

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1. Kajian Pustaka

2.1.1. Teori Belajar Dalam Pembelajaran Geografi

Menurut Gagne (dalam Sastrawan & Suardipa, 2020) belajar merupakan perubahan tingkah laku yang kegiatannya mengikuti suatu hirarki kemampuan yang dapat diobservasi atau diukur. Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar terjadi akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respons, untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Belajar dapat dilihat sebagai sebuah proses elaborasi yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja yang memungkinkan akan terjadinya suatu perubahan dalam diri seseorang untuk mencari makna individu yang sesungguhnya.

Ilmu pengetahuan mengalami perkembangan sampai kepada proses pembelajaran. Dalam perkembangannya konsep-konsep atau teori-teori dalam aktivitas kegiatan belajar-mengajar kaitannya dengan proses pembelajaran hendaknya dipahami dengan baik oleh guru, ada beberapa teori yang menjelaskan bagaimana proses belajar terjadi pada seorang individu. Hal ini dapat membantu guru untuk melakukan proses pengaplikasian pembelajaran dengan baik, agar kondisi pembelajaran efektif dan kondusif. Adapun jenis-jenis teori belajar tersebut, antara lain:

1) Teori Belajar Konstruktivisme

Menurut Budyastuti & Fauziati, (2021) konstruktivisme adalah teori tentang bagaimana siswa membangun pengetahuan dari pengalaman, yang unik untuk setiap individu. Teori belajar konstruktivisme ditandai dengan pada proses pembelajaran guru tidak hanya memberi ilmu serta pengetahuan kepada peserta didik melainkan peserta didik diberi kesempatan untuk membangun sendiri pengetahuan dan ide mereka sendiri atau dapat dikatakan bahwa teori belajar konstruktivisme ialah belajar dengan pengaturan sendiri (*self regulated learning* yaitu seseorang memiliki pengetahuan tentang strategi belajar efektif dan bagaimana serta kapan harus menggunakan pengetahuan tersebut).

Menurut Nerita et al., (2023) teori ini lebih menekankan gagasan bahwa pengetahuan adalah sesuatu yang kita buat untuk diri kita sendiri melalui interaksi dengan benda, peristiwa, pengalaman, dan lingkungan. Ketercapaian tujuan dan kemampuan peserta didik dalam mengorganisasikan pengalamannya untuk mentransformasikan informasi yang bersifat kompleks mengecek informasi baru dengan aturan dan mengubah apabila aturan tersebut tidak lagi sesuai. Dengan kata lain, peserta didik mendapatkan pengetahuan setelah proses asimilasi (penyerapan informasi baru) dan akomodasi (penyusunan struktur fikiran kembali dengan menambahkan informasi baru).

2) Teori Belajar Jerome S. Bruner

Jerome S. Bruner seorang ahli psikologi. Pada prinsipnya teori kognitif Bruner adalah pengembangan dari teori kognitif Jean Piaget dan Bruner lebih menekankan bagaimana individu mengeksplorasi potensi yang ada pada dirinya. Lahir salah satu model yang dikenal yaitu pembelajaran penemuan (inkuiri). Metode penemuan merupakan metode dimana siswa menemukan kembali, bukan menemukan sama sekali benar-benar baru.

Menurut Dahar (dalam Rusman, 2018) belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, dengan sendirinya memberikan hasil yang lebih baik, berusaha sendiri mencari pemecahan masalah didukung oleh pengetahuan yang menyertainya, serta menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna.

3) Teori Belajar Vigotsky

Teori Vigotsky menekankan pada aspek sosial dari pembelajaran. Faktor sosial sangat penting dalam proses pembelajaran karena perlu adanya interaksi terdapat lingkungan sosial ataupun fisik seseorang. Perkembangan intelektual terjadi pada saat individu berhadapan dengan pengalaman baru dan menantang serta ketika mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang dimunculkan. Ibrahim dan Nur (dalam Rusman, 2018) Vigotsky meyakini bahwa interaksi sosial dengan teman lain memacu terbentuknya ide baru dan memperkaya perkembangan intelektual peserta didik.

Hakekat geografi dan studi geografi adalah mempelajari permukaan bumi secara keseluruhan dengan memperhatikan gejala dalam ruang tiap-tiap gejala secara teliti dalam hubungan interaksi, interelasi, dan integrasi. Dalam kajiannya, studi geografi mencakup semua fenomena yang terdapat dipermukaan bumi, baik alam organik maupun alam anorganik yang terkait dengan kehidupan manusia termasuk aktivitas manusia dalam mempertahankan kelangsungan hidupnya. Paradigma geografi dapat bertindak sebagai sebuah acuan, yang dapat menunjukkan fakta empiris, mengumpulkan fakta empiris dan menyarankan organisasi yang dipakai dalam mengumpulkan fakta empiris.

