

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada era globalisasi menuntut peserta didik memiliki kompetensi yang tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, kreatif, kemampuan berkomunikasi, dan berkolaborasi. Keterampilan ini dikenal dengan istilah 4C (*Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration*) yang menjadi bekal penting untuk menghadapi tantangan kehidupan nyata. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa praktik pembelajaran di sekolah masih cenderung menggunakan metode ceramah, serta kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Akibatnya, peserta didik belum berkembang optimal dan hasil belajar kognitif masih rendah.

Salah satu tantangan utama yang masih dihadapi Indonesia adalah rendahnya kualitas pendidikan, terutama pada jenjang pendidikan menengah. Menurut data Prestasi belajar di Indonesia masih relatif rendah dan belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Berdasarkan hasil terbaru dari *Program for International Student Assessment (PISA)* tahun 2022 yang diumumkan oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)* pada 5 Desember 2023, Indonesia menempati peringkat ke-68 dari 81 negara. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik Indonesia dalam matematika, membaca, dan sains mengalami penurunan rata-rata 2–13 poin dibandingkan hasil PISA tahun 2018. Skor tersebut menggambarkan bahwa kompetensi peserta didik Indonesia masih rendah (Ratnasari et al., 2024). Data tersebut mengindikasikan bahwa rendahnya mutu pendidikan menjadi salah satu kendala dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Rendahnya mutu pendidikan ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah masih kurang optimalnya peran guru dalam mengembangkan keterampilan serta membentuk karakter peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa proses peningkatan kualitas pembelajaran belum berjalan secara maksimal.

Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilakukan dengan memilih strategi, model, metode, serta media pembelajaran yang tepat agar tercipta suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Rafik et al., 2022) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran penting dilakukan untuk menumbuhkan minat peserta didik dalam mengikuti proses belajar secara baik, aktif, dan kreatif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga berperan dalam mempermudah penyampaian materi sehingga peserta didik lebih mudah memahami setiap pokok bahasan yang diajarkan (Pangestu, 2021). Dengan demikian, peserta didik diharapkan lebih terlibat dalam proses pembelajaran serta memiliki pemahaman yang lebih kuat terhadap konsep-konsep yang dipelajari.

Namun pada kenyataannya, meskipun memiliki peranan yang sangat penting, dalam proses pembelajaran Geografi masih dijumpai berbagai permasalahan, salah satunya terkait hasil belajar peserta didik yang relatif masih rendah. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Geografi dapat dilihat dari data nilai ulangan harian peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Cipatujah yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. 1 Data Nilai Ulangan Harian

No	Kelas	Nilai Rata-Rata Peserta didik	Tuntas KKM	Tidak Tuntas KKM	Total Peserta Didik
1.	X-1	49,51	4	30	35
2.	X-2	54,67	7	27	34
3.	X-3	46,02	3	31	34
4.	X-4	40,05	4	30	34
5.	X-5	49,26	4	26	30
6.	X-6	43,80	3	28	31

(Sumber: Arsip Nilai Kelas X SMA Negeri 1 Cipatujah tahun 2025)

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa KKM untuk mata Pelajaran Geografi ditetapkan sebesar 75, namun capaian hasil belajar peserta didik masih jauh di bawah standar tersebut. Persentase peserta didik yang lulus KKM masih sangat rendah di setiap kelas, bahkan pada beberapa kelas hanya mencapai kurang dari 15% dari total peserta didik. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Geografi, khususnya pada

ranah kognitif, masih berada pada kategori rendah.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri 1 Cipatujah, ditemukan bahwa pembelajaran Geografi masih mengalami kendala karena materi ini mencakup konsep-konsep abstrak, sehingga peserta didik sering kesulitan memahaminya. Menurut guru mata Pelajaran Geografi, model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) sebelumnya jarang digunakan karena guru lebih terbiasa dengan metode ceramah dan kurang familiar dengan pendekatan inovatif ini. Selain itu, tingkat keberhasilan hasil belajar kognitif peserta didik kelas X masih rendah, sebagaimana terlihat dari pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75, dimana rata-rata capaian peserta didik hanya mencapai yaitu antara 40,05 sampai 54,67. Hasil observasi ini menunjukkan kurangnya efektivitas sistem pembelajaran, yang memengaruhi hasil belajar peserta didik.

Selain itu, selama kegiatan pembelajaran, peserta didik cenderung pasif dan hanya 3 orang peserta didik yang aktif berpartisipasi. Hal ini diketahui karena sebagian besar proses pembelajaran masih mengandalkan metode ceramah, dimana guru menjadi pusat utama. Lalu, terdapat kendala keterbatasan alat pembelajaran di sekolah, seperti kurangnya akses terhadap media visual atau alat bantu praktik, yang semakin menghambat penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif. Akibatnya, kesiapan peserta didik dalam mengikuti Pelajaran menjadi tidak efektif, seperti terlihat ketika beberapa peserta didik masih berbicara dengan teman mereka selama proses berlangsung. Kondisi tersebut turut memicu merosotnya motivasi belajar siswa, yang secara langsung memberikan pengaruh negatif terhadap pencapaian hasil belajar pada ranah kognitif mereka.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu adanya kebutuhan untuk menghadirkan inovasi dalam proses pembelajaran Geografi. Salah satu solusi yang dinilai relevan adalah pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, sehingga mampu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dalam materi Geografi dan meningkatkan keaktifan peserta didik. Media *Pop Up Book* menjadi salah satu

alternatif yang potensial karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, serta selaras dengan karakteristik visual peserta didik. *Pop Up Book* sejalan dengan teori Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*) dari *Edgar Dale*, yang menyatakan bahwa ingatan siswa akan makin kuat jika pengalaman belajarnya makin nyata (konkret).

Selama ini, materi Geografi seperti "Dinamika Litosfer" sering kali sulit dipahami karena konsepnya yang abstrak. Apabila guru hanya menggunakan metode ceramah, siswa hanya mendapatkan "Simbol Verbal" yang berada di puncak kerucut pengalaman, yang artinya tingkat keterlibatan siswa sangat rendah dan materi yang diingat biasanya hanya sekitar 10%–20%.

Sebagai media visual tiga dimensi, *Pop Up Book* mampu mengubah materi yang abstrak tersebut menjadi bentuk nyata yang bisa dilihat, disentuh, dan dimainkan. Dalam teori kerucut pengalaman, media ini menempati posisi "Simbol Visual" dan "Pengalaman Tiruan" yang jauh lebih efektif daripada sekadar mendengar ceramah.

Keunggulannya ketika dipadukan dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Melalui pengerjaan proyek, siswa tidak hanya melihat *Pop Up Book* yang sudah jadi, melainkan bertindak sebagai kreator yang merancang dan membuatnya sendiri. Aktivitas fisik seperti melipat, memotong, dan mendesain kertas, ditambah dengan diskusi kelompok, akan membuat siswa berinteraksi secara mendalam dengan materi pelajaran. Pemilihan media ini diharapkan dapat memperkuat efektivitas penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam meningkatkan capaian pembelajaran, khususnya pada ranah kognitif.

Menurut Kemendikbud (2014), *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang menempatkan proyek atau kegiatan sebagai inti dari proses belajar (Tirtawati, 2020). Melalui model ini, peserta didik diberi kesempatan untuk bekerja sama dan belajar secara mandiri dalam membangun pengetahuan mereka. *Project Based Learning* (PjBL) menekankan pada penguasaan teori serta prinsip-prinsip penting dari berbagai bidang ilmu sehingga peserta didik mampu menghasilkan produk nyata yang bermakna dan

relevan (Swari et al., 2022). Dengan demikian, penerapan *Project Based Learning* (PjBL) dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam memecahkan masalah, mengembangkan kreativitas, serta meningkatkan kemampuan kolaborasi antar peserta didik.

Project Based Learning (PjBL) didefinisikan sebagai model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam mengeksplorasi dan menciptakan karya inovatif. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya belajar teori, tetapi juga terlibat langsung dalam perancangan proyek yang solutif terhadap berbagai persoalan riil di lingkungan mereka. *Project Based Learning* (PjBL) menekankan pada pembelajaran yang kontekstual (Sinta et al., 2022). Melalui model ini, peserta didik didorong untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan yang bermakna dengan berlatih menghadapi situasi nyata, memperkaya wawasan melalui kegiatan kurikulum yang kredibel, serta memperoleh pengalaman belajar melalui praktik langsung dan interaksi kognitif dalam kerja kolaboratif (Anwar et al., 2021). Agar berjalan optimal, model ini memerlukan dukungan media pembelajaran, baik yang bersifat konvensional maupun digital.

Keberhasilan penerapan *Project Based Learning* (PjBL) juga sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan. Media yang tepat dapat membantu mempermudah peserta didik dalam memahami materi, salah satu media yang potensial digunakan adalah *Pop Up Book*. *Pop Up Book* merupakan jenis buku yang dilengkapi dengan bagian bergerak serta perpaduan unsur dua dimensi dan tiga dimensi yang mampu menghadirkan visualisasi cerita secara menarik. Buku ini biasanya memuat gambar yang tampak hidup ketika halaman dibuka. Pemilihan media *Pop Up Book* didasarkan pada kesesuaiannya dengan karakteristik visual peserta didik, sekaligus memiliki kepraktisan karena mudah digunakan serta tampilannya menarik. Dengan desain dua dimensinya, media ini mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan dapat dimanfaatkan baik secara individu maupun dalam kerja kelompok (Sahara et al., 2022).

Keunggulan media ini terletak pada kemampuan *Pop Up Book* memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi peserta didik. Melalui

aktivitas membuka, menggeser, dan mengamati bagian-bagian yang dapat bergerak, siswa menjadi lebih terlibat dalam alur cerita maupun materi yang disajikan. Keterlibatan tersebut menciptakan kesan yang lebih mendalam sehingga materi menjadi lebih mudah diingat. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Stephan Van Dyk yang menyatakan bahwa:

“Movable and Pop Up Books teach in clever ways, making the learning experience more effective, interactive, and memorable” Pop Up Book mengajarkan cara-cara cerdas dalam membuat pengalaman belajar yang lebih efektif, interaktif dan mudah diingat (Dyk, 2010).

Selanjutnya penelitian serupa pernah dilakukan oleh (Hawarya et al., 2014) melalui skripsi berjudul *“Pengembangan Pop Up Module Pembelajaran Biologi pada Materi Pencemaran dan Pelestarian Lingkungan untuk Siswa SMA Kelas X.”* Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *Pop Up Book* yang dikembangkan memperoleh penilaian yang baik, sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran.

Selanjutnya penelitian serupa oleh Penelitian lain oleh (Jannah, 2014) yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Materi Virus bagi Siswa Kelas X SMA”* juga menunjukkan hasil yang positif. Berdasarkan uji *t-test* terhadap nilai *N-gain*, penggunaan media *Pop Up Book* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Selain itu, tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran sangat tinggi, dengan persentase siswa aktif dan sangat aktif yang melampaui 75%, yaitu masing-masing 76,67%, 86,67%, dan 90%. Baik siswa maupun guru memberikan respon yang positif terhadap penggunaan media tersebut, yang ditunjukkan melalui skor persentase penilaian dari siswa sebesar 93,33% dengan kategori “sangat baik”, sedangkan guru memberikan penilaian sebesar 80% dengan kategori “baik”.

Selanjutnya penelitian serupa juga dilakukan oleh (Yasinta, 2019) yang berjudul *“Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Project Based Learning Untuk Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas Vii Di Smp Tamansiswa Teluk Betung”* Hasil penelitian menunjukkan

bahwa media yang dikembangkan memperoleh penilaian “sangat layak” dari para ahli, yaitu 91% dari ahli materi, 85% dari ahli bahasa, 98% dari ahli media, dan 90% dari ahli pembelajaran. Selain itu, respon guru mencapai 90% dan respon peserta didik mencapai 87%, yang keduanya termasuk kategori “sangat layak”.

