

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Tanpa pendidikan, manusia tidak akan mampu berkembang dan bahkan bisa terbelakang dalam banyak hal. Pendidikan tidak hanya memberikan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk berfungsinya individu dalam masyarakat, tetapi juga membantu dalam pembentukan kepribadian, etika, dan moral seseorang. Dalam konteks hak asasi manusia, pendidikan diakui sebagai hak setiap warga negara. Hal ini tercermin dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 pasal 31 yang menyatakan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Pemerintah memiliki tanggung jawab untuk memastikan bahwa hak ini terpenuhi dan bahwa pendidikan tersedia untuk semua orang tanpa diskriminasi.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang diterapkan di Indonesia, penilaian Peserta Didik tidak hanya berfokus pada peringkat atau perbandingan antar Peserta Didik, tetapi lebih menekankan pada pengembangan karakter dan potensi masing-masing individu. Kurikulum ini menekankan pentingnya mengakomodasi bakat dan kecerdasan setiap Peserta Didik. Prinsip dari kurikulum merdeka belajar adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa beban yang berat akibat tuntutan pencapaian. Dengan demikian, dalam Kurikulum Merdeka, penilaian tidak hanya berfokus pada angka atau peringkat, tetapi juga mempertimbangkan 14 kemajuan individual, peningkatan keterampilan, dan perkembangan karakter Peserta Didik. Guru di sekolah menengah atas (SMA) akan berperan sebagai fasilitator dan pendamping dalam mendukung Peserta Didik mencapai potensi terbaik mereka tanpa memberikan tekanan yang berlebihan. Namun, penting untuk diingat bahwa kurikulum merdeka belajar masih relatif baru dan sedang dalam tahap pengembangan di Indonesia. Implementasinya dapat bervariasi antara sekolah dan daerah. Oleh karena itu, guru diharapkan berpartisipasi secara aktif dalam

menciptakan pembelajaran yang menarik dan aktif. Guru harus kreatif dalam mengelola pembelajaran di kelas sehingga Peserta Didik termotivasi untuk belajar. Pembelajaran harus kreatif, aktif, dan menyenangkan dengan banyak model, metode, dan media pembelajaran yang tersedia. Guru juga harus kreatif dalam menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Salah satu contohnya adalah membuat media pembelajaran yang menarik, bervariasi, dan mudah diingat untuk Peserta Didik yang berbasis teknologi pada era revolusi industri 5.0 yaitu revolusi yang masih didalamnya terdapat tahap pengembangan dan perdebatan, tetapi secara umum mengacu pada perkembangan teknologi yang terus meningkatkan otomatisasi dan digitalisasi dalam industri dan sektor produksi (Kementerian Keuangan RI, 2020) hal ini juga selaras dengan TPACK (*Technological Pedagogic Content Knowledge*) yang merupakan pembelajaran yang menggunakan penerapan gabungan system pendidikan yang mengedepankan teknologi dan aplikasi (konten) tertentu dalam Pembelajaran (Inayah, 2018)

Era perkembangan teknologi Revolusi Industri 5.0 ini telah melaju sangat pesat yang membuat pekerjaan manusia jadi kian makin mudah. Dengan perkembangan teknologi itu juga dipengaruhi oleh perkembangan SDM (Sumber Daya Manusia) di dunia ini semakin terang terhadap pemahaman teknologi yang berkembang dari beberapa generasi. (Nasrika, 2020) Pemahaman teknologi di beberapa kalangan generasi ada yang dilakukan dari dini dan ada yang tidak disesuaikan dengan keadaan internal dan juga pengawasan terhadap penggunaan teknologi tersebut. Penggunaan teknologi akhir-akhir ini sudah merambah ke dunia pendidikan di Indonesia, walaupun belum merata ke seluruh daerah di Indonesia dengan berbagai keterbatasan namun sudah beberapa lokasi mulai pelan-pelan diterapkan. Perubahan pendidikan ini menjadi titik utama yang harus ditingkatkan agar Peserta Didik dapat lebih aktif dan memahami edukasi yang diberikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu alat yang dilakukan oleh guru untuk melakukan proses pembelajaran. (Nasrika, 2020)

