

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting sebagai penunjang kualitas sumber daya manusia dalam kehidupan. Tujuan pendidikan sesuai dengan pembukaan undang-undang dasar adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pemerintah bertanggung jawab dalam menyelenggarakan pendidikan dan memberikan kesempatan kepada seluruh masyarakat Indonesia sesuai dengan pasal 31 ayat 1 UUD 1945, yang menyatakan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran. Pendidikan saat ini telah mengalami perkembangan dan perubahan yang signifikan. Selain mengembangkan potensi seseorang dalam hal pengetahuan, keterampilan, dan keahlian, pendidikan juga melihat aspek lain yang penting, seperti pengembangan bakat dan kepribadian individu. Pendidikan juga tidak hanya berfokus pada penguasaan materi pelajaran, tetapi juga pada pengembangan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah.

Hakikat kurikulum 2013 dalam kaitannya dengan proses pembelajaran adalah mengutamakan pendekatan berbasis kompetensi dan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Pendekatan berbasis kompetensi menekankan pengembangan kompetensi peserta didik secara holistik, termasuk aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Rachman, 2014). Pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan mengharuskan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mendorong kreativitas, dan menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari. Kurikulum 2013 bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan mempersiapkan peserta didik dengan kompetensi yang relevan untuk menghadapi tantangan di masa depan (Mukminan, 2015).

Guru dituntut untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Perubahan di dunia pendidikan menuntut guru untuk mengembangkan model pembelajaran yang menarik dan relevan bagi peserta didik. Hal ini dapat dilakukan dengan menyesuaikan model pembelajaran

dengan kebutuhan peserta didik, menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, mengintegrasikan teknologi, merancang materi pembelajaran yang relevan, dan mendorong pemikiran kritis dan kreatif peserta didik.

Berpikir kritis adalah kemampuan untuk secara objektif menganalisis, mengevaluasi, dan menginterpretasikan informasi atau situasi dengan teliti. Ini melibatkan kemampuan untuk mengenali dan menganalisis argumen, mempertanyakan asumsi, mengidentifikasi kelemahan logika, dan mencari bukti yang mendukung atau menentang suatu pernyataan atau klaim (Saputra, 2020). Berpikir kritis peserta didik tidak hanya menerima informasi begitu saja, tetapi juga melibatkan pemikiran yang mendalam dan refleksi. Ini melibatkan kemampuan untuk mengidentifikasi informasi yang tidak akurat, bias, atau tidak konsisten, serta kemampuan untuk menghubungkan informasi tersebut dengan pengetahuan yang sudah ada. Berpikir kritis melibatkan proses analisis yang sistematis dan logis, di mana peserta didik mengumpulkan fakta, mempertimbangkan pendapat yang berbeda, mengevaluasi argumen, dan kemudian sampai pada kesimpulan yang rasional dan didukung oleh bukti yang kuat. Kemampuan berpikir kritis sangat penting dalam pembelajaran, termasuk dalam pengambilan keputusan, memecahkan masalah, menilai informasi yang diterima, dan berpartisipasi dalam diskusi atau presentasi yang mengharuskan analisis yang mendalam.

Berdasarkan pengamatan awal, diketahui mata pelajaran geografi di SMAN 2 Ciamis sering dianggap sebagai mata pelajaran yang kompleks dan sulit karena peserta didik diharuskan menghafal dan merangkum materi secara ekstensif, yang pada akhirnya menimbulkan rasa bosan selama proses belajar-mengajar. Sering terjadi situasi dimana peserta didik terdistraksi dan meninggalkan kelas, mencari lingkungan yang lebih menarik dan tidak monoton. Observasi juga menunjukkan rendahnya tingkat kreativitas di kalangan peserta didik kelas XI IPS, dibuktikan dengan minimnya produk kreatif yang dihasilkan dalam pelajaran geografi di lingkungan kelas. Ketiadaan pemahaman yang cukup pada peserta didik berpotensi mengurangi kualitas hasil belajar, terbukti dari sekitar 40% peserta didik yang memperoleh nilai di bawah standar kriteria

ketuntasan minimal (KKM). Kemampuan berpikir kritis para peserta didik pun belum tampak optimal, ditandai dengan kecenderungan mereka yang terlalu bergantung pada jawaban dari buku dan kurangnya tanggapan mereka saat mengalami kesulitan memahami materi yang diberikan. Masalah lain yang teridentifikasi adalah ketidakmampuan guru dalam menerapkan berbagai model pembelajaran yang inovatif, yang berakibat pada sikap pasif peserta didik selama proses belajar berlangsung.

Penggunaan model pembelajaran yang menarik bisa meningkatkan kegairahan dan minat peserta didik. Mengatasi persoalan pada kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Ciamis, salah satu solusi yang bisa diambil adalah dengan penerapan model *inquiry-based learning* (IBL), yang bertujuan untuk memperkuat kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam mengerti konsep-konsep materi geografi. Model ini sangat sesuai dengan era saat ini yang didominasi oleh teknologi. Integrasi teknologi dalam kegiatan belajar mengajar dapat merangsang kreativitas peserta didik, termasuk melalui penggunaan media video. Dengan berbantuan video bisa menjadi alat yang bermanfaat bagi peserta didik dalam proses belajar yang mengadopsi model *inquiry-based learning* (IBL).

