

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Berdasarkan Permediknas No.22 Tahun 2016 tentang Standar Isi (SI), pembelajaran geografi pada hakikatnya, adalah membangun dan mengembangkan pemahaman siswa tentang variasi dan organisasi spasial masyarakat, tempat, dan lingkungan pada muka bumi. Peserta didik didorong untuk memahami aspek dan proses fisik yang membentuk pola muka bumi, karakteristik, dan persebaran spasial ekologis dipermukaan bumi selain itu, peserta didik dimotivasi secara aktif dan kreatif untuk menelaah bahwa kebudayaan dan pengalaman mempengaruhi persepsi manusia tentang tempat dan wilayah. Pembelajaran geografi diharapkan dapat membangun kemampuan peserta didik untuk bersikap, bertindak cerdas, arif dan bertanggung jawab dalam menghadapi masalah sosial, ekonomi, dan ekologis.

Materi mitigasi bencana alam merupakan materi yang terbilang baru dalam pembelajaran geografi. Materi ini mempelajari masalah-masalah bencana ekologis dan cara untuk mengurangi resiko bencana baik melalui pembangunan fisik, maupun penyadaran kepada masyarakat melalui pendidikan dan peningkatan kemampuan menghadapi ancaman bencana .

Indonesia merupakan negara yang memiliki tingkat kerawanan bencana alam tinggi, seperti letusan gunung api, gempa bumi, tsunami, banjir, tanah longsor, dan lain sebagainya. Memperhatikan hal tersebut, guru geografi memiliki peran yang sangat penting dalam upaya memberikan informasi serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap bencana alam dan mitigasi.

Kreatifitas dalam pembelajaran menjadi mutlak dibutuhkan untuk menelaraskan tuntutan pentingnya memberi pemahaman kepada siswa tentang bencana alam dan mitigasi dalam pembelajaran di sekolah. Di era modern ini, sangat tepat apabila disediakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Karena pada dasarnya generasi saat ini adalah generasi yang tidak lepas dari perkembangan teknologi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMAN 3 Kota Gorontalo, ketika kegiatan belajar mengajar di kelas XI IPS, media pembelajaran yang digunakan oleh guru belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi. Hal ini dikarenakan guru tidak memiliki cukup kemampuan, dalam membuat media pembelajaran yang lebih inovatif berbasis teknologi, ditambah lagi dengan keterbatasan waktu, yang dimiliki guru dalam membuat media pembelajaran.

Hasil wawancara dengan peserta didik, mereka juga memberikan informasi, bahwa dalam pembelajaran mereka sering menggunakan buku cetak, sehingganya mereka sulit dalam memahami ataupun mengingat materi yang diajarkan guru. Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, maka perlunya pengembangan media berupa video pembelajaran. Sehingga kesulitan yang dihadapi peserta didik dapat diminimalisir.

Video merupakan salah satu media pembelajaran berbasis *digital* yang cukup terkenal di kalangan generasi sekarang ini. Media video memiliki kemudahan dalam penggunaannya dan mampu memberikan kemudahan belajar dalam bentuk *visual* maupun *audio*. Menurut (Darwanto, 2007) Penggunaan media audio visual sebagai media pembelajaran yang ditujukan untuk

meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar diharapkan mampu mengembangkan daya nalar parasiswa.

*Sparkol VideoScribe* merupakan salah satu *software* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran, yang berupa video. *Sparkol VideoScribe* merupakan alat/tool yang sangat efektif dalam menjelaskan konsep-konsep rumit menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Chun, 2013). Menggunakan *Software Sparkol VideoScribe* dapat lebih meningkatkan pemahaman karena tidak hanya melibatkan visual tetapi juga audio. *Sparkol VideoScribe* memaparkan informasi secara berangsur-angsur sehingga memicu rasa ingin tahu seseorang serta menumbuhkan sikap antusias (Air et al, 2015).

Sedangkan *Software Wondershare Filmora* merupakan sebuah *software* untuk membuat dan mengedit video baik berupa kumpulan gambar, maupun gabungan dari beberapa video menjadi sebuah video baru yang berkualitas. *Wondershare Filmora* juga digunakan untuk *editing* video dengan menggunakan *effect, transition, dan elements* sehingga membuat media pembelajaran lebih menarik.

Berdasarkan penelitian sebelumnya menggunakan *software Sparkol Videoscribe* pengembangan media audio visual *Sparkol VideoScribe* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa (Dilla, 2016). Penelitian ini juga pernah dilakukan oleh (Wulandari, 2016) dengan menggunakan *Sparkol VideoScribe* memperoleh hasil media pembelajaran *Sparkol VideoScribe* layak untuk dijadikan media pendukung pembelajaran dalam kelas dan mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Dari kedua penelitian terdahulu yang melakukan penelitian hanya menggunakan satu *software* saja yaitu *Sparkol VideoScribe*, maka dari itu peneliti ingin mencoba melakukan penelitian yang berbeda yaitu menggunakan *software Sparkol VideoScribe* yang kemudian diintegrasikan dengan *software Wondershare Filmora*.

Dengan adanya penggunaan media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* yang diintegrasikan dengan *wondershare filmora* diharapkan dapat menarik respon siswa di dalam kelas, dan mempermudah siswa untuk memahami ataupun mengingat materi pembelajarandan pada efeknya diharapkan dapat tercapainya hasil belajar yang sesuai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Dari uraian latar belakang di atas peneliti tertarik untuk mengembangkan “Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* yang diintegrasikan dengan *Wondershare Filmora* Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar masalah yang ada, diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan guru untuk membuat media pembelajaran yang lebih inovatif berbasis teknologi
2. Peserta didik kurang termotivasi dalam pembelajaran geografi karena kurang variatifnya media pembelajaran yang digunakan.

3. Masih banyaknya siswa yang sulit memahami atau mengingat materi yang ada pada buku paket dan LKS yang menjadi buku pengangan guru dan siswa.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* yang diintegrasikan dengan *Wondershare Filmora* Pada materi mitigasi bencana alam ?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan pada penelitian ini yaitu mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* yang diintegrasikan dengan *Wondershare Filmora* pada materi mitigasi bencana alam.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

#### **A. Manfaat Praktis**

1. Dapat mempermudah pemahaman siswa pada proses pembelajaran geografi khususnya pada materi mitigasi bencana.
2. Sebagai perangkat bantu dan alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran geografi.
3. Video mampu memvisualisasikan hal-hal yang abstrak menjadi sesuatu yang lebih konkret/nyata.

**B. Manfaat Teoritis**

1. Menambah pengetahuan pembaca tentang media pembelajaran geografi yang digunakan dan dikembangkan di SMA.
2. Sebagai ajakan untuk lebih mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik.
3. Diharapkan model pembelajaran dengan menggunakan video dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan.