

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran pada abad 21 dirancang untuk mendorong perkembangan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital. Media ini mencakup penggunaan teknologi interaktif, seperti platform e-learning, aplikasi edukasi, dan simulasi virtual, yang mendukung peserta didik untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif. Dengan memanfaatkan media digital, pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan kontekstual, memungkinkan peserta didik mengakses pengetahuan secara langsung dan menerapkan keterampilan pemecahan masalah dalam situasi nyata. Selain itu, media ini juga memfasilitasi komunikasi efektif dan kolaborasi lintas batas melalui proyek daring dan komunitas pembelajaran global. Dengan demikian, integrasi media pembelajaran abad 21 memperkuat kesiapan peserta didik menghadapi tantangan di era revolusi industri 4.0 (Faiza & Wardhani, 2024).

Ilmu pengetahuan berkembang sejalan dengan kemajuan zaman, dan pengetahuan yang diperoleh dari perkembangan tersebut mendorong terciptanya teknologi-teknologi baru sebagai penanda kemajuan. Dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan, teknologi juga mengalami percepatan yang signifikan. Kemajuan teknologi telah memengaruhi kehidupan manusia dalam berbagai aspek sehari-hari dan tidak dapat dihindari karena telah memberikan banyak keuntungan serta mempermudah pekerjaan (Mulyani F & Haliza N, 2021). Kemajuan teknologi di era digital secara tidak langsung memengaruhi bidang ekonomi, budaya, politik, dan pendidikan. Perkembangan tersebut telah menciptakan lingkungan belajar yang semakin terintegrasi dengan teknologi (Andi Sadriani et al., 2023).

Dalam konteks pendidikan, teknologi berperan sebagai sarana dalam menyampaikan pembelajaran guna tercapainya tujuan yang diharapkan (Maritsa et al., 2021). Salah satu inovasi yang banyak dimanfaatkan adalah

penggunaan internet sebagai media pembelajaran. Dengan adanya internet, proses pembelajaran dapat dilakukan tanpa batasan waktu dan tempat. Internet juga memungkinkan peserta didik lebih mudah mengakses berbagai informasi yang relevan, sehingga mereka terdorong untuk lebih aktif dalam menggali pengetahuan sesuai dengan bidang yang dipelajari (Akbar & Noviani, 2019).

Di sisi lain, kemampuan berpikir kritis peserta didik di Indonesia masih terbilang cukup rendah. Saat ini, kemampuan berpikir kritis peserta didik di Indonesia masih memerlukan peningkatan signifikan. Berdasarkan hasil penelitian *Student Assessment (PISA) 2022*, Indonesia menempati peringkat yang relatif rendah dalam keterampilan berpikir kritis, yaitu posisi ke-72 dari 77 negara peserta (Novita & Patonah, 2025). Keterampilan berpikir kritis merupakan kompetensi esensial yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran abad 21. Keterampilan berpikir kritis memungkinkan peserta didik memiliki kemampuan analisis, evaluasi, dan pengambilan keputusan berdasarkan fakta. Hal ini sangat penting dalam menghadapi kompleksitas permasalahan global. Menurut (Retnosari et al., 2016) keterampilan berpikir kritis berperan vital dalam pengambilan keputusan meskipun dalam kondisi informasi yang terbatas atau tidak akurat. Peserta didik yang menguasai keterampilan ini akan lebih siap menghadapi tantangan akademik maupun kehidupan sehari-hari. Selain itu, menurut (Hapsari, 2019) integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan ruang yang kondusif untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, sekaligus menjadikan proses belajar mengajar lebih dinamis dan terhindar dari kesan monoton.

Pembelajaran media digital juga salah satu yang dapat memberikan dampak positif pada kemampuan berpikir kritis peserta didik, karena media digital dapat membantu peserta didik untuk memahami materi yang di sampaikan dengan lebih baik dan memperluas sumber belajar mereka (Novita & Patonah, 2025). Salah satu wujud konkret dari inovasi tersebut adalah media pembelajaran interaktif, yakni media yang mengintegrasikan unsur teks, grafik, gambar, suara, dan video dalam satu kesatuan. Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara visual dan audio, tetapi juga mengajak peserta

didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Erfayliana & Kusumawati, 2021). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar interaktif dan reflektif. Media berbasis teknologi memiliki potensi besar untuk mengatasi permasalahan pembelajaran konvensional karena memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif, berkolaborasi, dan berpikir kritis dalam proses belajar.

Menurut (Faten A. Zahran, 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan keterlibatan belajar dan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Dalam konteks ini, *Nearpod* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang memiliki karakteristik sesuai dengan kebutuhan tersebut. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Nearpod* dapat meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Ismi Ayu Wulandaria, 2023). Salah satu aplikasi yang mendukung pembelajaran interaktif adalah *Nearpod*, yaitu aplikasi berbasis *website* yang membutuhkan koneksi internet sehingga peserta didik tidak perlu melakukan instalasi di perangkat. Kemudahan ini mengatasi kendala keterbatasan ruang penyimpanan pada perangkat peserta didik. *Nearpod* juga dapat diakses melalui berbagai perangkat, baik laptop maupun ponsel. Selain itu, *Nearpod* mampu menampilkan teks, audio, gambar, video, serta menyediakan evaluasi berupa kuis yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar (Saragih et al., 2024). Hasil penelitian (Pazah et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbantuan *Nearpod* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar serta memperoleh respon positif dari peserta didik.

