini dapat disebabkan beberapa hal, salah satunya ada media yang digunakan guru.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru bidang study yaitu Bapak Taufik Hidayat S.Pd Selasa, 21 Januari 2025 jam 13.00 wib dan penulis juga mengamati proses pembelajaran di kelas X Desain Pemodelan dan Informasih Bangunan (DPIB), diketahui bahwa guru survei cenderung menggunakan model pembelajaran Konvensional , dimana model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang model pembelajarannya lebih cenderung *teacher centered learning* atau lebih menekan kepada tujuan pembelajaran berupa penambahan pengetahuan dan penggambaran secara umum sehingga proses pembelajaran terlihat seperti menghafal, meniru dan mengulang kembali pengetahuan yang sudah di pelajari atau bersumber dari guru saja. Adapun faktor yang dapat mempengaruhi minat siswa:

- a. Siswa kesulitan dalam menemukan poin penting dalam pelajaran seperti penggunaan alat dalam survei, fungsi alat dalam survei, diakibatkan kurangnya perhatian dan minat siswa pada saat proses pembelajaran di sekolah.
- b. Siswa kurang termotivasi kepada pelajaran survei karena kurang memahami tujuan pembelajaran.
- c. Media yang digunakan kurang efektif untuk menarik minat belajar siswa karena dominan hanya berfokus kepada buku paket sebagai sumber referensi belajar.
- d. Dibutuhkan suatu media yang dapat menarik minat belajar siswa sehingga dapat lebih tertarik dan konsentrasi pada saat pembelajaran.

Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan media pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran menarik dan efektif, sehingga tujuan pembelajaran

dapat tercapai, dan faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran dapat diatasi. Media adalah sebagai sesuatu yang dapat dijadikan perantara yang terdiri dari dua jenis yaitu visual dan non-visual. Oleh karena itu penulis memilih untuk mengembangkan media pembelajaran visual dengan menggunakan aplikasi Capcut yang diharapkan dapat menarik minat belajar siswa dan membantu siswa dalam proses pembelajaran. Capcut merupakan aplikasi edit video di android yang dibuat oleh BytendancePte. Capcut juga menjadi salah satu aplikasi yang terpopuler di Play Store (Syahmewah, 2023). Karena kelengkapan fitur dan fitur unggulan dalam pengelolaan video, aplikasi ini banyak digunakan kalangan youtuber. Keberadaannya sangat membantu pengguna karena memudahkan pengeditan berbagai jenis video (Ispratiwi & Melisa, 2023). Umumnya capcut digunakan untuk mengedit film, namun juga dapat digunakan untuk membuat animasi digital dalam memenuhi kebutuhan belajar online (Derian & Nurmairina, 2022). Aplikasi capcut bertujuan bagi pengguna dengan tingkat pengalaman berbeda dalam melakukan edit video dengan mudah dan menghasilkan konten yang berkualitas (Yasman et al., 2024).

Media video merupakan media yang dapat dilihat dan dapat didengar dengan kata lain sebagai media audio-visual. Hasil penelitian Fancis M Dwyer (1978) menyebutkan bahwa setelah lebih dari tiga hari pada umumnya manusia dapat mengingat pesan yang disampaikan melalui tulisan sebesar 10% audio 10% dan visual 30% dan audio-visual 50% dan jika ditambah dengan dengan melakukan akan mencapai 90%.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Rendahnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran Survey Pemetaan.
2. Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran Survey Pemetaan karena kurang memahami tujuan pembelajaran
3. Media yang digunakan kurang efektif untuk menarik minat belajar siswa karena hanya berfokus kepada buku sebagai referensi
4. Dibutuhkan media yang dapat menarik minat belajar siswa

1.3 Pembatasan Masalah

Mengetahui berbagai fenomena yang timbul dan disesuaikan dengan keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti seperti, waktu peneliti, biaya penelitian dan kesanggupan dalam menjalankan penelitian, maka perlu ada pembatasan masalah dalam penelitian ini. Pembatasan permasalahan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan berupa aplikasi Capcut.
2. Meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran Survey Pemetaan.
3. Kuliatas pembelajaran dibatasi oleh pastisipan siswa dalam pembelajaran Survey Pemetaan
4. Subjek penelitian adalah siswa kelas X DPIB SMK Negeri 5 Medan. Pembuatan video pembelajaran menggunakan, apalikasi capcut hanya kelayakan dalam pembelajaran tidak di uji pengaruhnya.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagaiberikut.

1. Bagaimana kelayakan video pembelajaran berbasis Capcut pada mata pelajaran Dasar-dasar DPIB kelas X Program Keahlian DPIB SMK Negeri 5 Medan?
2. Bagaimana kepraktisan video pembelajaran menngunakan video pembelajaran menggunakan aplikasi capcat pada mata pelajaran dasar-dasar DPIB kelas X Program Keahlian SMK Negeri 5 Medan ?

1. 5 TujuanPenelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian, secara terperinci penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui kelayakan video pembelajaran menggunakan apalikasi Capcut pada mata pelajaran Survey Pemetaan sebagai media dalam proses pembelajaran pada

kelas X DPIB SMK Negeri 5 Medan.

2. Mengembangkan video pembelajaran berbasis Capcut pada mata pelajaran Survey Pemetaan kelas X DPIB SMK Negeri 5 Medan

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang bersangkutan.

1. Bagi Kepala Sekolah.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat perumusan kebijakan bagi kepala sekolah sebagai bahan pertimbangan dalam penerapan media berbasis video pembelajaran menggunakan aplikasi Capcut untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan refleksi dalam menerapkan video pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran di kelas.

3. Bagi Siswa.

Penelitian ini diharapkan mampu mengatasi masalah minat belajar siswa.

4. Bagi Peneliti selanjutnya

Menambah wawasan tentang pengembangan video Capcut pada pembelajaran survey pemetaan dan sebagai informasi untuk mengadakan penelitian lebih lanjut.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Kedepannya produk pengembangan perangkat media pembelajaran ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang dikembangkan dapat digunakan sebagai bahan bantu belajar dan bahan pembelajaran bagi siswa.
2. Materi pembelajaran dibangun sesuai dengan kebutuhan siswa, berdasarkan hasil survei analisis kebutuhan dan disesuaikan dengan Capaian

Pembelajaran(CP) mata pelajaran yang akan diajarkan.

3. Bahan ajar yang disusun harus memenuhi kriteria ketelitian, keluasan dan kedalam konsep, standar yang benar, bahasa yang jelas.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan terletak pada harapan agar lingkungan pembelajaran berbasis video hasil penelitian ini dapat menciptakan kondisi pelajaran yang ideal dan dapat menjadi langkah baru bagi penyelenggara pendidikan untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan melalui pembelajaran yang modern.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran ini layak digunakan dalam pembelajaran Dasar-dasar DPIB kelas X Program Keahlian DPIB.
- b. Video pembelajaran ini praktis digunakan dalam pembelajaran Dasar-dasar DPIB kelas X Program Keahlian DPIB.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Adapun produk yang dihasilkan merupakan video pembelajaran sebagai media pembelajaran.
- b. Cakupan materi terbatas pada capaian pembelajaran Mata Pelajaran Dasar-dasar DPIB Kelas X Program Keahlian SMK Negeri 5 Medan
- c. Pengujian Validasi media akan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.