Model *inquiry-based learning* (IBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang mengedepankan proses penyelidikan dan eksplorasi aktif oleh peserta didik dalam memperoleh pemahaman. Didalam model *inquiry-based learning* (IBL) mengajak peserta didik untuk mengajukan pertanyaan, mengumpulkan informasi, menganalisis data, dan mencari solusi atas masalah atau pertanyaan yang diajukan. Pendekatan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan berkomunikasi peserta didik (Husni, 2020). Model *inquiry-based learning* (IBL) juga mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan penelitian, mengasah kemampuan berargumentasi, serta memperluas pengetahuan melalui eksplorasi mandiri. Dalam model *inquiry-based learning* (IBL), peran guru lebih sebagai fasilitator atau pemandu pembelajaran. Dengan demikian, model *inquiry-based learning* (IBL) mengedepankan aktifitas peserta didik dalam mengkonstruksi

pengetahuan, sehingga proses pembelajaran lebih bermakna dan peserta didik memiliki motivasi yang tinggi dalam mempelajari materi pembelajaran.

Model *Inquiry-Based Learning* (IBL) memiliki kelebihan dalam merangsang keterlibatan aktif peserta didik, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan berkomunikasi. Model ini memberikan pengalaman belajar yang relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik. Meskipun model *problem-based learning* (PBL) dan *Project-Based Learning* (PJBL) direkomendasikan oleh Kementerian, namun *Inquiry-Based Learning* (IBL) tetap unggul dalam memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas peserta didik secara aktif.

Problem-Based Learning (PBL) menitikberatkan pada pembelajaran yang dimulai dari sebuah permasalahan konkret yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Peserta didik akan terlibat dalam proses mencari solusi atas masalah yang diberikan. Sementara itu, *Project-Based Learning* (PJBL) menekankan pada pengerjaan proyek yang melibatkan berbagai aspek pembelajaran, termasuk pemecahan masalah, kolaborasi, dan penerapan pengetahuan dalam sebuah proyek nyata, *Inquiry-Based Learning* (IBL) menekankan pada proses penyelidikan dan eksplorasi aktif oleh peserta didik. Mereka diajak untuk mengajukan pertanyaan, mengumpulkan informasi, menganalisis data, dan mencari solusi atas masalah atau pertanyaan yang diajukan, ketiganya memiliki pendekatan yang berbeda dalam memfasilitasi pembelajaran yang aktif dan berbasis pada penerapan pengetahuan dalam konteks nyata.

Namun tentunya model ini membutuhkan adanya media baik secara konvensional maupun digital. Sesuai dengan perkembangan zaman media pembelajaran Video menjadi salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran video adalah salah satu bentuk media yang menggunakan elemen audio visual untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran (Muhfahroyin, n.d.). materi pembelajaran disampaikan melalui rekaman visual yang dapat berupa presentasi, demonstrasi, simulasi, atau

penjelasan oleh seorang narator. Keunggulan media pembelajaran video terletak pada kemampuannya untuk memvisualisasikan konsep, proses, atau kejadian yang sulit dipahami hanya dengan kata-kata.

Bertolak dari latar belakang diatas maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Penerapan Model *Inquiry-Based Learning* (IBL) Berbantuan Media Pembelajaran (Video) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Keragaman Budaya Bangsa Sebagai Identitas Nasional Di kelas XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis)**”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah tahapan penerapan model *inquiry-based learning* (IBL) berbantuan media pembelajaran (video) pada mata pelajaran geografi materi keragaman budaya bangsa sebagai identitas nasional di kela XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis?
2. Bagaimana pengaruh penerapan model *inquiry-based learning* (IBL) berbantuan media pembelajaran (video) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran geografi materi keragaman budaya bangsa sebagai identitas nasional di kela XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis?

1.3 Definisi Operasional

Penulis mengajukan judul penerapan model *inquiry-based learning* berbantuan media pembelajaran (video) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Maka dalam pebahasannya peneliti harus mampu membatasi sejumlah konsep, agar tidak adanya kekeliruan dalam pembahasan dalam memahami maksud dari adanya penelitian ini, Adapun definisi dan konsep dari penelitian ini antara lain:

- a. Model *Inquiry-Based Learning* (IBL)

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Nugroho Wibowo, 2016b), model *inquiry-based learning* (IBL) atau pembelajaran berbasis penyelidikan adalah pendekatan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk menjadi aktif

dalam proses pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, menyelidiki, dan mengeksplorasi topik atau masalah yang relevan dengan materi pelajaran. Melalui model ini, peserta didik akan diberikan beberapa video yang berhubungan dengan konflik atau masalah yang relevan dengan materi yang dipelajari. Selanjutnya, mereka akan diminta untuk berpartisipasi dalam aktivitas presentasi di mana mereka saling memberikan argumen terkait dengan topik yang telah disajikan dalam video tersebut. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat memahami konsep materi dengan lebih mendalam melalui proses diskusi dan saling presentasi berdasarkan informasi yang diperoleh dari video.

