

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pada UU RI No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan sebagai landasan pendidikan formal yang mempengaruhi tingkat Pendidikan bagi peserta didik untuk jenjang selanjutnya (Deviana, 2018). Salah satunya dengan meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan memperbaiki dan mengembangkan pendidikan. Dengan adanya pendidikan maka dapat mengubah kemampuan atau pola berfikir ke arah yang lebih baik.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat orang dapat berinteraksi dengan mudah (Sole & Anggraeni, 2018). Dengan adanya teknologi dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan, hal-hal yang positif, dan dapat meningkatkan kreativitas. Berdasarkan wawancara di SDN 182 Palembang pada 31 Januari 2023, pembelajaran di sekolah masih menerapkan metode ceramah dalam proses belajar, yang dapat menyebabkan peserta didik mudah merasa jenuh dan bosan, kemudian peserta didik terlihat kurang aktif saat proses kegiatan pembelajaran, dan belum adanya media alternatif yang digunakan oleh pendidik misalnya seperti adanya video pembelajaran. Namun ada juga beberapa pendidik yang sudah mulai mengaplikasikan kegiatan belajar dengan menggunakan smartphone, dan seiring bertambahnya akan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek), maka peserta didik juga agar dapat merasakan sehingga terbiasa

akan adanya hal tersebut. Oleh karena itu perlu adanya penyesuaian dalam kegiatan pembelajaran dikelas, dan peserta didik masih minimnya pengetahuan pada materi tempat wisata.

Adapun solusi dari pembelajaran materi tempat wisata dengan mengenalkan wisata yang ada melalui aplikasi kinemaster. Tempat wisata adalah segala sesuatu yang menjadi keunikan dari suatu tempat, keunikan yang dimiliki tempat tersebut dapat dilihat sehingga dapat menjadi daya tarik wisata apabila berkunjung ke tempat tersebut (Maesti, et al., 2022). Sedangkan menurut (Adnyana, 2020) Aplikasi kinemaster adalah salah satu aplikasi pengeditan video yang memiliki fitur lengkap dan mudah digunakan, serta tersedia dalam berbagai bahasa. Sehingga dengan menggunakan aplikasi kinemaster dapat membuat peserta didik tidak merasa bosan dengan materi tempat wisata, karena dikombinasikan dengan adanya tulisan dan gambar dari video yang dibuat melalui aplikasi kinemaster.

Sumatera Selatan terdiri dari 4 pemerintah kota dan 13 pemerintah kabupaten. Pada Peraturan Daerah Kota Palembang No 15 Tahun 2012 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) bahwa kawasan tepi sungai musu diarahkan untuk pengembangan pariwisata budaya, sejarah, dan water front city (Mulya & Yudana, 2018). Salah satunya kota Palembang. Palembang memiliki banyak tempat wisata yang bagus dan menarik. Wisata sendiri terbagi menjadi tiga yakni ada sejarah, budaya, dan buatan. Dimana pada setiap tempat memiliki nilai keunikan tersendiri, yang harus dijaga kelestariannya sebagai identitas budaya masyarakat yang bisa dinikmati keindahannya untuk objek wisata.

Kemudian dengan adanya wisata, maka dapat meningkatkan potensi daya tarik masyarakat pada suatu tempat. Mariotti (Mulya & Yudana, 2018) Potensi wisata merupakan segala hal yang ada di lokasi wisata dan menjadi daya tarik, agar pengunjung tertarik untuk datang ke tempat wisata tersebut. Adapun potensi wisata sebagai suatu kemampuan atau kapasitas suatu tempat yang dapat dimanfaatkan untuk semua orang. Sehingga dengan belajar mengenal tempat wisata, maka peserta didik dapat mengetahui dan memahami tempat wisata yang ada di daerah tersebut. Maka peneliti mengambil materi tempat wisata di kota Palembang. Berikut contoh beberapa tempat wisata yang ada di Palembang yakni, Pulau Kemarau, Monpera, Museum Sultan Mahmud Badaruddin II, dan Jembatan Ampera.

Berdasarkan dari beberapa penelitian yakni (Amelia & Arwin, 2021) yang berjudul Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III sekolah dasar 36 koto Panjang. (Najib, Ulfa & Sulthoni, 2019) yang berjudul Pengembangan media pembelajaran interaktif kearifan lokal banyuwangi pada siswa kelas V sekolah dasar. Dan menurut (Anita & Mudinillah, 2023) yang berjudul pengembangan media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar berbasis aplikasi kinemaster. Dari beberapa penelitian, belum ada peneliti yang memperkenalkan tempat wisata melalui aplikasi kinemaster di Kota Palembang. Sehingga penelitian ini penting untuk diteliti, dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Kinemaster* Pada Materi Tempat Wisata Kelas II SDN 182 Palembang”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa masalah berikut :

1. Pendidik masih menggunakan metode ceramah
2. Peserta didik kurang aktif saat proses kegiatan belajar
3. Belum ada media alternatif yang digunakan pada materi tempat wisata

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, sehingga membatasi masalah pada penelitian:

1. Pengembangan dalam penelitian ini untuk menghasilkan produk dari aplikasi kinemaster, berupa video
2. Media berbasis aplikasi kinemaster difokuskan materi tempat wisata untuk kelas II SD
3. Materi tempat wisata yang ada di Palembang

## 1.4 Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *kinemaster* pada materi tempat wisata di kelas II SD yang valid ?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *kinemaster* pada materi tempat wisata di kelas II SD yang praktis ?

## 1.5 Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *kinemaster* pada materi tempat wisata di kelas II SD yang valid

2. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *kinemaster* pada materi tempat wisata di kelas II SD yang praktis

### **1.6 Kegunaan Hasil Penelitian**

1. Bagi Peserta Didik : Dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa pada materi yang dipelajari dan menjadikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga menambah minat peserta didik dalam proses belajar.
2. Bagi Pendidik : Sebagai salah satu referensi yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran dan memberikan pengetahuan untuk mempermudah penyampaian materi dengan adanya kemajuan teknologi
3. Bagi Sekolah : Memberikan informasi untuk meningkat mutu dan kualitas pendidikan
4. Bagi Peneliti : Sebagai masukan dan menambah wawasan bagi peneliti, untuk penelitian selanjutnya.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

1. Pengeditan video menggunakan aplikasi kinemaster
2. Media dilengkapi gambar dan tampilan yang menarik sehingga mudah dipahami
3. Sasaran produk untuk peserta didik kelas II SD
4. Durasi video 08 menit 30 detik
5. Semua selesai, Video ditampilkan melalui infokus.