

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran dimaknai sebagai serangkaian aktivitas pelatihan dan penyampaian ilmu yang diperuntukkan guna membekali pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik, terkhusus bagi pelajar dan generasi muda, baik di lembaga pendidikan dasar atau menengah, maupun di jenjang perguruan tinggi (Muthi'ah Lathifah & Yakobus Ndonga, 2024). Sebagai upaya mewujudkan kehidupan bangsa yang cerdas, arah pendidikan nasional bertujuan mengembangkan kemampuan yang dimiliki peserta didik agar beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi luhur, sehat jasmani dan rohani, berpengetahuan, terampil, inovatif, mandiri, serta menjunjung demokrasi dan memegang tanggung jawab (Eksantoso, 2024). Kegiatan belajar-mengajar menjadi krusial dalam peningkatan mutu suatu negara. Semakin unggul kualitas pendidikan, semakin pesat pula kemajuan bangsa negara tersebut (Dewi *et al.*, 2024).

Pembelajaran abad ke-21 merupakan perubahan paradigma dalam proses pembelajaran yang menggeser pendekatan dari yang berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi berpusat pada peserta didik (*student centered*). Perubahan tersebut dilakukan untuk menyelaraskan dengan tuntutan masa depan agar peserta didik memiliki keterampilan yang relevan dengan pembelajaran abad ke-21. Keterampilan tersebut meliputi kemampuan berpikir kreatif, berpikir kritis dan memecahkan masalah, berkomunikasi, serta berkolaborasi. Keempat keterampilan tersebut dikenal dengan istilah kompetensi 4C yang menjadi tuntutan utama dalam pembelajaran abad ke-21 (Hasnah, 2023). Hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran harus mampu mengembangkan kemampuan peserta didik secara menyeluruh, yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Syafri & Willis, 2026).

Pembelajaran geografi membutuhkan beragam sumber belajar karena ruang lingkup kajiannya sangat kompleks, mencakup fenomena geosfer yang meliputi aspek fisik (Litosfer, Atmosfer, Hidrosfer, Biosfer) dan aspek sosial

seperti antropologi, budaya, serta hubungan manusia dengan lingkungan (Musyawarah *et al.*, 2025). Akan tetapi, pada kenyataannya pembelajaran geografi kerap menghadapi berbagai tantangan, seperti minimnya semangat belajar, sukarnya mendalami konsep, dan terbatasnya alat bantu belajar yang tersedia bagi guru. Sebagian besar guru geografi masih terbatas dalam penggunaan strategi pembelajaran inovatif, seperti dominan menggunakan metode ceramah serta media yang digunakan cenderung konvensional dan monoton, sehingga peserta didik menjadi pasif dan merasa cepat bosan. Hal ini berpengaruh pada rendahnya capaian hasil belajar kognitif peserta didik (Novio & Walensia, 2025).

Seiring perkembangan zaman yang kian cepat, sektor pendidikan harus beradaptasi dan menerima berbagai perubahan. Dalam kurun waktu terakhir, kemajuan teknologi telah merevolusi interaksi dengan informasi, budaya, dan tentunya kegiatan belajar-mengajar. Transisi dari metode pengajaran konvensional menuju pemanfaatan platform digital, membawa dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Transformasi pendidikan di era digital, turut menghadirkan inovasi dalam metode pembelajaran, misalnya penggunaan aplikasi edukasi, simulasi, dan game edukatif. Dengan demikian, terciptalah kegiatan belajar-mengajar yang menyenangkan, efektif, dan efisien. Kegiatan belajar-mengajar yang awalnya pasif dan monoton, kini menjadi lebih dinamis karena memberi peluang terhadap keterlibatan peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang rumit (Salim Maswain *et al.*, 2025).

