

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pentingnya pendidikan tidak dapat disangkal oleh siapa pun. Hingga saat ini, Indonesia terus memperluas alokasi pendidikan agar manfaat pendidikan dapat dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakat. Salah satu cara untuk mempercepat perkembangan potensi seseorang agar dapat memenuhi tanggung jawabnya sebagai manusia yang baik di masa mendatang adalah melalui pendidikan.

Sesuai dengan kebutuhan saat ini, pendidikan bertugas menyiapkan sumber daya manusia untuk pembangunan bangsa. Perkembangan zaman akan terus membuka pertanyaan-pertanyaan baru yang belum pernah terpikirkan sebelumnya, sehingga manusia perlu membenahi diri untuk mencari tahu pokok-pokok persoalan dalam pendidikan dan bagaimana menanggulangnya agar pembangunan bangsa dapat terus berlanjut.

Kapasitas ahli dan pendidikan yang baik tentu membutuhkan kemajuan dan perubahan dalam berbagai sudut pandang. Karena pendidikan diperlukan untuk membentuk orang-orang yang cerdas, terbuka, dan mampu bersaing di era global sehingga kesejahteraan penduduk Indonesia dapat meningkat.

Salah satu cara untuk mencapai tujuan pembangunan nasional adalah melalui pendidikan nasional yang mengajarkan ilmu pengetahuan yang dapat mengajarkan siswa tentang kehidupan sosial dan lingkungannya. Salah satu ilmu tersebut adalah Geografi yang harus diajarkan kepada para siswanya karena materinya diperoleh dari kehidupan sehari-hari pada lingkungan sekitar. Ilmu yang diajarkan harus berkembang mengikuti perkembangan zaman, demikian pula komponen pembelajarannya, seperti media pembelajaran, metode pembelajaran, bahan ajar, model pembelajaran, dan lain sebagainya. Sejauh mana siswa memahami dan menguasai bahan ajar yang disajikan oleh pengajar di kelas, dapat menentukan pengembangan komponen pembelajaran pendukung yang harus disajikan dalam media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Penggunaan media

pembelajaran bahkan telah dianjurkan oleh para ahli dan muncul sebagai kebutuhan bagi para guru.

Media pembelajaran adalah alat atau perantara yang membantu guru dan siswa berkomunikasi lebih efektif dengan mempermudah proses pembelajaran. Minat dan keinginan siswa dapat tergugah, motivasi belajar dapat dibangkitkan, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang tidak sulit dibuat dan digunakan dalam pembelajaran adalah *handout*. *Handout* adalah media pembelajaran yang berisi ringkasan atau bagian-bagian penting dari suatu materi sehingga siswa dapat segera mengetahui fokus-fokus penting dalam materi yang sedang dipelajari. Keuntungan dari *handout* adalah siswa tidak akan mempelajari materi yang tidak penting untuk topik atau topik yang sedang dibahas. Selain itu, siswa akan memperoleh pengetahuan secara sistematis. Akibatnya, *handout* dapat menjadi media pembelajaran cetak yang hemat biaya dan berguna. Di sisi lain, *handout* juga memiliki kekurangan yang menyebabkan sangat sedikit guru yang memanfaatkan media ini. Kekurangan tersebut antara lain kesulitan dalam menampilkan gerak dan suara, ada bagian contoh yang harus direncanakan sedemikian rupa, mudah rusak atau hilang jika pemberian tersebut disajikan dalam bentuk cetakan, dan umumnya keberhasilan *handout* hanya akan terlihat pada tingkat kognitif.