Fungsi pembelajaran Geografi menurut Depdiknas (dalam Pambudi et al., 2015), sebagai berikut:

1. Mengembangkan pengetahuan tentang pola-pola keruangan dan proses yang berkaitan;
2. Mengembangkan keterampilan dasar dalam memperoleh data dan informasi, mengkomunikasikan dan menerapkan pengetahuan geografi;
3. Menumbuhkan sikap, kesadaran dan kepedulian terhadap lingkungan hidup dan sumberdaya serta toleransi terhadap keragaman sosial budaya masyarakat.

2.1.2. Model Pembelajaran

Model pembelajaran menurut Soekamto dan Winataputra (dalam Widowati et al., 2015) adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Model pembelajaran diartikan sebagai bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru bertujuan agar kegiatan tertata secara sistematis. Menggambarkan keseluruhan alur langkah-langkah kegiatan pembelajaran. Dalam menetapkan model pembelajaran, guru diharapkan mampu memilah dan memilih dengan tepat model yang akan digunakan agar hasil pembelajaran bisa efektif.

Model pembelajaran memiliki komponen: fokus, sintaks, sistem sosial, dan sistem pendukung. Model-model pembelajaran memiliki ciri-ciri umum, yaitu:

- 1) memiliki prosedur yang sistematis;
- 2) hasil belajar diterapkan secara khusus;
- 3) ada ukuran keberhasilan; dan
- 4) mempunyai cara interaksi dengan lingkungan.

Fungsi model pembelajaran adalah:

- 1) sebagai pedoman;
- 2) sebagai alat bantu dalam mengembangkan kurikulum;
- 3) sebagai acuan dalam menetapkan bahan pembelajaran; dan
- 4) untuk membantu perbaikan dalam mengajar.

2.1.3. Model *Problem Based Learning*

a. Definisi *Problem Based Learning*

Problem based learning merupakan salah satu model pembelajaran yang mengacu pada empat pilar pendidikan, yaitu belajar memahami (*learning to know*), belajar melakukan (*learning to do*), belajar menjadi diri sendiri (*learning to be*) dan belajar hidup dalam kebersamaan (*learning to live together*). Peserta didik harus belajar melakukan aktivitas belajar dengan mengembangkan sikap kerjasama. Pembelajaran tersebut dikemas melalui pengangkatan isu atau permasalahan sebagai kajian yang akan dipelajari.

Menurut Nahdi (dalam Kurino, 2020) *problem based learning* dapat menstimulasi kemampuan peserta didik untuk berpikir kreatif, analitis, sistematis, dan logis dalam menemukan alternatif pemecahan masalah melalui eksplorasi data secara empiris dalam rangka menumbuhkan sikap ilmiah. Model *problem based learning* menjadi salah satu model pembelajaran inovatif yang memuat rangkaian aktivitas pembelajaran yang dapat menstimulus peserta didik agar dapat belajar aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data untuk menyelesaikan masalah dan akhirnya membuat kesimpulan. Menurut Abdullah (dalam Suginem, 2021) *problem based learning* adalah pembelajaran yang dapat membuat siswa belajar melalui upaya penyelesaian permasalahan dunia nyata secara terstruktur untuk mengonstruksi pengetahuan peserta didik. Pembelajaran ini menuntut siswa untuk aktif melakukan penyelidikan dalam menyelesaikan permasalahan dan guru sebagai fasilitator atau pembimbing.

Menurut Ibrahim dan Nur (dalam Rusman, 2018) *problem based learning* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi peserta didik dalam situasi yang berorientasi pada masalah dunia nyata, termasuk didalamnya belajar dan bagaimana belajar. Model pembelajaran ini didesain agar peserta didik dapat mengembangkan keterampilan pemecahan permasalahan praktis yang disajikan. Dalam aktivitas pembelajarannya pendidik memberi masalah nyata kepada peserta didik yang dikaitkan dengan materi yang akan dipelajari. Kemudian peserta didik akan menganalisis dan mencari solusi terhadap masalah tersebut, serta memiliki strategi belajar sendiri dan kemampuan dalam berpartisipasi di dalam tim. Sehingga kemampuan berpikir kritis akan berkembang dan menuntut peserta didik untuk pemecahan masalah.