Meskipun penelitian mengenai media *Pop Up Book* telah banyak dilakukan, penelitian ini memiliki beberapa perbedaan yang menjadi kekuatan pengembangan, yaitu:

1. Penelitian ini menggunakan materi dinamika litosfer kelas X SMA sebagai dasar penyusunan *Pop Up Book* sehingga konten lebih relevan dengan kebutuhan peserta didik pada jenjang tersebut.
2. *Pop Up Book* dalam penelitian ini merupakan penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Pop Up Book*, dimana peserta didik tidak hanya menggunakan media, tetapi juga membuat proyek berupa *Pop Up Book* sebagai bentuk penerapan konsep.
3. Penelitian ini melibatkan pelaksanaan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik sehingga efektivitas model dan media dapat dianalisis secara objektif.

Berdasarkan penjelasan diatas, tujuan dari penelitian ini yaitu melihat **Pengaruh Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media *Pop Up Book* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik (Pada Materi Dinamika Litosfer Kelas X Di SMA Negeri 1 Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya).**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas maka dapat dinyatakan beberapa rumusan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu:

- 1.2.1 Bagaimanakah tahapan penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Pop Up Book* pada mata Pelajaran Geografi materi Dinamika Litosfer di kelas X SMA Negeri 1 Cipatujah Kabupaten

Tasikmalaya.

- 1.2.2 Bagaimanakah pengaruh penerapan *Project Based Learning* berbantuan Media *Pop Up Book* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata Pelajaran Geografi materi Dinamika Litosfer di kelas X SMA Negeri 1 Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya.

1.3 Definisi Operasional

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

a. Model *Project Based Learning* (PjBL)

Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan bentuk penerapan dari pendekatan konstruktivis yang berfokus pada keterkaitan mata Pelajaran dengan pengalaman nyata. Pendekatan ini menekankan proses pembelajaran yang berlangsung dalam jangka panjang, bukan hanya aktivitas singkat, serta menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (Taskiran, 2021). Melalui model ini, peserta didik ditantang untuk merancang, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan dalam suatu proyek yang dirancang untuk mengintegrasikan pemahaman teoretis dengan praktik yang telah mereka pelajari (Inayah et al., 2022).

b. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Keberadaan media menjadi hal yang wajib digunakan dalam setiap proses pembelajaran, karena tanpa adanya komponen tersebut hasil belajar yang dicapai tidak akan optimal (Magdalena et al., 2021).

c. *Pop Up Book*

Media *Pop Up Book* adalah media pembelajaran berbentuk tiga dimensi yang dapat menampilkan objek secara utuh dan dapat diamati dari berbagai sudut pandang, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi (Lestari et al., 2020). Dengan karakteristik tersebut, *Pop Up Book* memiliki keunggulan yang unik, menarik, serta mampu

mendorong kreativitas peserta didik.

d. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif memiliki peranan penting karena menjadi dasar bagi penguasaan kemampuan lainnya (Nurlindayani et al., 2020). Ranah kognitif mencakup berbagai aspek hasil belajar, yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi/menilai) serta C6 (menciptakan).

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan di susunnya penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui tahapan penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Pop Up Book* Pada Mata Pelajaran Geografi materi Dinamika Litosfer di kelas X SMA Negeri 1 Cipatujah.
- b. Untuk mengetahui penerapan *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Media *Pop Up Book* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata Pelajaran Geografi materi Dinamika Litosfer di kelas X SMA Negeri 1 Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Kegunaan Teoretis

Kegunaan teoretis dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran berbasis proyek *Project Based Learning* (PjBL) khususnya di mata Pelajaran Geografi. Penelitian ini menegaskan bahwa penerapan *Project Based Learning* (PjBL) dengan media *Pop Up Book* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, interaktif, dan kontekstual, sekaligus memperkaya literatur tentang efektivitas media visual tiga dimensi dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, memperkaya pengembangan keilmuan, memperluas wawasan, menambah pengalaman, serta menjadi sarana untuk mengimplementasikan ilmu yang

telah diperoleh selama perkuliahan.

b. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan kreativitas serta meningkatkan minat belajar Geografi. Dengan tumbuhnya minat dan rasa senang dalam belajar, peserta didik diharapkan memperoleh pengalaman pembelajaran yang lebih mudah diingat.

c. Bagi Guru

Penelitian ini juga dapat menjadi masukan bagi guru Geografi dalam menerapkan variasi model pembelajaran sehingga proses belajar mengajar lebih menarik dan mampu mengurangi kejenuhan peserta didik.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas kemampuan dan minat belajar peserta didik.