

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan pondasi utama bagi perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan berkualitas, akan terbentuk sumberdaya manusia yang berkualitas, yakni sumber daya yang memiliki kapasitas pengetahuan, intelektual, sikap positif, dan keterampilan, untuk menghadapi tantangan zaman yang terus berkembang (Wijaya et al., 2016; Istiarsono, 2016). Pada abad 21, pendidikan dihadapkan pada sejumlah tantangan yang krusial dan memerlukan perhatian serius untuk menciptakan sistem pendidikan yang relevan, inklusif, dan berdaya saing. Era yang penuh dengan perkembangan teknologi, globalisasi, dan dinamika sosial, pendidikan menghadapi berbagai permasalahan yang kompleks yang memerlukan perhatian serius, diantaranya adalah permasalahan kualitas guru dan penggunaan teknologi digital (Isma, et.al., 2023).

Tenaga pengajar terutama guru memiliki peran sentral membentuk generasi penerus yang berkualitas. Kualitas guru menjadi pilar utama dalam penyelenggaraan pendidikan (Yayuk, 2016). Pembelajaran yang kurang berkualitas akan berdampak pada proses dan hasil belajar siswa yang tidak optimal. Tantangan teknologi juga menjadi perhatian serius dalam konteks pendidikan saat ini. Menurut Suryatni (2021), dukungan teknologi pendidikan yang terbatas, baik dari segi perangkat maupun pengetahuan tenaga pengajar dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran, dapat menghambat kemajuan proses belajar siswa. Terlebih lagi, era digital ini, akses ke gadget dan internet telah menjadi kebutuhan utama dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi digital sudah menjadi kebutuhan utama untuk pembelajaran era sekarang.

Kemampuan menyelesaikan masalah pada abad 21 dengan kehidupan yang semakin kompleks dan kompetitif penting dikembangkan dalam pembelajaran. Namun kemampuan siswa Indonesia dalam menghadapi tantangan dan menyelesaikan masalah kehidupan masih rendah (Pindi R. Sari et al., 2020); (Al-Hamzah & Awalludin, 2021). PISA (*Programme For International Student Assessment*) melaporkan bahwa kemampuan siswa di Indonesia menyelesaikan masalah (*problem solving skills*) seperti isu atau masalah-masalah yang membutuhkan penalaran tinggi masih berada di level rendah (OECD, 2018).

Mata pelajaran geografi merupakan salah satu program pendidikan yang telah ditetapkan kurikulum di Indonesia. Tujuan mata pelajaran geografi sebagaimana tercantum dalam kurikulum adalah dengan mengembangkan suatu pemahaman siswa tentang ruang dan berbagai jenis kehidupan kelingkuangan termasuk kedalam pola dan proses suatu keruangan,

interaksi manusia, dan sumber daya alam (Dr. Totok Gunawan, 2001) Tujuan mata pelajaran geografi tersebut selaras dengan upaya untuk menghujudkan tujuan pendidikan nasional yang tercatum di Undang-Undang Nomor 20 tahun 2023, yang membahas mengenai Pendidikan Nasional yang mengatur fungsi dan tujuan sistem pendidikan mengenai penyelenggaraan hak dan kewajiban jalur pendidikan. Yang menyangkut yaitu : mengembangkan peserta didik menjadi manusia yang beriman, bertakwa, cakap, kreatif mandiri serta demokratis.

Upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan di atas adalah mendorong guru untuk meningkatkan pembelajaran geografi yang inovatif, adaptif dengan teknologi digital yang mampu menciptakan motivasi belajar, kemampuan siswa menyelesaikan masalah secara kritis dan meningkatkan hasil belajarnya. Namun realitasnya, masih banyak guru geografi belum mampu menerapkan model-model pembelajaran inovatif dan media pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi digital dengan berbagai tantangan ini hendaknya guru harus memiliki daya dukung dan ketanggapan untuk kemajuan pendidikan, dengan contoh guru memiliki hambatan dalam pembelajaran geografi dengan materi yang memang harus diterapkan yaitu SIG (Adiningsih et al., 2007) Serta pengembangan media digital untuk meningkatkan bagaimana suatu minat siswa akan mempengaruhi pembelajaran geografi di sekolah (Ridwana et al., 2022). Kurang optimalnya penggunaan model pembelajaran inovatif dan media pembelajaran berbasis digital berdampak pada rendahnya hasil belajar dan rendahnya kemampuan siswa menyelesaikan masalah dalam kehidupan. Suatu pembelajaran penggunaan media sangat membantu mengembangkan motivasi belajar (Rai et al., 2017) karena guru masih dominan menggunakan kegiatan ceramah dalam pembelajaran.

Permasalahan tentang masih rendahnya hasil belajar dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah terjadi juga di SMA Negeri 2 Negara dibuktikan dengan kegiatan wawancara. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas di SMA N 2 Negara khususnya pada hari yang berbeda yaitu pada tanggal 6 Maret 2025 kelas XE dan tanggal 15 April 2025 kelas XB bawasannya pembelajaran di kelas masih dengan metode ceramah dan ppt saja, belum meningkatkan semangat belajar siswa dan masalah ini berkaitan dengan rendahnya hasil belajar siswa.

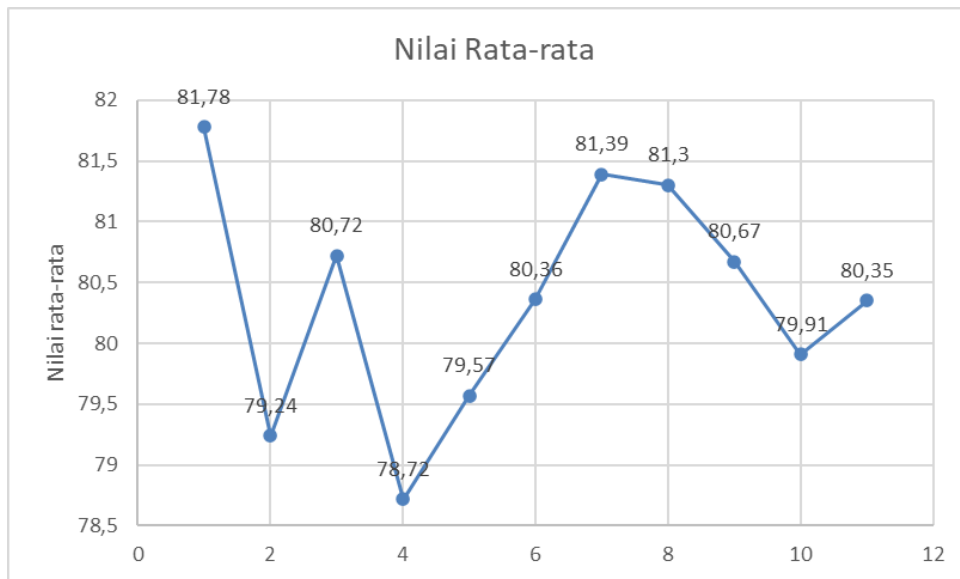


Gambar 1. 1
(Observasi Kegiatan Awal Penelitian)



Gambar 1. 2
(Kegiatan Pembelajaran Geografi Kelas XE)
(Sumber :Ardia, 2025)

Gambar 1.1 dan 1.2 menunjukkan bahwa bagaimana metode dan cara guru mengajar dilakukan dengan metode ceramah dan siswa mendengarkan. Ini merupakan contoh guru di SMA N 2 Negara melakukan metode ajar secara konvensional yang terbatas hanya pada ceramah dari guru, materi dari ppt dan papan tulis yang kemudian akan berdampak pada hasil belajar siswa.



Gambar 1.3
 (Nilai Rata-rata Kelas X SMA N 2 Negara)
 (Sumber : Guru Mata Pelajaran Geografi, 2025)

Salah satu solusi yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah adalah mengimplementasikan model PBL berbantuan media pembelajaran realia. Menurut A. Handayani & Koeswanti (2021) dan Hapitasari (2015) menyatakan bahwa model PBL merupakan model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah melalui kegiatan pembelajaran eksplorasi. Manfaat dari model PBL adalah: (1) memiliki dampak pada motivasi belajar dan meningkatkan minat belajar siswa, (2) mengembangkan keterampilan abad ke-21 yaitu keterampilan kritis, berkolaborasi dan berinovasi (3) menyiapkan siswa menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan, (4) membantu siswa untuk memperoleh dan membentuk pengetahuan yang efisien, kontekstual dan memiliki integritas yang tinggi.

Media realia merupakan benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar, media ini merupakan media yang *simple* dan mudah ditemukan untuk pemanfaatan kegiatan belajar karena berupa benda yang ada di sekitar lingkungan kelas, lingkungan sekitar sekolah. Hubungkan dengan mata pelajaran geografi media realia ini sangat relevan digunakan karena berhubungan dengan alam. (Dewi, 2022) Media ini tidak harus didapatkan melalui benda nyata saja tetapi dapat memanfaatkan teknologi dan sarana yang ada di sekolah. Media pembelajaran realia sangat memiliki pengaruh penting untuk meningkatkan kualitas dan motivasi serta hasil belajar siswa. Karakteristik media realia adalah: (1) benda yang dapat

dilihat dan dirasakan, (2) benda yang mudah didapatkan karena umumnya dapat diambil dari lingkungan, (3) memberikan informasi yang tepat karena media ini dapat berhubungan langsung dengan apa yang dimaksud dalam pembelajaran, (4) memahami konsep dengan baik yaitu mengembangkan ide dan gagasan yang kreatif, (5) memberikan rangsangan bahwa siswa mampu menyelesaikan masalah dengan kritis, (6) mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Dinalis dkk (2017), media realia dalam proses belajar sangat membantu mempermudah pembelajaran karena memberikan suatu contoh yang nyata atau tidak yang dapat melatih cara berpikir siswa. Media realia ini memiliki kemudahan dan kekurangan dalam kegiatan belajar yaitu kelebihan media, (1) mudah ditemukan, karena objek dapat ditemukan disekitar lingkungan, (2) mengefisienkan waktu dalam proses belajar, (3) meningkatkan keaktifan belajar siswa. Kemudian kekurangannya adalah (1) Adanya resiko siswa cedera atau kecelakaan karena media yang dibawa dikelas.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, dilakukan penelitian dengan judul “ Efektivitas Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Realia Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kemampuan Menyelesaikan Masalah Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Negara”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas teridentifikasi permasalahan penelitian, sebagai berikut,

1. Hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah.
2. Proses Pembelajaran dikelas masih dilakukan dengan metode ceramah oleh pendidik.
3. Media yang digunakan dalam proses belajar hanya terfokus pada buku dan ppt.
4. Keterampilan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah masih tergolong rendah

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah maka penelitian dengan model PBL dengan media realia ini adalah bagaimana hasil belajar siswa pada sekolah menengah atas pada kelas X SMA N 2 Negara. Pada identifikasi masalah tersebut peneliti sebagai pengamatan awal ditemukan beberapa kajian yang harus diamati lebih dalam, yaitu terfokus pada pengaruh media realia terhadap hasil belajar geografi pada materi Atmosfer, dimana peneliti akan memberikan studi kasus dan alat pembantu saat proses belajar seperti benda yang berhubungan dengan udara, benda yang memanfaatkan efek dari cuaca serta memberikan gambaran cara kerja dan terbentuknya atmosfer dan memberikan masalah, kemudian menyelesaikan permasalahan tersebut mengkaji bagaimana efektivitas media realia terhadap minat belajar mata Pelajaran di

berlakukan sebagai (Studi eksperimen siswa kelas X di SMA Negeri 2 Negara).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah peneliti buat dengan berbagai pertimbangan serta kajian, maka rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah

1. Bagaimanakah mengimplementasikan Model PBL berbantuan media realia pada pembelajaran Geografi di SMA N 2 Negara ?
2. Bagaimanakah efektivitas Model PBL berbantuan media realia dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan menyelesaikan masalah?
3. Bagaimanakah pengaruh model PBL berbantuan media realia terhadap kemampuan menyelesaikan masalah siswa dalam pembelajaran geografi di SMA N 2 Negara pada materi Atmosfer?
4. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap penerapan model PBL berbantuan realia di sekolah?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, maka peneliti dapat menarik Kesimpulan dari tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Menganalisis bagaimana penggunaan media realia dalam model PBL
2. Menganalisis efektivitas dalam meningkatkan kemampuan siswa terhadap keterampilan dalam menyelesaikan masalah.
3. Menganalisis pengaruh model PBL berbantuan media realia terhadap kemampuan menyelesaikan masalah siswa dalam pembelajaran geografi di SMA N 2 Negara pada materi Atmosfer.
4. Mengidentifikasi bagaimana respon guru dan siswa terhadap penggunaan media realia dalam proses pembelajaran.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian yang berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dimana hasil penelitian ini memberikan manfaat sebagai ilmu dan pengembangan teori pembelajaran yang efektif berbasis masalah (PBL) yang memanfaatkan media realia sebagai alat bantu meningkatkan arti serta pemahaman serta meningkatkan integrasi teori dan praktik yang kemudian dapat bermanfaat menjadi referensi pembelajaran inovatif.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dibuat agar dapat berguna untuk :

a. Siswa / Peserta didik

Penggunaan media realia terbimbing dalam penerapan proses pembelajaran dengan model PBL dapat membantu siswa untuk lebih meresapi konsep serta materi karena berinteraksi dengan objek serta benda yang dapat menimbulkan kreativitas siswa dalam berfikir.

b. Guru / Pendidik

Penelitian penggunaan media realia dapat memberikan peluang dalam pembelajaran yang inovatif yang akan memberikan wawasan dan panduan untuk guru agar pembelajaran efektif yang berbasis PBL.

c. Sekolah

Penelitian memberikan dampak yang positif yang sekolah dapat memanfaatkannya untuk merancang metode pembelajaran yang sangat efektif untuk meningkatkan kualitas serta mutu pendidikan.