Berdasarkan pengalaman serta hasil observasi peneliti saat melaksanakan kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya, proses pembelajaran masih bersifat konvensional. Guru lebih sering menggunakan metode konvensional, sehingga interaksi kelas cenderung satu arah. Akibatnya, kemampuan berpikir kritis peserta didik belum berkembang secara optimal karena mereka hanya menerima informasi tanpa banyak terlibat dalam proses analisis maupun

diskusi. Berbeda dengan proses pembelajaran menggunakan media interaktif, peserta didik menjadi lebih aktif, tertarik, dan mudah memahami materi yang disampaikan. Antusiasme tersebut dapat dilihat ketika proses belajar berlangsung. Hal yang sama juga diungkapkan oleh guru Geografi kelas X, bahwa peserta didik lebih bersemangat mengikuti pembelajaran apabila menggunakan media dibandingkan hanya mengandalkan bahan ajar biasa. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dengan pemilihan media yang tepat, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif, menarik, dan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih tinggi. Salah satu kemampuan yang penting untuk dikembangkan adalah kemampuan berpikir kritis, karena menjadi bekal utama dalam menganalisis informasi, memecahkan masalah, serta mengambil keputusan.

Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif *website* berbasis *Nearpod* menjadi inovasi yang relevan untuk menjawab tantangan tersebut, sekaligus mengisi keterbatasan penelitian serupa dalam konteks pembelajaran Geografi di Indonesia. *Nearpod* memungkinkan peserta didik untuk tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga aktif terlibat melalui fitur-fitur interaktif seperti teks, audio, gambar dan video serta evaluasi dalam bentuk kuis. Dengan demikian, peserta didik terdorong untuk berpikir kritis, mengevaluasi informasi, dan memberikan tanggapan secara argumentatif. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, efisien, serta menyenangkan. Selain itu, penerapan media ini juga menjadi upaya dalam mengembangkan bahan ajar berbasis digital yang dapat menunjang peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Geografi.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Website* Berbasis**

***Nearpod* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Hidrosfer (Studi Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Hidrosfer di Kelas X SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif *website* berbasis *Nearpod* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis studi pada materi hidrosfer di kelas X SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya?
- b. Bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif *website* berbasis *Nearpod* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis studi pada materi hidrosfer di kelas X SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya?
- c. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *website* berbasis *Nearpod* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis studi pada materi hidrosfer di kelas X SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya?

1.3 Definisi Operasional

Dalam hal ini, peneliti menjelaskan atau memberi pengertian terkait topik permasalahan yang diteliti, dimaksud agar tidak ada kesalahan pemahaman dalam hal ini, sebagai berikut.

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik selama proses pendidikan, yang menghasilkan interaksi sosial dan menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik. Tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran serta membantu memperjelas konsep yang diajarkan dengan cara yang lebih menarik dan efektif (Ani Daniyati et al., 2023).

b. *Nearpod*

Aplikasi *Nearpod* merupakan salah satu multimedia interaktif dalam pembelajaran sebagai upaya untuk memenuhi fasilitas pendukung pembelajaran dalam mewujudkan kualitas pembelajaran dengan kolaborasi dari beberapa media yang menimbulkan hubungan dua arah, meningkatkan gairah motivasi belajar peserta didik, menciptakan pembelajaran mandiri, serta menciptakan peluang pembelajaran tanpa batas ruang dan waktu (Feri & Zulherman, 2021).

c. Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan cara untuk menggali lebih banyak pengetahuan (Anggito et al., 2021). Berpikir kritis juga merupakan kemampuan kognitif yang harus dimiliki dan dikembangkan oleh peserta didik. Berpikir kritis menurut Sukmadinata adalah kecakapan nalar secara teratur yang dilakukan oleh peserta didik, kecakapan sistematis dalam menilai, dapat memecahkan suatu masalah, dapat menarik keputusan yang benar, memiliki kemampuan untuk menganalisis asumsi, dan pencarian ilmiah (Putri et al., 2024).

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Untuk mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif *website* berbasis *Nearpod* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis studi pada materi hidrosfer di kelas X SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya.
- b. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran interaktif *website* berbasis *Nearpod* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis studi pada materi hidrosfer di kelas X SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya.
- c. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *website* berbasis *Nearpod* untuk meningkatkan kemampuan berpikir

kritis studi pada materi hidrosfer di kelas X SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya.

1.5 Kegunaan Penelitian

Kegunaan teoritis dan praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Kegunaan Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam bidang pendidikan geografi, khususnya mengenai pengembangan media pembelajaran geografi yang mendukung proses pembelajaran geografi di sekolah.

1.5.2 Kegunaan Praktis

- a. Bagi sekolah dapat dijadikan inovasi baru dalam hal penyediaan media pembelajaran yang efektif dalam menjelaskan materi.
- b. Bagi peserta didik di harapkan menjadi media yang bisa membantu dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi pendidik diharapkan menjadi referensi dalam mengembangkan media pembelajaran.