Menurut Surayya (2012), media pembelajaran adalah alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Pengaruh media pembelajaran dapat menjadi salah satu penunjang untuk Peserta Didik lebih memahami dan senang terhadap pelajaran. Media pembelajaran yang inovatif, unik dan menarik akan menjadi pemicu Peserta Didik dalam menjalankan pembelajaran dengan semangat sesuai dengan proporsinya. Penggunaan media pembelajaran ini juga harus disesuaikan dengan kondisi dari Peserta Didik terkait dalam lingkup sosialnya terutama dalam hal pergaulan di sekitarnya (Rahman, 2021). Pada masa Revolusi Industri ini, juga bisa dimanfaatkan untuk penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif untuk memikat minat belajar peserta didik. Masa kini, teknologi sudah mulai dapat disentuh oleh berbagai macam kalangan usia baik itu pada tingkat dasar maupun menengah. Itulah sebabnya penggunaan media pembelajaran yang menggunakan atau berbasis teknologi ini dapat dianggap penting dalam proses pembelajaran para Peserta Didik. Terutama pada anak tingkat SMA yang zaman sekarang mungkin sudah mengerti dan paham akan perkembangan teknologi. Maka dari itu, peneliti membuat salah satu media pembelajaran online (teknologi) yaitu *E-magazine*.

E-Magazine / majalah elektronik adalah versi elektronik dari majalah karena berbasis listrik. Majalah elektronik tidak lagi menggunakan bahan baku kertas untuk menuliskan artikel-artikelnya seperti majalah pada umumnya, melainkan dalam bentuk file digital yang dapat diakses melalui media elektronik seperti Komputer, Laptop, handphone, android, iPhone, iPad dan teknologi lainnya. E-Magazine ini akan ditampilkan pada *website* Flip HTML5. Media *E- Magazine* yang dikemas dengan website tentunya memiliki berbagai manfaat serta keuntungan yang dapat dirasakan secara langsung oleh penggunanya dikarenakan media pembelajaran ini memiliki sifat kompatibel, spesifikasi smartphone yang dibutuhkan untuk mengakses media pembelajaran ini juga tidak perlu tinggi, kuota yang diperlukan untuk mengaksesnya juga tidak besar, dan tentunya sangat fleksibel untuk diakses kapan saja dan dimana saja. Media

pembelajaran *E-magazine* dapat menjadi bukti nyata akan majunya teknologi dan informasi dalam bidang pendidikan, dikarenakan pada berbagai penelitian terdahulu mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis website ini selalu mendapatkan respon yang positif dari penggunanya atau 'user'. (Peprizal, 2019)

Pada penelitian ini Flip HTML5 dipilih untuk wadah media pembelajaran e- magazine yang diharapkan dapat membantu Peserta Didik dalam memahami edukasi terkait literasi iklim dan kualitas udara. Media pembelajaran FlipHTML5 adalah sebuah *software* flipbook yang menawarkan kemudahan bagi guru untuk mengembangkan buku ajar digital untuk dibagikan kepada peserta didik di kelasnya. Hal ini sejalan dengan Saputra dan Sukma (2022:629) yang berpendapat bahwa media pembelajaran yang digunakan dengan bantuan teknologi adalah bahan ajar digital atau elektronik, salah satunya adalah FlipHTML5 yang berbentuk layanan buku yang dibolak-balik sehingga membantu Peserta Didik dalam memahami materi serta memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran. Peneliti berharap dengan penggunaan FlipHTML5 ini akan menumbuhkan semangat belajar Peserta Didik pada materi Geografi. FlipHTML5 terbilang cukup menunjang untuk kegiatan pembelajaran karena adanya banyak fitur untuk membantu menunjang E-Magazine yang akan ditampilkan serta dengan penggunaan FlipHTML5 ini media pembelajaran yang diakses Peserta Didik tidak bersifat monoton lagi namun merupakan sebuah tampilan dan pengalaman yang baru bagi Peserta Didik, FlipHTML5 terbilang sesuai digunakan pada kurikulum merdeka, karena pada kurikulum ini juga seorang guru dituntut untuk berinovasi pada saat memberikan pembelajaran, serta pembelajaran yang diberikan oleh seorang guru pada kurikulum merdeka juga harus bersifat fleksibel maka hal tersebut dapat didukung oleh penggunaan media pembelajaran berbasis website yang memiliki sifat yang sama, yaitu fleksibel.