Salah satu tindakan yang dapat diimplementasikan untuk menyelesaikan persoalan tersebut yakni dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan karakteristik peserta didik sebagai fasilitas penunjang pembelajaran. Media pembelajaran sangatlah penting karena dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar secara jelas dan tidak monoton. Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat, baik, dan menarik, suasana kelas menjadi menarik serta peserta didik lebih mudah memahami, terlibat aktif, meningkatnya motivasi belajar, dan meningkatnya capaian hasil belajar kognitif peserta didik (Arista Selly Maharani *et al.*, 2024).

Media berbasis elektronik adalah salah satu alat bantu pembelajaran berteknologi yang dapat digunakan. Pemanfaatan media tersebut dalam pembelajaran memberikan berbagai manfaat, seperti kemudahan mengakses berbagai sumber dari internet, memberi kesempatan belajar di mana pun dan kapan pun tanpa terbatas, serta berpeluang bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pengembangan strategi pembelajaran digital (Masruroh & Agustina, 2021). Sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi, materi dan bahan ajar dapat diperoleh dari sumber yang beragam, seperti laman *website*, *handout* digital, buku elektronik (*e-book*), modul digital, dan jurnal (Jauharti *et al.*, 2022). Media berbasis elektronik yang dipakai penelitian ini yaitu *E-Booklet*. Media pembelajaran *E-Booklet* merupakan hasil pengembangan dari *Booklet* cetak yang dimodifikasi ke dalam format elektronik atau digital. Proses pembaharuan tersebut mencakup penggunaan aplikasi, fitur *software*, dan *hardware* yang dapat menunjang penyajiannya (Sarip *et al.*, 2021).

Berdasarkan penelitian Aristin *et al.* (2023), menunjukkan bahwa penggunaan media *Booklet* dapat membantu meningkatkan hasil belajar geografi peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Alalak. Mengacu pada hasil uji *N-Gain*, kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 62,74%, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 40,36%. Dengan demikian, *Booklet* termasuk pada media pembelajaran yang kreatif dan relevan dengan perkembangan saat ini, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar kognitif dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran geografi.

Berdasarkan temuan observasi di SMA Negeri 2 Ciamis dan wawancara dengan guru Mata Pelajaran Geografi, menyebutkan bahwa terdapat kendala dalam memahami materi pelajaran geografi. Selain itu, geografi dipandang sulit karena terdapat istilah dan konsep baru yang memerlukan proses belajar lebih dari satu kali pertemuan atau membaca. Peserta didik cenderung menunjukkan rasa antusias dan lebih terbantu menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dibandingkan tanpa menggunakan media tersebut ketika kegiatan belajar-mengajar. Khususnya, pada pembelajaran geografi yang dianggap sukar dan memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi.

Lebih lanjut, media pada kegiatan belajar-mengajar geografi masih didominasi oleh penggunaan buku teks, video pembelajaran, metode ceramah, PowerPoint, dan kuis online. Media seperti *E-Booklet* belum banyak digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar. Dampaknya, beberapa peserta didik menunjukkan hasil belajar pada ranah kognitif yang belum memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Hal tersebut tercermin dari Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Geografi Sub Materi Dinamika Atmosfer kelas X di SMA Negeri 2 Ciamis yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Data tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Data Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Geografi Sub Materi Dinamika Atmosfer Kelas X

No.	Kelas	Nilai Rata-Rata	Tuntas KKM	Tidak Tuntas KKM	Jumlah Siswa
1	X E-1	67,4	15	21	36
2	X E-2	73,8	18	18	36
3	X E-3	69,2	16	20	36
4	X E-4	71,6	16	19	35
5	X E-5	60,1	13	23	36
6	X E-6	59,4	12	24	36
7	X E-7	70,3	16	20	36
8	X E-8	66,7	15	21	36
9	X E-9	58,9	12	24	36
10	X E-10	64,5	15	22	37
11	X E-11	66,8	14	22	36
12	X E-12	61,7	11	25	36

