

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada zaman modern ini, perubahan terjadi dari berbagai bidang kehidupan baik itu bidang ekonomi, politik, sosial-budaya maupun bidang pendidikan. Kondisi ini tidak terlepas dari peran manusia sebagai pelopor terlaksananya perubahan tersebut melalui peningkatan cara berpikir maupun keterampilan diri untuk memperoleh manusia berkualitas dan bermutu. Sumber daya manusia yang berkualitas mampu menciptakan negara yang maju dan sejahtera. Oleh karena itu, pendidikan menjadi cikal bakal dari pengoptimalan kualitas sumber daya manusia itu sendiri. Manusia dapat menggali dan meningkatkan potensi yang terdapat di dalam dirinya sehingga mampu bersaing menghadapi tantangan globalisasi. Dinamika perubahan zaman yang pesat menjadi salah satu hambatan utama yang membutuhkan adaptasi dan inovasi berkelanjutan dalam sistem pendidikan. Kemajuan dari sistem pendidikan bukan sebatas memperbarui sarana dan prasarana, melainkan juga pada perubahan paradigma dan budaya dalam pendidikan. Pendidikan yang efektif sangat berpengaruh terhadap sistem pembelajaran yang diterapkan dalam menunjang keberhasilan belajar dari siswa.

Kenyataan masalah pendidikan di Indonesia saat ini adalah lemahnya proses pembelajaran. Bagaimanapun idealnya suatu kurikulum tanpa diiringi kemampuan guru mengimplementasikannya dalam kegiatan proses pembelajaran, maka tujuan kurikulum tidak akan tercapai. Proses pembelajaran di dalam kelas kurang mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan analisisnya dan lebih diarahkan pada kemampuan siswa untuk mengingat dan memahami informasi tanpa dituntut untuk menganalisis informasi yang diingatnya dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Kegiatan pembelajaran yang efektif tidak terlepas dari peran manusia di dalamnya, dalam hal ini guru. Guru sebagai pendidik memiliki peran sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru perlu menyesuaikan pembelajaran dengan kondisi perkembangan pendidikan yang lebih kekinian sehingga siswa lebih antusias dan aktif untuk belajar, meningkatnya kemampuan

analisis siswa pada materi yang diajarkan dan tercapainya kompetensi yang telah ditentukan.

Usaha mengimbangi perkembangan abad 21 kemampuan analisis menjadi keterampilan wajib dimiliki siswa agar bisa bersaing di era globalisasi. Siswa harus mempunyai keterampilan berpikir tingkat tinggi diantara ketrampilan berpikir tingkat tinggi yaitu ketrampilan berpikir analisis (Febiana. C, 2024: 1083). Berdasarkan kurikulum yang berlaku sekarang pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru diubah menjadi pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran dilakukan melalui pengembangan dan pembangunan kemampuan analisisnya. Siswa diharapkan memiliki kemampuan analisis yang baik sehingga memperoleh hasil yang baik. Proses kognitif berdasarkan teori taksonomi Bloom Anderson dan Krathwohl terbagi menjadi 6 tingkatan, yaitu mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (5), dan mencipta (C6) (Cressa, J., et al 2023: 57). Kemampuan analisis berada pada tingkat empat (C4) dalam domain proses kognitif. Selama ini, banyak penilaian yang dilakukan oleh guru hanya berfokus pada tingkat kognitif sebelumnya, yakni mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3). Masalah tersebut merupakan hasil dari proses pendidikan kita selama ini yang berakibat pada rendahnya kemampuan siswa untuk berfikir tingkat tinggi dan aktivitas belajar siswa rendah sehingga kemampuan analisisnya tidak berkembang. Melihat permasalahan yang terjadi, pembenahan yang dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam cara yaitu mengajarkan dan mengembangkan kemampuan analisis siswa agar siswa mampu mengatasi berbagai permasalahan di sekitarnya.

Umumnya dalam dunia pendidikan di Indonesia pembelajaran menggunakan metode konvensional dimana guru menyajikan materi secara satu arah di depan kelas seperti ceramah dan jarang mengajak siswa ke arah proses berpikir sehingga siswa merasa bosan dan kurangnya kemampuan menganalisis materi yang disampaikan. Guru perlu mencari dan mengumpulkan berbagai sumber bahan ajar atau media ajar yang menarik dan mampu mendukung siswa berperan aktif dan giat dalam proses belajar mengajar. Media memberikan kontribusi positif dalam suatu proses pembelajaran. Media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan

retensi belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran (Bakara. T, 2023: 209). Penggunaan media yang tepat dapat mengatasi sikap pasif siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Pada masa kini, media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan, hemat waktu, interaktif serta kreatifitas siswa adalah berbasis elektronik. Penerapan media elektronik menciptakan keaktifan peserta didik dalam mengoperasikan media belajar tersebut, dan melalui sentuhan interaktif menambah ketertarikan siswa dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Adanya pemanfaatan media berbasis teknologi dapat memberikan motivasi dan kemandirian siswa dalam belajar. Selain menciptakan ruang interaksi antara guru dan siswa, media teknologi dapat memberikan akses belajar dari berbagai sumber yang luas dan bervariasi. Memahami dan memanfaatkan teknologi secara bijaksana, pendidikan dapat menjadi lebih inklusif, menyediakan akses pendidikan yang merata, serta mempersiapkan anak didik untuk bersaing secara global (Jenita, 2023: 13122). Media yang berbasis elektronik sekarang sudah banyak seperti *e-modul*, *e-book*, dan *e-booklet*.

Berdasarkan fakta yang terjadi di beberapa sekolah, salah satunya di SMP Negeri 1 Gunungsitoli, terlihat bahwa pembelajaran yang dilaksanakan sebagian besar merujuk pada buku paket dan materi pembelajaran bersumber dari *web* yang tersedia di internet. Adanya keterbatasan jenis media pembelajaran cetak dan siswa diberi dukungan pemahaman dengan eksplorasi materi yang tersedia di internet secara mandiri. Selain itu, buku acuan lain yang dimiliki oleh guru tidak didistribusikan kepada siswa dikarenakan buku tersebut memang khusus untuk guru. Berdasarkan hasil pengamatan di SMP Negeri 1 Gunungsitoli diketahui bahwa di sekolah tersebut dilengkapi dengan berbagai fasilitas teknologi, seperti komputer, laptop, LCD, *wifi* dan sebagainya. Namun, pemanfaatan teknologi pada kegiatan belajar mengajar masih terbatas untuk mata pelajaran tertentu karena keterbatasan kesiapan guru saat menyiapkan dan menyusun media pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan media pembelajaran teknologi juga cenderung digunakan untuk kelas digital sehingga penerapannya masih belum optimal dalam mendukung siswa untuk belajar aktif dan interaktif. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Gunungsitoli diketahui bahwa adanya perbedaan kemampuan berpikir yang berbeda-beda

menyebabkan siswa kesulitan memahami pelajaran dan lebih banyak mendengar daripada aktif berdiskusi atau menganalisis materi saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran IPS sering bersifat teoritis dan kurang interaktif, sehingga siswa merasa jenuh, mudah bosan dan tidak memperhatikan pelajaran yang disampaikan. Hilangnya fokus siswa dalam proses pembelajaran menyebabkan nilai hasil belajar yang diperoleh mendapatkan nilai di bawah KKTP.

Setelah melakukan observasi di SMP Negeri 1 Gunungsitoli, maka ditemukan tingkat KKTP dan nilai rata-rata hasil belajar sisw/siswi kelas VIII-I sebagai berikut:

Tabel 1.1
Rata-rata Nilai UTS dan UAS Mata Pelajaran IPS Siswa
Kelas VIII-I SMP Negeri 1 Gunungsitoli Tahun 2023/2024

Tahun Pelajaran	Semester	Kelas	Rata-rata Nilai Ujian		Keterangan	KKTP MP
			UTS	UAS		
2023/2024	Ganjil	VIII-I	69,00	72,54	Tidak Tuntas	78
2023/2024	Genap	VIII-I	70,00	75,60		

Sumber : Olahan Peneliti

Dari tabel diatas diperoleh data bahwa hasil belajar peserta didik khususnya mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII-I masih di bawah KKTP 78. Oleh karena itu, dibutuhkannya media ajar yang dapat menyambungkan minimnya keterbatasan itu pada proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu menciptakan proses belajar yang aktif dan menyenangkan yaitu *e-booklet* interaktif.

Booklet adalah bahan pembelajaran yang berasal dari dua kata, yaitu *book* yang berarti buku dan *leaflet* yang berarti lembaran kertas yang mengandung pesan tentang informasi suatu hal. *E-booklet* adalah sumber belajar yang mencakup materi ajar yang dapat digunakan dalam dan di luar kelas, dan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *E-booklet* dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa (Astuti. F, 2024: 22). Sedangkan, interaktif bermakna sebagai kemungkinan interaksi antara siswa dengan media atau guru (Sari. W. N, 2024: 14). *E-booklet* merupakan salah satu media yang menyajikan materi dalam bentuk ringkasan dan memiliki gambar yang menarik, sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar agar siswa lebih memahami materi pembelajaran (Violla. R, 2021: 15). *E-booklet* menjadi salah satu

media yang mempermudah pembaca mendapatkan informasi, lebih ramah lingkungan, tahan lama dan dapat diakses dengan mudah melalui perangkat genggam. *E-booklet* berisi berbagai ilustrasi sebagai pemaparan topik dan ringkasan yang memberi kemudahan untuk dipelajari. Media *E-booklet* dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti laptop, komputer dan sebagainya. Seiring dengan kemajuan teknologi terjadi perubahan atau pengembangan dalam bentuk *e-book* yang bersifat interaktif dengan memanfaatkan multimedia interaktif. *E-booklet* dapat diakses hanya dengan mengklik link yang tersaji di layar smartphone atau media digital lainnya. *Booklet* yang pada awalnya dicetak berbentuk buku kecil, kini dapat diakses melalui link yang telah disediakan sehingga memiliki kelebihan dari segi biaya dan waktu pada saat menggunakannya.

Sama halnya dengan telaah jurnal Parwiyati bahwa media *booklet* layak digunakan sebagai sarana penyampaian informasi dan Khotimah menemukan bahwa *booklet* layak digunakan dalam meningkatkan pemahaman suatu materi atau pokok bahasan (Putri, N. M, 2020: 926). Selain itu, pada penelitian Penelitian Utami (2023) yang berjudul “*Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi di Kelas V Sekolah Dasar*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar ini meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan, dengan penilaian ahli materi sebesar 80% dan ahli media sebesar 93%, yang keduanya masuk dalam kategori sangat baik. Secara jelas dapat disimpulkan dari penelitian diatas bahwa mengkombinasikan media teknologi berbasis *e-booklet* interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa.

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Implementasi *E-Booklet* Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Gunungsitoli**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi identifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.2.1. Penggunaan media teknologi interaktif dalam pembelajaran belum banyak diterapkan sehingga penggunaan *e-booklet* interaktif masih rendah
- 1.2.2. Proses pembelajaran di SMP Negeri 1 Gunungsitoli cenderung menggunakan pembelajaran konvensional dalam kegiatan belajar mengajar.
- 1.2.3. Kurangnya kemampuan analisis siswa dalam memahami materi pembelajaran
- 1.2.4. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan analisis siswa

1.3. Batasan Masalah

Pada penelitian ini batasan masalah di perlukan untuk membatasi fokus dari penelitian yang telah ditentukan. Yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

- 1.3.1. Implementasi *e-booklet* interaktif dalam pembelajaran IPS terpadu di SMP Negeri 1 Gunungsitoli.
- 1.3.2. Implementasi *e-booklet* interaktif dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS terpadu di SMP Negeri 1 Gunungsitoli.

1.4. Rumusan Masalah

- 1.4.1. Bagaimana implementasi *e-booklet* interaktif dalam pembelajaran IPS terpadu di SMP Negeri 1 Gunungsitoli?
- 1.4.2. Apakah implementasi *e-booklet* interaktif dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS terpadu di SMP Negeri 1 Gunungsitoli?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

- 1.5.1. Untuk mengetahui implementasi *e-booklet* interaktif dalam pembelajaran IPS terpadu di SMP Negeri 1 Gunungsitoli.

- 1.5.2. Untuk mengetahui implementasi *e-booklet* interaktif dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS terpadu di SMP Negeri 1 Gunungsitoli.

1.6. Manfaat Penelitian

Pentingnya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :

1.6.1. Bagi Siswa

Dengan menggunakan *e-booklet* interaktif sebagai media pembelajaran digital dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman dan mengembangkan keterampilan analisis mereka dalam pembelajaran sehingga terciptanya pembelajaran yang lebih mandiri, efektif, interaktif dan menarik. Hal ini dapat memberikan manfaat dalam jangka waktu pendek maupun jangka waktu panjang. Jangka waktu pendek ini berarti memberikan keberhasilan capaian belajar pada tujuan pembelajaran sedangkan jangka waktu panjang melahirkan orang-orang yang memberikan kontribusi besar terhadap dunia.

1.6.2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas dalam pengajaran serta memotivasi guru mengembangkan media pembelajaran yang praktis sesuai dan disukai oleh siswa sehingga terjadi perubahan positif dalam pembelajaran yang berkualitas dikelas

1.6.3. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dan referensi pendukung bagi sekolah dalam mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi pada proses pembelajaran di dalam kelas.

1.6.4. Bagi Peneliti

Dengan penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman penulis dalam membuat suatu karya ilmiah berkaitan dengan penerapan media pembelajaran berbasis digital dan menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya dalam meningkatkan dan ikut berkontribusi memajukan kualitas pendidikan di Indonesia.