Media pembelajaran yang akan dikemas oleh peneliti akan berisikan materi terkait perubahan iklim yang akan dimasukkan dalam materi atmosfer. Hal itu dikarenakan merujuk hasil survei YouGov, yang dirilis pada Desember 2020, Indonesia termasuk salah satu negara dengan penyangkal perubahan iklim

tertinggi dewasa ini. Hasil survei YouGov menunjukkan sekitar 21 persen orang Indonesia mengatakan bahwa perubahan iklim itu tidak nyata atau bahwa manusia tidak bertanggung jawab atas perubahan iklim. Dengan kata lain, mereka meyakini perubahan iklim bukan karena ulah manusia. Kemungkinan-kemungkinan risiko yang akan ditimbulkan perubahan iklim itu, maka diharapkan segenap warga negeri ini sebaiknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup baik mengenai literasi iklim dan harus selalu siap fisik maupun psikis. Dalam konteks global, pendidikan memiliki peran mendalam dalam menghadapi tantangan seperti perubahan iklim, yang didefinisikan sebagai perubahan jangka panjang pada pola cuaca akibat aktivitas manusia, seperti emisi gas rumah kaca dan deforestasi (Intergovernmental Panel on Climate Change, 1988). Sebagai ancaman serius bagi ekosistem global dan stabilitas kehidupan, perubahan iklim diatur dalam Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2009, sementara komitmen Indonesia dalam mitigasi diwujudkan melalui ratifikasi *Paris Agreement* dalam Undang-Undang Nomor 16 Tahun 2016. Literasi iklim dalam pendidikan menjadi penting untuk mempersiapkan generasi muda memahami dan menghadapi dampak perubahan iklim, sesuai dengan jaminan Pasal 28H ayat (1) dan Pasal 33 ayat (4) UUD 1945. Sebagai negara kepulauan yang rentan terhadap kenaikan permukaan laut dan perubahan pola musim, pembelajaran berbasis teknologi seperti FlipHTML5 dapat membantu Peserta Didik memahami isu ini secara mendalam dan interaktif, sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka. Dengan pendekatan ini, pendidikan mampu mencetak individu yang sadar akan perubahan iklim dan siap menjadi agen perubahan untuk keberlanjutan lingkungan (Djajadiningrat, n.d.; Direktorat Jenderal Pengendalian Perubahan Iklim, 2020).

Iklim ini telah dipelajari dasar ilmunya pada materi mata pelajaran Fisika kelas X tentang perubahan iklim, dengan kata lain Peserta Didik sudah memiliki dasar ilmu tentang hal tersebut. Namun, berdasarkan hasil wawancara informal yang dilakukan bersama Peserta Didik dan observasi di SMAN 109 Jakarta, Peserta Didik merasa kesulitan memahami materi jejak karbon sebagai penyebab perubahan iklim tersebut. Kesulitan memahami materi pelajaran dikarenakan sulitnya istilah yang

digunakan dan luasnya materi yang dijelaskan. Serta, berdasarkan wawancara informal yang dilakukan dengan guru Geografi dan Fisika SMAN 109 Jakarta bahwa materi perubahan iklim ini memang masih kurang diketahui banyak orang termasuk pendidik sendiri, padahal kenyataan bahwa fakta perubahan iklim nyata adanya penting untuk diketahui secara mendalam. Selanjutnya, pada faktanya dalam lapangan, Peserta Didik mengetahui mengenai dasar perubahan iklim. Namun, mereka masih tidak memahami penyebab dan dampak dari perubahan iklim tersebut sehingga saat dihadapkan pada sebuah data faktual dari lembaga mereka semakin bingung tentang pengetahuan tersebut. Maka dari itu, edukasi terkait jejak karbon dianggap sangat penting oleh guru SMAN 109 Jakarta.

Berdasarkan masalah yang diuraikan, peneliti percaya bahwa media pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat meningkatkan makna pembelajaran dan hasil belajar Peserta Didik. Maka dari itu, peneliti membuat suatu media pembelajaran yang dapat dipelajari dimanapun dan kapanpun dalam bentuk menarik (majalah) yang memudahkan dan menarik perhatian Peserta Didik. Serta, sesuai yang dijelaskan sebelumnya bahwa literasi iklim penting adanya untuk membentuk SDM Indonesia yang sadar perubahan yang ada di tempat mereka tinggal adalah penting adanya.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang sudah dipaparkan di atas, maka penelitian ini mengangkat judul “Pengaruh Penerapan Media *E- Magazine* mengenai Atmosfer (Perubahan Iklim) dalam Kehidupan terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SMAN 109 Jakarta” dikarenakan media pembelajaran tersebut dapat digunakan menjadi sarana bantuan bagi Peserta Didik dalam memahami literasi tentang iklim dan kualitas udara sehingga memiliki peningkatan pengetahuan dan sikap yang lebih baik mengenai materi yang disampaikan. Materi iklim ini juga selaras dengan materi geografi SMA pada kurikulum merdeka sehingga juga menjadi media yang tepat digunakan dalam pembelajaran peserta didik-siswi SMAN 109 Jakarta. Dalam pengaplikasiannya, peneliti akan mengedukasi seluruh Peserta Didik menggunakan media *E-magazine* kepada seluruh Peserta Didik. *E-magazine* ini akan ditampilkan di *website* tersebut dan akan menampilkan berbagai bentuk edukasi terkait

perubahan iklim. Lalu, pada sebelum dan setelah edukasi tersebut akan diadakan *pre test* dan *post test* untuk mengetahui tingkat pengetahuan Peserta Didik tentang materi yang disampaikan

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi rumusan masalah penelitian sebagai berikut :

- a. Bagaimana kelayakan media dan materi *E-magazine* mengenai atmosfer (perubahan iklim) dalam kehidupan terhadap hasil belajar Peserta Didik kelas X SMAN 109 Jakarta
- b. Bagaimana penerapan media *E-magazine* mengenai atmosfer (perubahan iklim) dalam kehidupan terhadap hasil belajar Peserta Didik kelas X SMAN 109 Jakarta
- c. Bagaimana pengaruh penerapan media *E-magazine* mengenai atmosfer (perubahan iklim) dalam kehidupan terhadap hasil belajar Peserta Didik kelas X SMAN 109 Jakarta
- d. Seberapa besar presentase keberhasilan penerapan *E-magazine* mengenai atmosfer (perubahan iklim) dalam kehidupan terhadap hasil belajar Peserta Didik kelas X SMAN 109 Jakarta

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas dapat dirumuskan pembatasan masalah pada penelitian ini akan difokuskan hanya untuk mengetahui kelayakan media dan materi *e-magazine* serta pengaruh penerapan media *e-magazine* mengenai atmosfer (perubahan iklim) dalam kehidupan terhadap hasil belajar Peserta Didik kelas X SMAN 109 Jakarta

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan pada poin A dan B, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana kelayakan media dan materi E-magazine mengenai atmosfer (perubahan iklim) dalam kehidupan terhadap hasil belajar Peserta Didik kelas X SMAN 109 Jakarta
2. Bagaimana pengaruh penerapan *e-magazine* mengenai atmosfer (perubahan iklim) dalam kehidupan terhadap hasil belajar Peserta Didik kelas X SMAN 109 Jakarta?

#### **E. Manfaat Penelitian**

Dalam pelaksanaan penelitian ini, diharapkan terdapat beberapa manfaat yang didapatkan baik secara teoritis maupun praktis. Berikut manfaat yang diharapkan, antara lain :

##### **a. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi tenaga pendidik dalam memilih media pembelajaran alternatif yang tepat dan mendukung kegiatan belajar mengajar serta menambah wawasan yang dapat diaplikasikan pada pembelajaran mata pelajaran geografi, khususnya pada bab atmosfer (perubahan iklim)

##### **b. Manfaat Praktis**

###### **a) Bagi Pendidik**

Penerapan media *e-magazine* dalam penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh pendidik sebagai alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang mumpuni dalam mengajarkan sub bab atmosfer yaitu materi perubahan iklim terhadap peserta didik SMA kelas 10 sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan membangun motivasi belajar

b) Bagi Peserta Didik

Penerapan media *e-magazine* dalam penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan pengalaman baru dan meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA kelas 10 terhadap sub bab atmosfer yaitu materi perubahan iklim

c) Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi pembelajaran peneliti selaku calon tenaga pendidik untuk memilih media belajar yang tepat dan efektif untuk mendukung hasil belajar peserta didik, terutama dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran geografi.

d) Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan dan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah. Selain itu, Penelitian ini juga dapat membantu sekolah dalam menganalisis ketercapaian pembelajaran berdasarkan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang telah ditetapkan, sehingga evaluasi dan perbaikan dalam proses pembelajaran dapat dilakukan secara lebih optimal.