Sumber: Arsip Nilai Guru Mata Pelajaran Geografi SMA Negeri 2 Ciamis

Tabel di atas menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami Sub Materi Dinamika Atmosfer. Dari tabel tersebut, terlihat bahwa hanya **40,05%** peserta didik yang lulus KKM dari keseluruhan populasi kelas X di SMA Negeri 2 Ciamis. Kondisi tersebut diduga dipengaruhi oleh keterbatasan kreativitas guru dalam menerapkan metode, model, dan media pembelajaran yang variatif. Kesulitan peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Ciamis dalam mempelajari Sub Materi Dinamika Atmosfer terdapat pada pemahaman konsep mengenai struktur Lapisan Atmosfer, karakteristik pada setiap lapisan, serta fungsi dan fenomena yang terjadi pada masing-masing Lapisan Atmosfer. Oleh karena itu, Sub Materi Dinamika Atmosfer perlu

divisualisasikan agar peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mengingatnya.



Gambar 1. 1 Data Analisis Kebutuhan Teknologi dalam Pemahaman Materi

Sumber: Hasil Analisis Awal Penelitian, 2025

Hasil temuan awal mengenai penerapan media pembelajaran berbasis teknologi, sebanyak **46%** peserta didik menganggap media tersebut menunjang proses pemahaman materi pelajaran Geografi. Selain itu, peserta didik berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran visual secara online memberikan kemudahan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Temuan ini mengindikasikan bahwa media visual berbasis teknologi berkontribusi positif terhadap proses belajar peserta didik.

Mengetahui kondisi tersebut, pemanfaatan *E-Booklet* sebagai media pembelajaran menjadi salah satu solusi yang berpeluang besar. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Prananda *et al.* (2022), bahwa *E-Booklet* dapat meningkatkan hasil dan minat belajar peserta didik karena memudahkan pemahaman materi serta menumbuhkan rasa ingin tahu. Selain itu, *E-Booklet* memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing serta memberikan fleksibilitas karena dapat digunakan kapan saja dan di mana saja. Oleh karena itu, media *E-Booklet* dinilai paling sesuai jika dipadukan dengan model *Discovery Learning* yang dapat membantu peserta didik dalam menemukan konsep pembelajaran secara mandiri.

Disusul oleh temuan selanjutnya, menunjukkan bahwa media *E-Booklet* yang dikembangkan teruji kelayakannya dengan nilai rata-rata 86,5% dari ahli materi dan ahli media, penilaian guru geografi 91%, dan respons peserta didik 97%. Dengan demikian, *E-Booklet* dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai media ajar yang relevan karena membantu dalam kegiatan belajar-mengajar pada mata pelajaran geografi (Triarmanti *et al.*, 2023).

Sebagai respons terhadap permasalahan di atas, penulis menawarkan solusi atas tantangan yang dihadapi SMA Negeri 2 Ciamis melalui penggunaan *E-Booklet* sebagai inovasi media pembelajaran pada mata pelajaran geografi. Media pembelajaran dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar peserta didik yang menyenangkan, dan sebagai pendekatan kreatif, salah satunya dalam penyampaian Sub Materi Dinamika Atmosfer. Dengan demikian, penulis tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “**Pengaruh Penggunaan Media *E-Booklet* Melalui Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik** (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Geografi Sub Materi Dinamika Atmosfer Kelas X di SMA Negeri 2 Ciamis)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah penggunaan media *E-Booklet* melalui model *Discovery Learning* pada Mata Pelajaran Geografi Sub Materi Dinamika Atmosfer kelas X di SMA Negeri 2 Ciamis?
- 2) Bagaimanakah pengaruh penggunaan media *E-Booklet* melalui model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada Mata Pelajaran Geografi Sub Materi Dinamika Atmosfer kelas X di SMA Negeri 2 Ciamis?