Banyak materi pembelajaran yang kini disiapkan secara digital atau *online* sebagai hasil dari kemajuan teknologi yang signifikan. Siswa akan dapat mengakses materi pelajaran dengan lebih mudah berkat media pembelajaran digital. Guru juga dapat dengan mudah membuat *handout* digital yang tentunya akan menambah variasi materi pembelajaran, sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Seiring dengan perkembangan zaman, siswa perlu memiliki kemampuan lebih dalam pembelajaran. Kemampuan yang dimaksud yaitu kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, kemampuan menafsirkan, dan kemampuan dalam menganalisis dengan memecahkan suatu permasalahan atau fenomena melalui

penerapan metode dan media pembelajaran yang tepat sebagai stimulus dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara singkat dengan beberapa siswa kelas X, dapat dituliskan bahwa siswa tidak terbiasa dengan soal dengan indikator kemampuan berpikir kritis. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang mampu menyelesaikan soal dengan level kognitif tinggi. Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya yaitu situasi serta kondisi lingkungan pembelajaran. Pada masa pandemi *Covid-19*, siswa biasanya hanya diberikan media pembelajaran berupa *power point* yang disampaikan melalui *google classroom*. Siswa merasa media pembelajaran yang diberikan oleh guru terlalu monoton sehingga berakibat pada menurunnya hasil belajar.

Siswa kelas X Fase E menggunakan Kurikulum Merdeka, demikian pengamatan yang dilakukan peneliti di SMAN 36 Jakarta pada saat kegiatan Praktek Keterampilan Mengajar (PKM) pada Juli hingga Desember 2022. Kurikulum Merdeka dikembangkan sebagai kerangka kurikulum yang lebih adaptif dan terfokus pada materi esensial, pengembangan karakter, dan kompetensi siswa. Namun, penggunaan berbagai media pembelajaran oleh guru tidak mendukung hal tersebut. Guru pada umumnya masih mengandalkan buku teks terbitan pemerintah. Faktanya, buku pelajaran tidak berisi materi yang cukup untuk dipelajari siswa. Selain itu, kemampuan berpikir kritis siswa dapat dituliskan masih rendah pada mata pelajaran geografi dan beberapa diantaranya masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal dari tujuan pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti ingin menguji media pembelajaran *handout* berbasis *Flip HTML5* sebagai upaya untuk memberikan bahan ajar tambahan bagi siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar kognitif, khususnya dalam kemampuan berpikir kritis siswa. Media *handout* berbasis *Flip HTML5* ini juga diharapkan nantinya dapat dikembangkan lebih baik lagi agar dapat menunjang keberhasilan belajar siswa dan menambah variasi media pembelajaran bagi guru. Media *handout* akan dikembangkan dalam penelitian untuk memacu keaktifan siswa dan menjadi

salah satu upaya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Kurangnya variasi media pembelajaran dalam penyampaian materi pelajaran mengakibatkan kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas dan pembelajaran menjadi monoton.
2. Kemampuan berpikir kritis siswa Kelas X Fase E di SMAN 36 Jakarta masih rendah, sehingga memerlukan suatu media yang dapat membuat siswa lebih termotivasi belajar agar kemampuan berpikir kritis dapat meningkat.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang menjadi bahan penelitian utama yaitu *handout* berbasis *Flip HTML5*.
2. Materi yang diteliti yaitu materi atmosfer, yang terdiri dari sub materi karakteristik lapisan-lapisan atmosfer bumi, iklim dan cuaca, klasifikasi tipe iklim dan pola iklim global, serta pengaruh perubahan iklim global terhadap kehidupan.
3. Indikator berpikir kritis siswa yang digunakan yaitu indikator menurut Bloom.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh *handout* berbasis *Flip HTML5* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas X pada materi atmosfer di SMAN 36 Jakarta?”

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya pada pemilihan media pembelajaran yang lebih variatif. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi bagi penelitian sejenis di masa mendatang serta membantu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat membantu memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dengan *handout* digital, mampu memberikan motivasi dalam meningkatkan semangat belajar, bermanfaat sebagai sumber belajar mandiri dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa dalam bidang kognitif, khususnya dalam kemampuan berpikir kritis.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam menggunakan media pembelajaran digital, sehingga media pembelajaran dapat ekonomis, praktis, dan bervariasi, serta meningkatkan kemampuan guru dalam merancang dan membuat media pembelajaran digital agar dapat diperolehnya hasil belajar siswa yang optimal, khususnya dalam kemampuan berpikir kritis siswa.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan pemikiran sebagai masukan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan kedepannya.