

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini menyajikan pokok bahasan sebagai berikut: (1) Latar belakang, (2) Masalah penelitian, (3) Tujuan penelitian, dan (4) Manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang

Di era zaman digital, seorang pendidik dituntut untuk mampu mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif guna untuk memenuhi kompetensi pembelajaran. Suatu perkembangan pembelajaran ini di iringi dengan perkembangan teknologi, yang mana teknologi yang modern dan semakin canggih ini berpengaruh pada instansi pendidikan. Pendidikan yang berkembang adalah pendidikan yang dilakukan secara sadar oleh seorang pendidik untuk mengembangkan potensi siswanya di tengah kalangan masyarakat (Pratomo & Herlambang, 2021, p. 9). Sehingga pendidik dan siswa dapat menyesuaikan potensi tersebut dengan adanya perubahan teknologi yang sering berubah di kalangan masyarakat.

Dampak dari perkembangan teknologi di kalangan masyarakat terkhusus pada bidang pendidikan ada dampak baik dan buruknya. Oleh sebab itu, dalam menggunakan teknologi yang ada, para pendidik dan siswa harus bersikap bijak dalam menyaring diri dari dampak perkembangan tersebut dengan adanya kemudahan yang dapat dirasakan. Sebagaimana mestinya pendidik maupun siswa harus berperan dalam perkembangan teknologi ini sehingga dapat

menyesuaikan diri dengan adanya perubahan. (Hasanah, Putri, Hanin, & Siregar, 2022, p. 46). Teknologi ini merupakan sebagai pendukung untuk kegiatan pembelajaran dan sebagai seseorang pendidikan yang hidup dalam perkembangan zaman tentu saja diharapkan bisa menyesuaikan diri dengan kondisi yang ada sehingga mampu bersaing dalam dunia pendidikan internasional.

Pada dasarnya, perubahan tersebut tidak lepas dari pola pikir manusia untuk memberikan inovasi pendidikan, sehingga seorang pendidik juga ikut peran dan tanggung jawab dalam mewarnai dunia pendidikan. (Aslan & Wahyudin, 2020, p. 9). Pada hakikatnya seorang pendidik dalam mewarnai dunia pendidikan ini tidaklah mudah dikarenakan dengan adanya berbagai macam perubahan baik dari perubahan teknologi maupun perubahan kurikulum, sehingga dengan model belajar pendidik lama akan berbeda. Dengan perubahan tersebut pendidik harus bisa menyesuaikan perubahan kurikulum yang ada, karena kurikulum merupakan pedoman untuk pendidikan dimana kurikulum sangat berperan penting untuk menentukan kualitas pendidikan dan berperan penting dalam menciptakan ide-ide, inovasi dan gagasan dalam merancang dan melaksanakan suatu konsep pendidikan menjadi proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran tersebut dapat mencapai tujuan.

Dalam melaksanakan proses pembelajaran semakin banyaknya perubahan maka kurikulum terus berganti mengikuti perkembangan zaman, pergantian kurikulum pada pendidikan ini banyak mengalami perubahan salah

satunya perubahan dalam teknologi. Bagi negara maju seperti Singapura kurikulum digunakan sebagai pedoman ukur untuk mengetahui peningkatan kualitas hidup warga negaranya, serta dengan adanya kurikulum yang maju ini juga dapat mengembangkan kreatifitas khususnya di bidang teknologi, sedangkan di negara berkembang seperti Indonesia, kurikulum berperan sebagai bentuk upaya untuk mengejar ketertinggalan pembelajaran (Nasution, Khoiri, Firmani, & Rozi, 2022, p. 1853). Oleh karena itu sebagai warga negara Indonesia (WNI) yang berperan didunia pendidikan ini harus mengembangkan suatu pembelajaran yang kreatif agar bisa menciptakan pendidikan yang berkembang.

Solusi agar pembelajaran tidak membosankan dan menarik dalam suatu proses pembelajaran pendidik memerlukan suatu alat seperti media pembelajaran. Menurut (Junaidi, 2019, p. 49) Pada penggunaan media pada proses pembelajaran ini dapat membantu keefektifan pendidik pada masa pembelajaran, sehingga penyampaian ilmu dan pelajaran tersampaikan dengan baik. Seorang pendidik wajib kreatif dalam memilih dan memilih suatu media pembelajaran untuk siswa nya agar media yang dipakai sesuai dengan materi ajar yang di sampaikan. Pada pemanfaatan media pembelajaran haruslah disama ratakan dengan dengan materi yang akan disampaikan oleh guru, sehingga terdapat sinkronisasi antara media pembelajaran dan materi pembelajaran dan meskipun adanya media pembelajaran guru juga diharuskan untuk menguasai materi pembelajaran (Noviati & Evi Rosmiyati, 2023). Dengan adanya media dalam proses pembelajaran dapat mendukung kelas menjadi

lebih menarik, efektif dan efisien. Sehingga nyaris semua pendidik memaksimalkan untuk menggunakan media pada masa pembelajaran sehingga siswa dalam menuntut ilmu lebih semangat menyenangkan.

Di tengah banyaknya media pembelajaran yang beredar salah satunya video, yang di mana video ini memang tergolong yang sangat baik hanya saja proses pembuatannya yang tidak mudah, khususnya untuk yang tidak mempunyai pengalaman dalam editing memerlukan sedikit latihan agar *skill* terasah dan mejadi mahir, sehingga pendidik disarankan untuk bisa menguasai ilmu editing contohnya seperti aplikasi video pembelajaran. Dengan demikian salah satu cara untuk mempermudah membuat media pembelajaran berbasis video sudah sedikit teratasi dengan adanya aplikasi edit video yang mudah digunakan, mayoritas aplikasi-aplikasi edit video tersebut tidak banyak membutuhkan ruang penyimpanan dan bisa diakses secara gratis dan bisa menggunakan *handphone*, sehingga dengan begitu memudahkan pengguna untuk menggunakannya. Ada beberapa aplikasi edit video yang dapat di gunakan dengan mudah oleh pendidik *Adobe Premiere Clip, Filmora, Viva Video, Inshot, Kinemaster, dan CapCut*.

Ketidakmampuan belajar anak-anak terjadi ketika anak-anak tidak tertarik dengan mata pelajaran tersebut yang menyebabkan masa pembelajaran tersebut menjadi kurang hidup. Pembelajaran yang tidak menarik mungkin disebabkan dengan tidak sinkron antara materi pembelajaran dengan penjeasan yang disampaikan oleh guru. Sehingga bakat, kebutuhan, kemampuan, dan tipe anak tertentu menimbulkan masalah dengan tidak adanya proses di dalam otak

siswa (Dalyono, 2015, p. 235). Oleh sebab itu, minat belajar berperan sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Karena minat menjadi sesuatu kekuatan untuk motivasi dan juga untuk kekuatan merangsang belajar siswa. Sehingga dengan adanya minat belajar siswa tertarik dan senang dalam proses pembelajaran serta guru yang mengajarkannya juga memperlihatkan sikap yang menyenangkan dengan begitu siswa terdorong untuk belajar dengan giat dan tidak merasa takut.

Berdasarkan dari pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan di SDN 33 Palembang pada tanggal 28 Agustus 2023. Peneliti melakukan tes pada mata pelajaran IPA dengan tema pembelajaran penyakit pada sistem pernapasan manusia, Dapat dilihat pada tes tersebut ditemukan siswa yang mengalami kesulitan dan tidak percaya diri akan kemampuannya dalam menjawab soal tes, dikarenakan pada proses pembelajaran media pembelajaran yang digunakan sudah terlalu sering diterapkan, akibatnya membuat siswa merasa bosan dan pembelajaran menjadi monoton. Hal ini dibuktikan dari nilai tes tersebut bahwa terdapat beberapa siswa yang masih tidak percaya diri dalam menjawab soal tes, sehingga dari 27 siswa tersebut jawaban nya sama, lalu yang memiliki jawaban yang berbeda hanya 5 siswa, dengan ini bahwa nilai siswa kelas V masih tidak sesuai kriteria ketentuan minimal (KKM), yaitu 70 yang telah ditentukan dari pihak sekolah. Selanjutnya untuk melakukan peninjauan ulang peneliti melakukan wawancara bersama wali kelas V berdasarkan hasil observasi nilai rata-rata siswa kelas V

masih ada yang tidak tuntas dan masih adanya siswa yang kurang antusias dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat antusias siswa masih kurang, pembelajaran yang dilakukan masih kurang inovatif dan kreatif sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa merasa bosan dan pembelajaran menjadi kurang hidup dan berwarna, membuat proses pembelajaran menjadi tidak maksimal dan kurangnya minat siswa dalam belajar. Maka peneliti memfokuskan untuk mengkaji masalah dengan melakukan penelitian judul **“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *CAPCUT* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 33 PALEMBANG”**.

1.2 Masalah Penelitian :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, sehingga terdapat identifikasi masalah yang berkaitan dengan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang masih kurang inovatif sehingga kurangnya semangat siswa yang membuat minat belajar siswa tidak terlihat.
2. Rendahnya motivasi belajar siswa saat proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA.
3. Siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa adanya proses interaksi tanya jawab.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah pada penelitian ini maka perlu di beri pembatasan masalah guna mengatasi tidak keluar dari topik penelitian dan penelitian menjadi jelas dan terarah. Penelitian ini memfokuskan dan membatasi masalahnya mengenai pembahasan pada video pembelajaran pada website <https://youtu.be/h1z3kudU6Qo?si=lCofRzq278TX6SZS> dan pada “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *CapCut* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 33 Palembang, dengan materi pembelajaran Perubahan Wujud Benda Tema 7 Peristiwa dan Kehidupan Kelas V semester genap 2023/2024.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah Apakah terdapat pengaruh pemberian media pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut* terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 33 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas maka terdapat tujuan pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui Ada pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut* terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 33 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun maanfaat dari penelitian ini ini adapun sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Sebagai sumber informasi untuk menambah pengetahuan, khususnya yang berkaitan dengan Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *CapCut* Terhadap Minat Belajar Siswa Di SDN 33 Palembang.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Sebagai pedoman khususnya menjadi informasi bagi pendidik tentang Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *CapCut* Terhadap Minat Belajar Siswa Di SDN 33 Palembang.

b. Bagi Peneliti

Untuk menambah bahan pengembangan wawasan pengetahuan bagi peneliti sesuai dengan program studi yang di tekuni dan sebagai calon pendidik untuk bisa meningkatkan minat belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Penggunaan media pembelajaran berbasis *CapCut* ini dapat mengembangkan pengetahuan serta meningkatkan minat belajar sesuai dengan kemampuan yang dipahami oleh siswa itu.

d. Bagi Sekolah

Menjadi bahan informasi dalam meningkatkan kualitas pendidikan, terkhusus pada penggunaan media belajar berbasis teknologi mata pelajaran IPA pokok bahasan perubahan wujud dan fungsiny

