

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Geografi merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang sangat penting bagi kehidupan. Geografi menjadi ilmu yang berperan dalam menelaah bumi beserta kehidupan yang ada di dalamnya termasuk kehidupan manusia. Geografi merupakan ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang keruangan, kelingkungan dan kewilayahan, meliputi fenomena-fenomena atmosfer, biosfer, litosfer, hidrosfer dan juga antroposfer (IGI, 1988). Namun ironisnya di Indonesia, mata pelajaran geografi merupakan mata pelajaran yang termarjinalkan (Nofrion, 2018). Secara umum peserta didik memandang geografi sebagai mata pelajaran yang kurang menarik karena hanya berisi teks, minim contoh gambar dan memiliki materi yang sangat sulit dipahami. Peneliti telah melakukan wawancara pada observasi awal di SMA Negeri 52 Jakarta dengan beberapa peserta didik kelas X, menurut mereka mata pelajaran geografi sangat sulit dipahami jika tidak adanya sumber bahan belajar yang di dalamnya terdapat contoh gambar.

Padahal perkembangan teknologi telah menemukan cara untuk mempermudah pembelajaran geografi dengan mengubah sajian bahan belajar yang minim visualisasi, yang banyak membuat peserta didik kurang maksimal dalam mempelajarinya, tapi juga dapat disajikan dalam bahan belajar virtual menarik yang memiliki banyak gambar visual. Salah satu bahan belajar yang banyak berkembang pada saat ini adalah *e-book*. *E-book* adalah buku dalam bentuk digital yang memiliki format inovasi berisikan informasi, gambar, animasi, suara maupun video yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran yang pada umumnya bisa dibuka dan dibaca dengan menggunakan perangkat elektronik seperti komputer atau *smartphone* (Amalia & Kustijono, 2017). Saat ini banyak sumber belajar yang awalnya berbentuk buku teks berkembang menjadi buku elektronik atau *e-book*. *E-book* adalah versi digital dari buku

cetak yang dapat dibaca di perangkat elektronik dan didistribusikan melalui Internet (PWC, 2015).

Dalam hal transformasi digital, industri buku menjadi salah satu industri media yang paling terdampak. Digitalisasi menimbulkan tantangan yang signifikan bagi toko buku dan penerbit karena mereka berada di bawah tekanan besar untuk berinovasi dan berinvestasi dalam teknologi baru (Song, 2012). Digitalisasi juga mempengaruhi konten buku. Buku tidak lagi terbatas pada format tradisional tapi berkembang menjadi format media baru dan menjadi lebih kaya konten dengan dapat menambahkan gambar, animasi, suara maupun video (Khoiriah & Kholiq, 2020). Penggunaan *e-book* menjadi sangat berkembang karena memiliki jangkauan yang luas karena dapat dibaca dan disimpan dalam perangkat digital, tidak berat, relatif tidak membutuhkan biaya yang tinggi, memberikan kemudahan bagi para pelajar. *E-book* juga memiliki kerangka teori, membahas teori secara berkesinambungan yang di dalamnya bisa menambahkan gambar-gambar bahkan bisa menambahkan tautan yang merujuk pada video atau animasi sehingga pemahaman peserta didik akan suatu materi jadi lebih terstruktur, komprehensif, jelas dan akurat yang tidak dimiliki oleh buku biasa.

Pada penerapan sistem pendidikan terkini di Indonesia, *e-book* menjadi sumber bahan belajar yang populer karena adanya dukungan lembaga negara dalam beberapa tahun terakhir sebelum adanya digitalisasi belakangan ini. Salah satu dukungan tersebut adalah berupa sumber *e-book* legal yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan nama BSE atau Buku Sekolah Elektronik (Wahyudi, 2021). Dapat disimpulkan bahwa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mendorong penggunaan *e-book* agar menjadi media digital yang umum digunakan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran di Indonesia. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang relatif mudah diakses dan perkembangan *software* yang semakin pesat (Saprudin, Rahman, Amiroh, & Hamid, 2021), guru dapat mengombinasikan ragam media menjadi satu kemasan *e-book* yang jauh menarik dan lebih inovatif sehingga

peserta didik dapat dengan mudah memahami pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh guru.

Berdasarkan wawancara dengan guru geografi SMA Negeri 52 Jakarta, salah satu materi geografi yang cukup sulit dimengerti dan memerlukan visualisasi yang banyak adalah materi Dinamika Litosfer subbab Tenaga Endogen dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan. Pada materi tersebut banyak peserta didik yang kesulitan dalam memahami konsep. Hal ini terlihat dari nilai belajar peserta didik pada materi tersebut. Pemahaman peserta didik dapat terlihat dari hasil belajar yang diraih peserta didik (Zain & Djamarah, 2010). Jika hasil belajar peserta didik baik maka baik pula pemahaman peserta didik pada suatu materi pembelajaran.

Dalam menentukan kriteria ketuntasan belajar, SMA Negeri 52 Jakarta mengacu pada standar kompetensi lulusan yang dirumuskan secara bersama antara kepala sekolah, pendidik, dan tenaga kependidikan. Berdasarkan hal tersebut, nilai standar ketuntasan minimum atau KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) untuk pelajaran geografi di SMA Negeri 52 Jakarta adalah 77. Dari tabel 1 menunjukkan beberapa peserta didik yang masih kurang memahami materi tenaga endogen dan mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Tabel 1. Hasil belajar kognitif peserta didik pada materi dinamika litosfer kelas X IPS tahun pelajaran 2020/2021

Kelas	Tidak Tuntas (<77)	Tuntas (>77)
X IPS 1	15	20
X IPS 2	9	26
X IPS 3	15	20
X IPS 4	16	18
Jumlah	55	84

Sumber: Transkrip nilai guru geografi kelas X SMA Negeri 52 Jakarta (2021)

Berdasarkan kesaksian dari peserta didik kelas X IPS, hal itu terjadi dikarenakan belum adanya sumber bahan belajar yang memiliki banyak contoh visual atau gambar sebagai bahan belajar pendukung peserta didik. Ditambah desain media *powerpoint* yang ada, kurang menarik peserta didik untuk mempelajari materi tersebut. Padahal penggunaan bahan belajar yang tepat

memiliki peran yang sangat vital dalam proses pembelajaran karena dapat mendorong perhatian dan minat peserta didik untuk belajar sehingga terciptanya keberhasilan dalam proses pembelajaran (Zulherman, Amirullah, Purnomo, Aji, & Supriansyah, 2021).

Sehingga diharapkan penggunaan *e-book* dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi tenaga endogen dan juga mempermudah peserta didik dalam memahaminya karena di dalam *e-book* tidak hanya berupa teks materi tapi terdapat juga contoh gambar dan animasi tentang tenaga-tenaga yang membentuk bumi. *E-book* juga dapat didesain dengan tampilan yang jauh lebih menarik sehingga diharapkan dapat menambah semangat peserta didik dalam belajar. Bagi pembaca dewasa, *e-book* lebih banyak berisi tautan dan fitur-fitur terkini yang dapat menghubungkan pembaca dengan berbagai macam informasi yang lebih luas daripada yang tersedia dalam buku cetak. Keberadaan *e-book* juga mempermudah model pembelajaran jarak jauh ataupun *mobile learning* karena saat ini gawai sudah menjadi perangkat yang dapat diakses dan dimiliki oleh seluruh masyarakat Indonesia sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri. Di Indonesia, manfaat *e-book* dalam meningkatkan pengalaman pelajar dan hasil akademik terbukti pada studi oleh Santoso dkk., di mana pelajar memperoleh peningkatan hasil belajar setelah menggunakan *e-book* (Santoso, SiswandariĀ, & Sawiji, 2018).

Maka daripada itu pentingnya penggunaan *e-book* dalam proses pembelajaran materi tenaga endogen agar peserta didik tertarik dan mampu memahami muatan materi. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan *E-Book* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas X Pada Materi Tenaga Endogen di SMA Negeri 52 Jakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut, yaitu:

1. Belum tersedianya sumber bahan belajar yang memiliki banyak contoh gambar
2. Masih banyak peserta didik kelas X IPS yang mendapatkan nilai di bawah standar kriteria ketuntasan minimum SMA Negeri 52 Jakarta pada materi Dinamika Litosfer.
3. Diperlukan bahan ajar yang memiliki banyak contoh gambar pada materi Tenaga Endogen dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam. Maka peneliti menetapkan batasan masalah antara lain:

1. Penelitian dilakukan untuk mengetahui penggunaan *e-book* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Tenaga Endogen dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan.
2. Hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif.
3. Pada penelitian ini tingkat kemampuan kognitif peserta didik ditunjukkan pada seberapa besar kemampuan peserta didik dalam menjawab soal tes yang akan diberikan oleh peneliti berdasarkan taksonomi Bloom yang disempurnakan oleh Anderson and Kratwohl dengan tipe C1 sampai C3.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu,

1. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik kelas X setelah menggunakan *e-book* pada materi tenaga endogen di SMA Negeri 52 Jakarta?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar kognitif peserta didik dengan menggunakan *e-book* dan tanpa menggunakan *e-book* pada materi tenaga endogen di SMA Negeri 52 Jakarta?

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi manfaat praktis dan manfaat teoritis.

1. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat diharapkan bisa memberikan pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan media pembelajaran *e-book* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi tenaga endogen di kelas X SMA Negeri 52 Jakarta.

2. Manfaat Teoritis

a. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan baru dalam bidang pendidikan geografi sehingga dapat diaplikasikan dalam pembelajaran geografi.

b. Bagi guru

Untuk digunakan dan dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran alternatif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada pembelajaran geografi.

c. Bagi peserta didik

Untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dan menumbuhkan motivasi belajar geografi.

d. Bagi sekolah

Menambah penyediaan media pembelajaran penunjang dalam pembelajaran geografi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.