

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hakikat pendidikan pada dasarnya mencakup proses terstruktur dan berjangka panjang untuk melejitkan talenta siswa agar membekali diri dengan wawasan, kecakapan, dan kepribadian yang tangguh dalam dinamika kehidupan berbangsa. Gagasan ini sejalan dengan regulasi Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang mengamanatkan bahwa fungsi pendidikan terletak pada pembentukan kapasitas sekaligus moralitas peradaban bangsa yang bermartabat. Menanggapi landasan regulasi ini, dinamika belajar-mengajar di lingkungan sekolah dituntut mampu menyelaraskan langkah secara fleksibel terhadap laju inovasi ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kemajuan teknologi digital telah merombak berbagai aspek kehidupan secara signifikan, tak terkecuali dunia pendidikan. Adopsi teknologi dalam pembelajaran kini bertransformasi dari sekadar pilihan menjadi kebutuhan primer. Media pembelajaran berbantuan digital dinilai ampuh menunjang efektivitas KBM, terutama sewaktu menyampaikan pokok bahasan yang bersifat konseptual dan rumit. Sebagaimana dipaparkan Arsyad (2017), media pembelajaran berkedudukan sebagai alat perantara yang memperjelas penerimaan materi sehingga mampu menumbuhkan perhatian, minat, dan capaian belajar siswa. Berada pada garis pemikiran yang sama, Sudjana (2016) menyebutkan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan mutu pembelajaran karena mampu merangsang aspek kognitif, emosional, perhatian, serta kemauan belajar siswa. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran secara tepat menjadi salah satu faktor penentu suksesnya aktivitas pembelajaran.

Pada jenjang SMA/MA, mata pelajaran Geografi menuntut peserta didik untuk memahami fenomena geosfer secara utuh dan kontekstual, bukan sebatas menghafal definisi. Topik Atmosfer untuk kelas X semester genap

mencakup pembahasan lapisan atmosfer, elemen cuaca dan iklim, pergerakan udara, proses terjadinya hujan, hingga dampak perubahan iklim global. Mengingat kerumitan materinya, diperlukan media visualisasi yang sistematis agar gagasan materi dapat dicerna dengan baik. Namun dalam praktiknya, instruksi kelas masih bergantung pada metode ceramah berbasis buku paket, yang ownership-nya pun belum merata pada setiap siswa. Ketimpangan ini berisiko memicu kejenuhan dan menghambat pemahaman materi. Ketidakmaksimalan ini terbukti dari masih banyaknya peserta didik yang gagal mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga kehadiran inovasi media pembelajaran yang menarik menjadi imperatif untuk meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.

Penggunaan buku saku digital menawarkan opsi media yang efektif untuk mengatasi tantangan KBM tersebut. Berbentuk ringkasan bahan ajar yang terstruktur rapi dan padat, media ini diformat secara digital agar dapat dibuka kapan saja melalui ponsel maupun laptop. Keunggulan buku saku digital terletak pada kemudahan akses, fleksibilitas waktu belajar, serta penyajian materi yang lebih praktis dan menarik. Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa setiap inovasi dalam pembelajaran perlu didukung oleh penelitian empiris untuk mengukur efektivitas suatu perlakuan terhadap variabel tertentu. Atas dasar itu, buku saku digital diletakkan sebagai variabel bebas (X) dan hasil belajar siswa dijadikan variabel terikat (Y). Meskipun Bloom (1956) membagi hasil belajar ke dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, batasan penelitian ini difokuskan pada aspek kognitif melalui alat ukur tes hasil belajar.

Hasil pengamatan awal di MAN 8 Jakarta menunjukkan bahwa pembelajaran Geografi masih mengandalkan buku cetak sebagai sumber pembelajaran utama. Walaupun masih relevan, pendekatan ini dirasa belum sejalan dengan karakteristik peserta didik era digital. Siswa terbukti lebih antusias saat berinteraksi dengan media pembelajaran yang visual, interaktif, dan fleksibel dibuka melalui perangkat elektronik. Dampaknya, partisipasi dan pemahaman peserta didik menjadi tidak optimal, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti Atmosfer. Banyak siswa masih kesulitan memahami

konsep sirkulasi udara, siklus pembentukan hujan, serta keterkaitan fenomena iklim dengan kehidupan nyata. Temuan ini menandakan bahwa kurangnya variasi media instruksional berdampak pada masih rendahnya hasil belajar siswa.

Hasil observasi awal dan nilai ulangan harian materi Atmosfer membuktikan bahwa capaian belajar siswa masih tergolong rendah di mana banyak di antaranya belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Ketidapkencapaian batas tuntas ini tercatat meliputi 26 siswa kelas X-1, 28 siswa kelas X-2, 25 siswa kelas X-3, serta 30 siswa kelas X-4. Data tersebut memberi sinyal perlunya peningkatan mutu pembelajaran Atmosfer melalui inovasi media dan pendekatan mengajar yang tepat sasaran. Di lain sisi, potensi pemanfaatan perangkat digital seperti ponsel pintar pada dasarnya sudah sangat terbuka bagi sebagian besar siswa, hanya saja pemanfaatannya dalam ruang kelas belum dioptimalkan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang responsif terhadap teknologi digital amat dibutuhkan untuk merangsang keaktifan peserta didik secara menyeluruh.

Pemanfaatan buku saku berbasis digital menjadi langkah yang sangat relevan untuk diterapkan di MAN 8 Jakarta. Bahan ajar ini dikemas secara lugas, menarik, dan gampang diakses sehingga memfasilitasi siswa untuk belajar mandiri di mana pun mereka berada. Dengan hadirnya inovasi media pembelajaran digital ini, proses pengajaran Geografi diyakini dapat berlangsung lebih interaktif, efektif, serta berdaya dorong tinggi dalam meningkatkan prestasi akademik siswa.

B. Identifikasi Masalah

Merujuk pada pemaparan masalah yang telah dijelaskan di bagian latar belakang, rumusan identifikasi masalah pada kajian ini dirinci sebagai berikut:

1. Pembelajaran Geografi masih banyak mengandalkan metode ceramah sehingga keterlibatan aktif peserta didik belum optimal.
2. Instrumen pembelajaran Geografi masih mengandalkan penggunaan buku paket cetak dan belum memanfaatkan kehadiran media digital secara

efektif.

3. Karakteristik materi Atmosfer yang konseptual membuat sebagian peserta didik kesulitan memahaminya.
4. Minimnya inovasi dan variasi media pembelajaran berimplikasi pada masih rendahnya ketertarikan serta daya dorong belajar peserta didik.
5. Perangkat digital yang dimiliki peserta didik belum dimanfaatkan secara maksimal untuk mendukung kegiatan pembelajaran.
6. Besarnya pengaruh pemanfaatan buku saku digital terhadap tingkat pemahaman siswa belum teruji melalui kajian penelitian lapangan.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini membatasi cakupannya pada penerapan buku saku digital sebagai sarana belajar pokok bahasan Atmosfer dalam pelajaran Geografi. Target riset adalah murid kelas X MAN 8 Jakarta semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Pengukuran hasil belajar diprioritaskan pada ranah kognitif melalui tes tertulis bentuk pilihan ganda. Penelitian ini menitikberatkan kajiannya pada eskalasi capaian kognitif siswa yang direkam lewat skor *pre-test* dan *post-test*, tanpa mengevaluasi faktor pendukung lain seperti variabel minat, motivasi, atau suasana lingkungan belajar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah disampaikan di atas, maka rumusan masalah dalam riset ini dapat dirumuskan sebagai berikut

“Apakah penggunaan media buku saku digital berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas X Madrasah Aliyah Negeri 8 Jakarta pada materi Atmosfer ??

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan maksud untuk menghasilkan temuan yang bermanfaat, baik secara praktis maupun teoretis, yang dapat dirinci sebagai berikut.

1. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa: Mendukung siswa memahami pokok bahasan "Atmosfer" serta mendongkrak pemahaman konsep, minat belajar, dan hasil belajar kognitif melalui penggunaan media Buku Saku Digital yang proporsional dengan fase perkembangan kognitif mereka.
- b. Bagi Guru: Menyediakan instrumen dan alternatif bahan ajar inovatif yang dapat digunakan untuk mengatasi kejenuhan belajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran Geografi, yang sejalan dengan semangat eksplorasi pada Kurikulum Merdeka.
- c. Bagi Sekolah MAN 8 Jakarta: Menjadi masukan berharga bagi institusi dalam upaya pengembangan kurikulum operasional dan kebijakan sekolah terkait pemanfaatan inovasi media pembelajaran untuk menunjang peningkatan hasil belajar siswa.
- d. Bagi Peneliti: Memberikan pengalaman empiris secara langsung di lapangan yang dapat memperkaya wawasan keilmuan terkait implementasi media pembelajaran di sekolah dasar.
- e. Bagi Peneliti Selanjutnya: Menjadi landasan teoretis dan rujukan metodologis untuk penelitian lanjutan mengenai pengembangan dan pengaruh media pembelajaran serupa di jenjang sekolah dasar.

2. Manfaat Teoritis

Pada ranah teoretis, penelitian ini dihayatkan dapat memperkaya khazanah keilmuan pendidikan melalui kontribusi data empiris terkait dampak penggunaan media buku saku berbasis digital. Temuan dari studi ini turut memperkuat relevansi teori perkembangan kognitif maupun konstruktivisme, yang secara eksplisit menyoroti peranan media nyata dan keterlibatan emosional siswa sebagai kunci suksesnya KBM. Lebih jauh lagi, hasil dari penelitian ini diproyeksikan mampu menjadi rujukan dan referensi teoretis yang komprehensif bagi penelitian-penelitian selanjutnya, terutama yang berfokus pada pengembangan media buku saku berbasis penceritaan (storytelling) dalam upaya mendongkrak hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Geografi.