b. Media

Media adalah salah satu bagian penting dalam sistem pembelajaran karena memiliki peran sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai bagian yang tak terpisahkan dalam sistem tersebut, keberadaan media menjadi sangat penting dan harus dimanfaatkan dalam setiap proses pembelajaran. Hal ini dikatakan demikian karena jika salah satu komponen tersebut tidak ada, maka hasil pembelajaran yang dicapai tidak akan optimal (Utami et al., n.d.)

c. Media Pembelajaran (Video)

Media pembelajaran video adalah salah satu bentuk media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang menggunakan elemen visual dan audio. Video dapat berisi informasi, demonstrasi, atau simulasi yang memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Dengan menggunakan video, peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep, memperluas pengetahuan mereka, dan mengembangkan keterampilan melalui pengamatan visual dan pendengaran audio (Muhfahroyin, n.d.). Video juga dapat digunakan sebagai alat untuk memotivasi peserta didik, meningkatkan keterlibatan, dan memberikan variasi dalam cara menyampaikan materi pembelajaran.

d. Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah kemampuan untuk secara aktif menganalisis, mengevaluasi, dan mempertanyakan informasi atau situasi secara objektif. Ini melibatkan kemampuan untuk memahami, menafsirkan, dan menghubungkan berbagai informasi, mengidentifikasi argumen yang kuat, serta mengenali dan

mengevaluasi kekurangan atau kelemahan dalam pemikiran atau pendapat (Nuryanti et al., n.d.).

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui tahapan penerapan model *inquiry-based learning* (IBL) berbantuan media pembelajaran (video) pada mata pelajaran geografi materi keragaman budaya bangsa sebagai identitas nasional di kela XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis?
2. Mengetahui pengaruh penerapan model *inquiry-based learning* (IBL) berbantuan media pembelajaran (video) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran geografi materi keragaman budaya bangsa sebagai identitas nasional di kela XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis?

1.5 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

- 1) Kegunaan Teoretis
 - a. Kontribusi terhadap teori pembelajaran: Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran, khususnya dalam konteks penerapan model *inquiry-based learning* (IBL) berbantuan media pembelajaran (video) hasil penelitian ini dapat membuktikan efektivitas dan keunggulan model pembelajaran ini dalam meningkatkan keaktifan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini dapat memperkaya pemahaman kita tentang cara-cara terbaik dalam merancang pembelajaran yang interaktif dan partisipatif.
 - b. Peningkatan pemahaman tentang pembelajaran berbasis penyelidikan: Penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang pembelajaran berbasis penyelidikan dan bagaimana penerapannya dengan berbantuan media pembelajaran (video). Hal ini dapat membantu dalam pengembangan praktik pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan mencari dan menganalisis informasi.
- 2) Kegunaan Praktisi

a. Bagi Sekolah

Peningkatan hasil belajar peserta didik yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang interaktif dan partisipatif, serta melibatkan penggunaan teknologi seperti berbantuan media pembelajaran (video), sekolah dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran geografi. Peserta didik akan lebih terlibat aktif, memperoleh pemahaman yang lebih baik, dan mengembangkan keterampilan yang relevan.

b. Bagi Guru

Pengembangan profesionalisme guru yaitu Melalui penelitian ini, guru akan terlibat dalam implementasi model *inquiry-based learning* dengan berbantuan media pembelajaran (video) dan proses penelitian itu sendiri. Hal ini dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif, menerapkan teknologi dalam pembelajaran, dan menggunakan pendekatan yang berbasis bukti untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Peserta Didik

Pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif yaitu dengan menerapkan model *inquiry-based learning* dengan berbantuan media pembelajaran (video), peserta didik akan mengalami pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Peserta didik akan terlibat aktif dalam partisipasinya di dalam proses pembelajaran, melakukan eksplorasi mandiri, dan berpartisipasi dalam diskusi dan kolaborasi dengan teman sekelas.

Pengembangan keterampilan berpikir kritis yaitu melalui pembelajaran berbasis penyelidikan, peserta didik akan diajak untuk berpikir kritis, menganalisis informasi, dan mengembangkan kemampuan berargumentasi. Mereka akan belajar untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan berdasarkan bukti, dan mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang materi pembelajaran (Siahaan & Meilani, 2019).

Pengembangan keterampilan teknologi yaitu dalam penelitian ini, peserta didik akan berbantuan media pembelajaran (video) sebagai alat bantu dalam pembelajaran geografi materi keragaman budaya bangsa sebagai identitas nasional. Hal ini akan membantu peserta didik dalam mengembangkan

keterampilan teknologi, seperti penggunaan perangkat lunak dan media digital, serta kemampuan mencari, memilih, dan mengelola informasi secara efektif.

d. Bagi Penulis

Bagi penulis yaitu untuk menambah pengetahuan, pemahaman dan memperoleh wawasan tentang berbantuan media pembelajaran (video) serta dapat mengetahui cara mengembangkan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keaktifan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran yang berkaitan dengan penyusunan rancangan kegiatan pembelajaran geografi yang lebih efektif.