Menurut Rusman (2018) tujuan *problem based learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Penguasaan isi pengetahuan yang bersifat multidisipliner;
- 2) Penguasaan keterampilan proses dan disiplin heuristik;
- 3) Belajar keterampilan pemecahan masalah;
- 4) Belajar keterampilan kolaboratif; dan
- 5) Belajar keterampilan kehidupan yang lebih luas.

Problem based learning menjadi strategi pembelajaran yang menjadikan masalah untuk menstimulus peserta didik menggali informasi, mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri dan berpikir kritis sehingga membangun pengetahuan baru.

b. Karakteristik *Problem Based Learning*

Setiap model yang digunakan memiliki karakteristik masing-masing untuk dapat membedakannya dengan model pembelajaran lainnya. Karakteristik *problem based learning* menurut Rusman, (2018) sebagai berikut:

- 1) Permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar;
- 2) Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada didunia nyata yang tidak terstruktur;
- 3) Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (*multiple perspective*);
- 4) Permasalahan menantang pengetahuan yang dimiliki peserta didik, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar;
- 5) Belajar pengarahan diri menjadi hal yang utama;
- 6) Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam *problem based learning*;
- 7) Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif;
- 8) Pengembangan keterampilan *inquiry* dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan;
- 9) Keterbukaan proses dalam *problem based learning* meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar;
- 10) *Problem based learning* melibatkan evaluasi dan *review* pengalaman peserta didik dan proses belajar.

Dari uraian karakteristik tersebut dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* memfokuskan peserta didik agar lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan berpikir kritis, yang mana peserta didik harus mampu memecahkan permasalahan yang ada sehingga diperoleh pengalaman penyelesaian masalah baik secara individu maupun berkelompok.

c. Sintak Model *Problem Based Learning*

Problem based learning memiliki beberapa tahap, yang dimulai dari suatu permasalahan dan berakhir pada solusi dari pada permasalahan tersebut. Sintak model *problem based learning* dapat dilihat pada Tabel 2.1 berikut:

Tabel 2.1 Sintak Model *Problem Based Learning*

No	Fase	Perilaku Pendidik
1.	Fase 1 Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik (bahan-bahan) yang diperlukan, serta memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah yang dipilih.
2.	Fase 2 Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
3.	Fase 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
4.	Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai dengan tugas yang diberikan seperti laporan, video, media, laporan model, dan berbagi satu sama lain terkait tugas yang telah diberikan.
5.	Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah	Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap hasil penyelidikan serta proses-proses pembelajaran yang telah dilakukan,

(Sumber: Rusman, 2018)

Lima langkah yang dilibatkan dalam proses keseluruhan *problem based learning* meliputi yang pertama adalah pengenalan dan pemahaman konsep dasar (*basic concept*). Kemudian masalah yang diberikan bagi siswa didefinisikan atau dipahami lebih lanjut. Selanjutnya, siswa belajar secara mandiri, sebelum mereka kemudian bertukar pemahaman. Dalam pembelajaran mandiri, siswa dituntut untuk mencari dan mengeksplorasi fakta dan informasi yang relevan terhadap masalah yang mereka hadapi dan kemudian penemuan mereka dibagikan kepada anggota kelompoknya. Pada akhirnya, penilaian atau *assessment* dilakukan untuk mengukur kinerja dan penalaran siswa.

d. Kelebihan dan Kelemahan *Problem Based Learning*

Adapun kelebihan Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) menurut Sanjaya (dalam Rakhmawati, 2021) kelebihan *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebagai berikut:

1. *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif peserta didik dalam bekerja, memotivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.
2. Dengan *Problem Based Learning* (PBL) akan terjadi pembelajaran bermakna. Peserta didik belajar memecahkan suatu masalah maka peserta didik akan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukan.
3. Membuat peserta didik menjadi pembelajar yang mandiri dan bebas.
4. Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan, juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil belajar maupun proses belajar.

Kekurangan:

1. *Problem based learning* tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian pendidik berperan aktif dalam menyajikan materi. *Problem based learning* lebih relevan untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.
2. Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman peserta didik yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

2.1.4. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Media dalam pembelajaran disebut sebagai alat bantu dalam proses penyampaian pesan serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran pasti memiliki tujuan yang ingin dicapai. Menurut Mashuri (dalam Batubara, 2020), media pembelajaran adalah sesuatu yang menyalurkan materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik. Media pembelajaran adalah segala bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Alat atau segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik yang digunakan pada saat pembelajaran berupa penyaluran pesan agar terjadi proses interaksi komunikasi antara guru dan peserta didik. Kegiatan belajar dan mengajar menjadi lebih menarik, bervariasi, dan peserta didik tidak merasa bosan. Sehingga, dalam penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar dari peserta didik.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Setiap jenis media, mempunyai karakteristik (kekhasan) tertentu, yang berbeda-beda satu sama lain. Masing-masing media tentu memiliki kelebihan dan kelemahan. Tidak semua jenis media yang disebutkan di atas akan dibahas di sini. Namun karena pertimbangan praktis, maka jenis media yang akan dibahas di sini hanya dipilih beberapa media yang biasa digunakan dalam pembelajaran. Munadhi (dalam Aghni, 2018) menjelaskan beberapa pengelompokan media dalam beberapa kelompok berikut:

1. Klasifikasi media berdasarkan perkembangan teknologi. Seels & Glasgow membagi media berdasarkan perkembangan teknologi dalam dua klasifikasi, yaitu:
 - a) Media Tradisional
 - 1) Visual diam yang diproyeksikan: proyeksi *overhead*, *slides*, *film stripe*.
 - 2) Visual yang tak diproyeksikan: gambar, poster, foto, *chart*, grafik.
 - 3) Audio: rekaman piringan, pita kaset.
 - 4) Penyajian multimedia: *slide* plus suara (tape), *multiimage*.
 - 5) Visual dinamis yang diproyeksikan: film, televisi, video.
 - 6) Cetak: buku teks, modul, majalah ilmiah.
 - 7) Permainan: teka-teki, simulasi.
 - 8) Realia: model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka)
 - b) Media Teknologi Mutakhir
 - 1) Media berbasis telekomunikasi : telekonferensi, kuliah jarak jauh.
 - 2) Media berbasis mikroprosesor : komputer, interaktif, *compact disk*.
2. Klasifikasi media berdasarkan karakteristik stimulus yang ditimbulkan. Klasifikasi ini dikemukakan oleh Briggs dimana dikatakan bahwa pengelompokan media lebih mengarah pada karakteristik peserta didik, tugas instruksional, bahan dan transmisinya. Briggs mengklasifikasikan 13 macam media yang digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu: a) objek, b) suara langsung, c) media cetak, d) papan tulis, e) media transparansi, f) film bingkai, g) film rangkai, h) film gerak, i) televisi j) gambar. k) model, l) rekaman audio, m) pelajaran terprogram.

3. Klasifikasi media berdasarkan indera yang terlibat. Terdapat tujuh klasifikasi media yaitu; 1) Media audio visual gerak, 2) Media semi gerak, 3) Media audio visual diam, 4) Media audio, dan 5) Media visual gerak, 6) Media cetak. 7) Media visual diam.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting. Menurut Azhar (dalam Wulandari et al., 2023) manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bersifat penting dan harus digunakan sebagai alat bantu dalam proses pengajaran agar lebih efektif dan peserta didik dapat dengan baik memahami sesuatu yang abstrak menjadi konkrit.

2.1.5. Media Pembelajaran *Couple Card*

Menurut Sadiman (dalam Zulfahnur, 2021) media kartu hendaknya berisi materi ajar berupa gambar, keterangan gambar, pertanyaan, atau jawaban pertanyaan sesuai materi yang disajikan. Menurut Rahmi *et al.* (dalam Nomleni & Nubatonis, 2021), media pembelajaran *couple card* atau kartu berpasangan adalah sebuah media pembelajaran berbentuk kartu berisikan pertanyaan dan kartu lain berisikan jawaban yang saling melengkapi, sehingga lebih mudah untuk melakukan diskusi dan dapat mengaktifkan pikiran peserta didik dalam berkompetisi dalam memecahkan soal.

Menurut Damayanti (dalam Amini *et al.*, 2023) media kartu pasangan merupakan media yang tergolong media dua dimensi. Media kartu berpasangan merupakan suatu perangkat pembelajaran yang memuat unsur bahan ajar berupa gambar, uraian, tanya jawab, atau jawaban sesuai materi yang disampaikan. Penggunaan media *couple card* diharapkan dapat menstimulus peserta didik untuk mengembangkan daya berpikir kritis. Berikut dijelaskan desain dan petunjuk umum media *couple card*:

- a) Terdapat dua macam kartu yaitu kartu soal dan kartu jawaban.
- b) Masing-masing setiap kartu berukuran 8 x 10 cm.
- c) Untuk sisi muka kartu berisi soal dan jawaban.
- d) Untuk sisi belakang berupa *cover* kartu yang menunjukkan sub bab materi permasalahan dinamika penduduk.

Kartu Soal



Gambar 2. 1 Desain Kartu Pertanyaan

Kartu Jawaban



Gambar 2.2 Desain Kartu Jawaban

Pada tahap perancangan kartu peneliti menggunakan aplikasi canva. Tahap penyusunan soal dilakukan dengan membuat 5 pertanyaan untuk kartu soal dan 10 jawaban untuk kartu jawaban (5 jawaban benar dan 5 jawaban salah sebagai pengecoh). Penyusunan soal berdasarkan pada materi permasalahan dinamika penduduk. Menurut Rahmi et al. (dalam Nomleni & A, 2021) *couple card* merupakan media kartu yang berisi kartu pertanyaan sedangkan kartu lainnya diisi dengan jawaban sehingga saling melangkapi. Hal ini memudahkan kegiatan diskusi dan memungkinkan peserta didik berperan aktif dalam berpikir sehingga memiliki kompetensi dalam memecahkan masalah. Berdasarkan penelitian terdahulu disebutkan bahwa dengan kelayakan media *couple card* 96,42% berkategori sangat valid dengan efektivitas media sebesar 80% dikategorikan efektif dan kepraktisan sebesar 91,96% dikategorikan sangat praktis (Rahmawati & Safran, 2023). Berikut langkah-langkah untuk menerapkan media *couple card*:

- a) Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok.
- b) Guru memberikan kartu soal dan jawaban serta lembar kerja kepada peserta didik.
- c) Setiap kelompok membagi peran dan tugas setiap anggota dan mendiskusikan soal-soal dalam *couple card*.
- d) Peserta didik mencari kartu jawaban yang sesuai.
- e) Setelah selesai peserta didik menuliskan kartu pertanyaan dan kartu jawaban pada lembar kerja yang telah disediakan guru, serta mengembangkan jawaban pada lembar kerja peserta didik yang telah disediakan.
- f) Setiap kelompok bergiliran menjelaskan hasil diskusinya didepan kelas.
- g) Guru dan peserta didik bersama-sama mengkonfirmasi hasil diskusi.

Adapun dalam penggunaan media tentunya tidak terlepas dari adanya kelebihan dan kekurangan dari media tersebut. Berikut merupakan kelebihan dari media *couple card* :

- 1) Dengan menggunakan media *couple card* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta didik.
- 2) Meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, kompetitif dan kritis.
- 3) Antusias peserta didik meningkat, suasana kelas dalam proses pembelajaran menjadi menyenangkan karena materi yang disampaikan jadi lebih menarik dan peserta didik menjadi lebih tertantang melakukan kerjasama dalam memecahkan permasalahan yang terdapat pada media *couple card*.

Kekurangan media *couple card* antara lain sebagai berikut:

- 1) Sangat memerlukan pengarahan dan pemantauan guru saat pelaksanaannya.
- 2) Waktu harus dibatasi karena besar kemungkinan akan menghabiskan waktu banyak jika dikontrol.
- 3) Guru perlu mempersiapkan perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan sebelum memulai pembelajaran.

2.1.6. Kemampuan Berpikir Kritis

a. Definisi Kemampuan Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan salah satu istilah yang sangat populer dalam dunia pendidikan. Berpikir adalah suatu aktivitas yang melibatkan proses kognitif secara sadar dan terkonseptual untuk menimbang informasi yang diperoleh sehingga dapat memutuskan tindakan yang tepat untuk suatu permasalahan. Menurut Fisher, (2009) berpikir kritis adalah mode berpikir mengenai hal, substansi atau masalah apa saja, dimana si pemikir meningkatkan kualitas pemikirannya dengan menangani secara

terampil struktur-struktur yang melekat dalam pemikiran dan menerapkan standar-standar intelektual padanya.

Menurut Ennis (dalam Fisher, 2009) menyatakan definisi berpikir kritis adalah “*Critical thinking is reasonable, reflective thinking that is focused on deciding what to believe or do*”. Menurut definisi ini, berpikir kritis menekankan pada berpikir yang masuk akal dan reflektif yang digunakan untuk mengambil keputusan. Berpikir kritis merupakan berpikir secara beralasan dan reflektif dengan menekankan pada pembuatan keputusan tentang apa yang harus dipercayai atau dilakukan. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir secara kritis merujuk pada pemikiran seseorang dalam menilai kevalidan dan kebaikan suatu ide, buah pikiran, pandangan dan dapat memberi respon berdasarkan kepada bukti dan sebab akibat.

b. Ciri-Ciri Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan kumpulan dari beberapa keterampilan, salah satunya keterampilan kognitif sebagai keahlian di dalam berpikir kritis. Indikator berpikir kritis dapat dilihat dari karakteristiknya, sehingga dengan memiliki karakteristik tersebut seseorang dapat dikatakan telah memiliki kemampuan berpikir kritis. Indikator berpikir kritis menurut Glaser (dalam Fisher, 2009) mengemukakan ciri-ciri berpikir kritis sebagai berikut:

- 1) Mengetahui masalah.
- 2) Menemukan cara-cara yang dapat dipakai untuk menangani masalah itu.
- 3) Mengumpulkan dan menyusun informasi yang diperlukan.
- 4) Mengetahui asumsi-asumsi dan nilai-nilai yang tidak dinyatakan.
- 5) Memahami dan menggunakan bahasa yang tepat, jelas, dan khas.
- 6) Menganalisis data.
- 7) Menilai fakta dan mengevaluasi pernyataan-pernyataan.

- 8) Mengenal adanya hubungan yang logis antara masalah-masalah.
- 9) Menarik kesimpulan-kesimpulan dan kesamaan-kesamaan yang diperlukan.
- 10) Menguji kesamaan-kesamaan dan kesimpulan-kesimpulan yang seseorang ambil.
- 11) Menyusun kembali pola-pola keyakinan seseorang berdasarkan pengalaman yang lebih luas.
- 12) Membuat penilaian yang tepat tentang hal-hal dan kualitas-kualitas tertentu dalam kehidupan sehari-hari.

c. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

Robert Ennis (dalam Crismasanti & Yunianta, 2017) mengidentifikasi kemampuan berpikir kritis menjadi 12 indikator yang dikelompokkan dalam 5 besar aktivitas, yaitu memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*), membangun keterampilan dasar (*basic support*), menyimpulkan (*inference*), memberikan penjelasan lebih lanjut (*advance clarification*), serta mengatur strategi dan taktik (*strategy and tactics*). Adapun dalam setiap tahapannya dapat dilihat pada Tabel 2.2

Tabel 2.2 Indikator Berpikir Kritis Menurut Robert Ennis

Langkah	Indikator Keterampilan Berpikir Kritis	Sub Indikator
1	Memberikan penjelasan sederhana (<i>Elementary Clarification</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Memfokuskan pertanyaan - Menganalisis Argumen - Bertanya dan menjawab pertanyaan
2	Membangun keterampilan dasar (<i>Basic Support</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak - Mengobservasi dan mempertimbangkan hasil observasi
3	Menyimpulkan (<i>Inference</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat deduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi - Membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi - Membuat dan mempertimbangkan nilai keputusan
4	Memberikan penjelasan lebih lanjut (<i>Advance Clarification</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Mendefinisikan istilah dan mempertimbangkan definisi - Mengidentifikasi asumsi
5	Mengatur strategi dan taktik (<i>Strategies and Tactics</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Menentukan tindakan - Berinteraksi dengan orang lain

(Sumber: Indikator Ennis dalam Crismasanti & Yunianta, 2017)

2.2. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan merupakan sebuah bentuk penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang dianggap relevan serta memiliki keterkaitan dengan tema, topik, dan judul yang akan diteliti. Hal ini bertujuan menghindari pengulangan yang penelitian dengan pokok permasalahan yang sama, menghindari duplikasi. Pada penelitian ini berdasarkan hasil pencarian tersebut, peneliti menemukan penelitian yang berkaitan dengan tema penelitian ini. Untuk lebih jelasnya perbedaan antara penelitian yang terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat dilihat pada Tabel 2.3 sebagai berikut:

Tabel 2.3 Penelitian yang Relevan

No.	Aspek	Penelitian Terdahulu			Penelitian yang dilakukan
1.	Penulis	Reni Anggraeni	Tria Salsabila	Anisa Nur Rohmah Handayani	Iqna Haniffattunnisa
2.	Tahun	2021	2023	2023	2024
3.	Instansi	Universitas Siliwangi	Universitas Siliwangi	Universitas Siliwangi	Universitas Siliwangi
4.	Judul	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) terhadap Pengetahuan Lingkungan dan Sikap Peduli Lingkungan pada Mata Pelajaran Geografi Materi Interaksi Keruangan Desa Kota	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Keterampilan Sosial Peserta Didik (Studi Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas XI IPS di SMAN 8 Tasikmalaya)	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantu Media Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas X IIS MAN 18 Jakarta	Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> Menggunakan <i>Couple Card</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik (Studi Eksperimen Pada Materi Permasalahan Dinamika Penduduk di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sindangkasih)
5.	Lokasi	SMA Karya Pembangunan Ciwidey Pasirjambu Kabupaten Bandung	SMAN 8 Tasikmalaya	MAN 18 Jakarta	SMA Negeri 1 Sindangkasih

No.	Aspek	Penelitian Terdahulu			Penelitian yang dilakukan
6.	Rumusan Masalah	<p>1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) terhadap pengetahuan lingkungan siswa kelas XII IPS SMA Karya Pembangunan Ciwidey Pasirjambu Kabupaten Bandung?</p> <p>2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran <i>problem based learning</i> (PBL) terhadap sikap peduli lingkungan siswa kelas XII IPS SMA Karya Pembangunan Ciwidey Pasirjambu Kabupaten Bandung?</p>	<p>1. Bagaimana tahapan pelaksanaan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) terhadap hasil belajar kognitif dan keterampilan sosial mata pelajaran geografi materi keragaman budaya Indonesia kelas XI IPS di SMA Negeri 8 Tasikmalaya ?</p> <p>2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) terhadap hasil belajar kognitif mata pelajaran geografi materi keragaman budaya Indonesia kelas XI IPS di SMA Negeri 8 Tasikmalaya ?</p> <p>3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran</p>	<p>1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran <i>problem based learning</i> berbantu media visual pada mata pelajaran geografi di MAN 18 Jakarta?</p> <p>2. Bagaimanakah hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran <i>problem based learning</i> berbantu media visual pada mata pelajaran geografi di MAN 18 Jakarta?</p>	<p>1. Bagaimana penerapan model <i>problem based learning</i> menggunakan media <i>couple card</i> pada materi permasalahan dinamika penduduk terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sindangkasih?</p> <p>2. Bagaimana pengaruh model <i>problem based learning</i> menggunakan media <i>couple card</i> pada materi permasalahan dinamika penduduk terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sindangkasih?</p>

No.	Aspek	Penelitian Terdahulu			Penelitian yang dilakukan
			<p>n <i>Problem Based Learning</i> (PBL) terhadap keterampilan sosial mata pelajaran geografi materi keragaman budaya Indonesia kelas XI IPS di SMA Negeri 8 Tasikmalaya ?</p>		
7.	Metode	Kuantitatif	Kuantitatif	Kuantitatif	Kuantitatif
8.	Hasil Penelitian	<p>1. Terdapat pengaruh model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) terhadap pengetahuan lingkungan siswa Kelas XII-IPS SMA Karya Pembangunan Ciwidey.</p> <p>2. Terdapat pengaruh model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) terhadap sikap peduli lingkungan siswa Kelas XIIIPS SMA Karya Pembangunan Ciwidey.</p>	<p>1. Tahapan pelaksanaan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) yaitu orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembankan dan menyajikan hasil karya, dan menganalisis dan mengevaluasi proses</p>	<p>1. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran <i>problem based learning</i> pada Mata Pelajaran Geografi di Man 18 Jakarta yaitu: mengorientasikan peserta didik terhadap masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembankan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses.</p>	

No.	Aspek	Penelitian Terdahulu		Penelitian yang dilakukan	
			<p>pemecahan masalah.</p> <p>2. Pengaruh model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) terhadap hasil belajar kognitif dilihat dari nilai rata-rata gain pada kelas eksperimen sebesar 0,612. Sedangkan nilai rata-rata gain pada kelas kontrol sebesar 0,564.</p> <p>3. Pengaruh model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) terhadap keterampilan sosial dilihat dari nilai rata-rata gain pada kelas eksperimen sebesar 0,727. Sedangkan nilai rata-rata gain pada kelas kontrol sebesar 0,641.</p>	<p>2. Model <i>problem based learning</i> berbantuan media visual berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar dari kelas eksperimen sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran dengan kata lain model pembelajaran <i>problem based learning</i> berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar sebesar 45,67%.</p>	

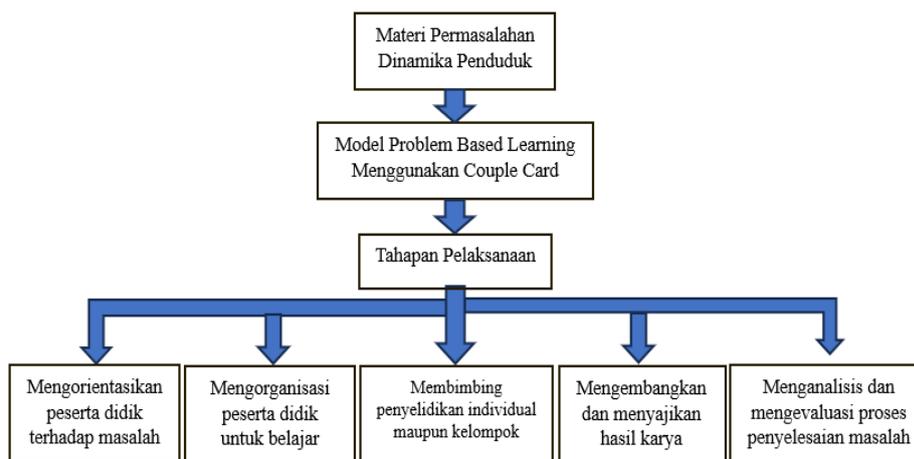
(Sumber: Hasil Studi Literatur, 2023)

Perbandingan penelitian relevan diatas dengan penelitian yang dilakukan adalah pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan model *problem based learning* menggunakan media *couple card* dengan materi permasalahan dinamika penduduk pada mata pelajaran geografi di SMA. Selain itu, perbedaan penelitian ada pada lokasi penelitian.

2.3. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan suatu hubungan antara konsep atau dengan konsep yang lainnya dari masalah yang akan diteliti. Adapun kerangka konseptual dalam penelitian ini yaitu:

1. Tahapan penerapan model *problem based learning* (PBL) menggunakan media *couple card* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi permasalahan dinamika penduduk di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sindangkasih.

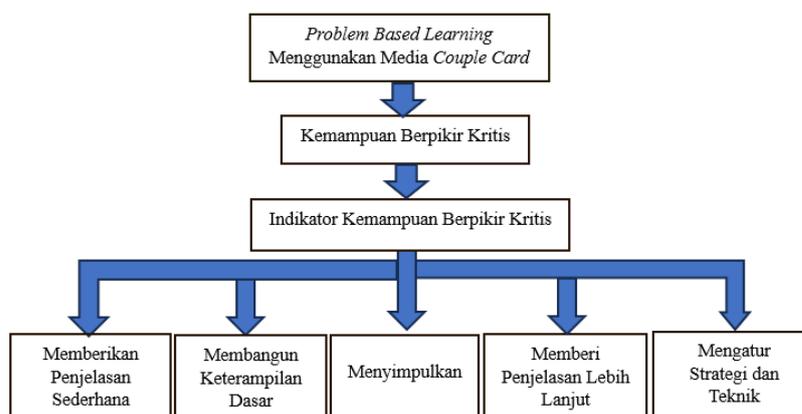


(Sumber: Rusman, 2018)

Gambar 2.3 Kerangka Konseptual I

Kerangka konseptual yang pertama didasarkan pada rumusan masalah kesatu. Pada materi tersebut peneliti menerapkan model *problem based learning* menggunakan media *couple card* yang memiliki beberapa tahapan yaitu mengorientasikan peserta didik terhadap masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses.

2. Pengaruh model *problem based learning* (PBL) menggunakan media *couple card* terhadap kemampuan berpikir kritis pada materi permasalahan dinamika penduduk peserta didik di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sindangkasih.



(Sumber: Indikator Ennis dalam Crismasanti & Yunianta, 2017)

Gambar 2.4 Kerangka Konseptual II

Kerangka konseptual yang kedua didasarkan pada rumusan masalah kedua. Penerapan model *problem based learning* (PBL) menggunakan media *couple card* dikaitkan dengan 5 indikator kemampuan berpikir kritis yaitu memberi penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, memberi penjelasan lebih lanjut, mengatur strategi dan teknik. Dengan demikian akan diketahui pengaruh model *problem based learning* (PBL) menggunakan Media *couple card* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi permasalahan dinamika penduduk di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Sindangkasih.

2.4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Tahapan penerapan model *problem based learning* menggunakan media *couple card* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi permasalahan dinamika penduduk di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sindangkasih yaitu mengorientasikan peserta didik terhadap masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah.
2. Pengaruh model *problem based learning* menggunakan media *couple card* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi permasalahan dinamika penduduk di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sindangkasih:

Ha : Terdapat pengaruh model *problem based learning* menggunakan media *couple card* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi permasalahan dinamika penduduk di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sindangkasih.

Ho : Tidak terdapat pengaruh model *problem based learning* menggunakan media *couple card* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi permasalahan dinamika penduduk di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sindangkasih.