1.3 Definisi Operasional

Rancangan definisi operasional ini dimaksudkan untuk menghindari ambiguitas dan memastikan kesamaan pemahaman terhadap variabel-variabel yang akan diteliti. Penulis mengawali dengan memberikan penegasan istilah agar tidak ada salah tafsir dalam pengertian yang dimaksud penulis, yaitu:

- 1) Media Pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai perantara penyampaian pesan atau materi pembelajaran, yang bertujuan untuk mendukung capaian tujuan pembelajaran, serta membantu dan memudahkan peserta didik dalam penerimaan materi pembelajaran yang disampaikan (Ani Daniyati *et al.*, 2023). Media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu bahan ajar digital berbentuk *E-Booklet* yang berisi materi Dinamika Atmosfer pada Mata Pelajaran Geografi untuk kelas X.
- 2) *E-Booklet (Electronic Booklet)* adalah salah satu jenis media pembelajaran elektronik dan termasuk pada media *E-Learning* atau *Electronic Learning* (C. D. Putri *et al.*, 2025). *E-Booklet* memiliki paling sedikit 5 halaman hingga 48 halaman, yang dapat diakses melalui *handphone*, laptop, maupun komputer. Selain itu, *E-Booklet* mengandung materi yang sudah terangkum secara ringkas dan memiliki visual yang menarik (Wulandari & Wahyuningsih, 2025). *E-Booklet* digunakan sebagai perlakuan (*treatment*) di kelas eksperimen. Penggunaan *E-Booklet* mencakup kegiatan peserta didik dalam membaca, mengamati ilustrasi, dan memahami penjelasan materi.
- 3) Model *Discovery Learning* adalah suatu model pembelajaran yang berfokus pada aktivitas penemuan dan eksplorasi, yang bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sekaligus meningkatkan keterampilan dalam menggali serta menemukan informasi yang relevan oleh peserta didik secara mandiri (Musyawir *et al.*, 2022). Pada model ini menerapkan enam tahapan, dimulai dari pemberian rangsang, pernyataan atau identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan menarik kesimpulan atau generalisasi (Sidiq *et al.*, 2021). Media *E-Booklet* pada

sintaks model *Discovery Learning* digunakan sebagai satu kesatuan dalam proses pembelajaran di kelas eksperimen.

- 4) Hasil Belajar Kognitif adalah perubahan perilaku dalam ranah pengetahuan yang mencakup berbagai tingkat kemampuan berpikir, mulai dari C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi atau menilai), dan C6 (mencipta) (Nurlindayani *et al.*, 2021). Hasil belajar tersebut dijadikan acuan keberhasilan yang dapat dievaluasi untuk mengetahui sejauh mana kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik (Harizah *et al.*, 2022). Indikator ranah kognitif pada penelitian ini dimulai dari C1, C2, C3, C4, dan C5, serta hasil belajar kognitifnya akan diukur melalui soal tes pada *post-test* dan *pre-test*.

1.4 Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mengetahui penggunaan media *E-Booklet* melalui model *Discovery Learning* pada Mata Pelajaran Geografi Sub Materi Dinamika Atmosfer kelas X di SMA Negeri 2 Ciamis.
- 2) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *E-Booklet* melalui model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada Mata Pelajaran Geografi Sub Materi Dinamika Atmosfer kelas X di SMA Negeri 2 Ciamis.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoretis

- 1) Penelitian ini diharapkan memperkaya literatur ilmiah dalam ranah pendidikan.
- 2) Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangsih yang dapat dijadikan rujukan oleh peneliti selanjutnya.

1.5.2 Kegunaan Praktis

1) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai terobosan baru dalam penyediaan media pembelajaran yang tidak hanya efisien tetapi juga hemat anggaran.

2) Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi referensi alternatif dalam perancangan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi.

3) Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi media yang mempermudah pemahaman peserta didik dan dapat menghasilkan proses pembelajaran yang menyenangkan.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi rujukan dan bahan kajian dalam menghasilkan media pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran.