

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana bagi peserta didik agar dapat memahami, mengembangkan, menciptakan serta dapat berpikir kritis melalui proses rangkaian kegiatan pembelajaran. Pendidikan dinilai penting karena berperan dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan seseorang akan memperoleh kehidupan yang lebih baik, maka dari itu setiap individu berhak mendapatkan pendidikan guna mengetahui dan mengembangkan potensi yang terdapat didalam dirinya. Pendidikan berarti proses perubahan sifat dan perilaku seorang individu menuju proses kedewasaan melalui pengajaran. Proses pengajaran merupakan proses yang panjang, dimana seluruh pengetahuan dicari, dipahami dan diimplementasikan oleh seorang individu selama hidupnya, disini berarti pendidikan merupakan proses yang berlangsung sepanjang hayat (Pristiwanti et al., 2022).

Pendidikan abad 21 merupakan konsep pendidikan dengan fokus untuk menyiapkan peserta didik dalam menghadapi tuntutan dunia yang semakin berkembang. Peserta didik dituntut untuk dapat menguasai berbagai keterampilan untuk menjawab tuntutan perkembangan zaman. 21st Century Partnership Learning Framework menjelaskan beberapa kompetensi atau keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik pada abad 21 yakni (1) *Critical-Thinking and Problem-Solving Skills* (kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah), (2) *Communication and Collaboration Skills* (kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi), (3) *Creativity and Innovation Skills* (kemampuan mencipta dan memperbaharui), (4) *Information and Communications Technology Literacy* (kemampuan literasi teknologi informasi dan komunikasi), (5) *Contextual Learning Skills* (kemampuan belajar secara kontekstual), dan

(6) *Information and Media Literacy Skills* (kemampuan mencari informasi dan literasi media) (BSNP, 2010).

Salah satu tolak ukur kualitas peserta didik pada abad 21 yakni keterampilan pemecahan masalah. Keterampilan pemecahan masalah ini dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengidentifikasi masalah, menemukan alternatif solusi, menentukan solusi yang paling tepat, dan mengevaluasi solusi yang telah diperoleh (Hariatik et al., 2017). Rendahnya kualitas pemecahan masalah peserta didik menjadi penanda belum maksimalnya proses pembelajaran di sekolah (Mauludiyah et al., 2021).

Peserta didik akan memiliki tantangan berbeda dalam menyelesaikan masalah dan menghadapi kesulitan yang bervariasi. Tantangan yang dihadapi oleh mereka bergantung pada kemampuan berpikir dan kognitif yang dimiliki. Menurut Huda (dalam Pradestya et al., 2019) kualitas pendidikan yang baik bisa didapat dengan menerapkan semua tingkat ranah kognitif dalam kegiatan pembelajaran. Taksonomi Bloom ranah kognitif yang telah direvisi (Anderson, L.W., 2001) yakni: mengingat (*remember*), memahami/mengerti (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*). Cara peserta didik menyelesaikan masalah dengan memanfaatkan kemampuan kognitif mereka mencerminkan pentingnya pemecahan masalah sebagai strategi kognitif yang diperlukan dalam aktivitas sehari-hari (Pradestya et al., 2019).

Rahman dan Bahtiar (dalam Alianto et al., 2021) menyatakan bahwa hasil belajar kognitif adalah pengetahuan yang diperoleh oleh peserta didik setelah mereka mengikuti rangkaian pembelajaran. Ini menjadi indikator keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang ditetapkan oleh kurikulum. Pencapaian ini juga sering diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik pada akhir setiap mata pelajaran. Nurlindayani et al., (2020) Kualitas hasil belajar kognitif sangat tergantung pada peran inovatif seorang pendidik yang bertanggung jawab atas penyelenggaraan proses pembelajaran. Melalui pendekatan pendidikan yang efektif dan

penerapan metode yang tepat, tingkat pencapaian hasil belajar kognitif dapat ditingkatkan. Hasil Belajar kognitif sangat vital karena mencakup aspek pengetahuan dan kemampuan berpikir. Oleh karena itu, setiap peserta didik perlu mencapai tingkat hasil belajar kognitif yang optimal, yang menjadi salah satu ukuran keberhasilan dalam proses pendidikan.

Pentingnya keterampilan pemecahan masalah menjadi fokus utama dalam proses pembelajaran geografi. Keterampilan pemecahan masalah memiliki relevansi yang besar bagi peserta didik karena mendorong mereka untuk mengembangkan teori mereka sendiri, menguji teori tersebut, menguji teori alternatif, dan menyaring teori sehingga dapat ditemukan teori yang konsisten. Proses ini juga melibatkan percobaan dan penerapan teori pada permasalahan lain yang relevan. Secara ringkas, keterampilan pemecahan masalah dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau menggunakan pengetahuan yang dimiliki dalam menghadapi permasalahan dan menemukan solusi melalui langkah-langkah pemecahan masalah (Aulia et al., 2023).

Karakteristik materi Geografi di SMA banyak membahas permasalahan-permasalahan kontekstual di kehidupan sehari-hari peserta didik yang dapat melatih peserta didik agar mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta logis mereka. Keterampilan berpikir serta bernalar yang kompleks sangat penting bagi peserta didik untuk melakukan aktivitas pemecahan masalah (Gayatri & Alwin, 2023). Namun masih banyak peserta didik, utamanya peserta didik kelas X SMAN 1 Cilimus yang dinilai keterampilan pemecahan masalahnya masih rendah. Oleh karena itu, berkaitan dengan kemampuan memecahkan masalah peserta didik, maka perlu dilakukan perbaikan pada proses kegiatan pembelajaran melalui lingkungan belajar yang diatur agar peserta didik terlibat aktif. Dengan demikian, seharusnya mata pelajaran geografi memberikan kesempatan pada peserta didik untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah sehingga nantinya peserta didik dapat berkontribusi aktif dalam mengatasi tantangan global.

Salah satu model pembelajaran yang cocok diterapkan di kelas dan selaras dengan prinsip kurikulum merdeka juga dapat mengembangkan keterampilan memecahkan masalah peserta didik yakni model pembelajaran *problem based learning*. Proses pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *problem based learning* lebih banyak mengaitkan materi pada fenomena atau permasalahan yang nyata berada di lingkungan sekitar peserta didik. Dengan mengangkat permasalahan disekitarnya, peserta didik diharapkan akan lebih aktif juga memiliki rasa penasaran yang tinggi dan bisa membentuk pola pikir dalam proses penyelesaian masalah yang sistematis. Dijelaskan oleh Arends & Kilcher (dalam Jairina et al., 2020) bahwa model pembelajaran *problem based learning* memiliki beberapa tahapan yakni dimulai dari tahapan orientasi masalah, kemudian mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti masalah, membimbing peserta didik untuk melakukan investigasi secara berkelompok, mempresentasikan hasil penelitian atau temuan solusi atas permasalahan yang telah diberikan, dan terakhir melakukan analisis juga mengevaluasi.

Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian, SMA Negeri 1 Cilimus merupakan salah satu sekolah yang sudah menerapkan Kurikulum Merdeka sejak tahun 2021. Para guru sedang menyesuaikan kembali cara mengajar mereka sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Namun, sampai saat ini mayoritas guru masih melaksanakan pembelajaran secara konvensional dan pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centre*). Hal tersebut belum sejalan dengan prinsip kurikulum merdeka yang seharusnya pembelajaran sudah terpusat pada peserta didik (*student centre*). Guru geografi kelas X SMAN 1 Cilimus menyatakan bahwa akibat dari proses pembelajaran yang masih terpusat pada guru, kecil kemungkinan untuk peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti diskusi, bertanya atau menyampaikan pendapat. Kegiatan pembelajaran yang pasif berdampak pada rendahnya hasil belajar kognitif dan keterampilan pemecahan masalah

peserta didik karena kurangnya pemahaman terhadap permasalahan yang ada.

Model *problem based learning* memiliki kelebihan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah juga memiliki potensi yang baik untuk meningkatkan hasil belajar kognitif belajar peserta didik. Selain kelebihan, model *problem based learning* juga memiliki beberapa kelemahan, di antaranya adalah seringnya terjadi miskonsepsi. Miskonsepsi yang timbul dalam model ini dimulai dari cara masalah didefinisikan yang kurang akurat. Maka dari itu, perlu adanya media yang dibuat oleh guru untuk membantu peserta didik dalam memahami masalah. Menurut Istifarini et al., (dalam Sari et al., 2019) media gambar dapat membuat siswa mempelajari dengan jelas topik atau masalah yang dibicarakan. Media gambar yang digunakan dapat diwujudkan dalam bentuk media kartu.

Mata pelajaran geografi materi pengaruh perubahan iklim global merupakan salah satu materi yang penting untuk dipahami oleh peserta didik agar mereka dapat mempersiapkan diri menghadapi tantangan yang diakibatkannya di masa depan, seperti bencana alam, perubahan ekosistem, dan perubahan dalam kehidupan sosial dan ekonomi. Apabila materi pengaruh perubahan iklim tersebut dikolaborasikan dengan model *problem based learning* dan berbantuan media kartu, dapat menjadi pemicu bagi peserta didik untuk mengidentifikasi masalah dalam konteks kehidupan sehari-hari (Sari et al., 2019).

Berdasarkan pemaparan diatas mengenai permasalahan dalam proses pembelajaran, maka dari itu peneliti tertarik untuk lebih jauh meneliti mengenai **“Penerapan Model *Problem based learning* Berbantuan Media Kartu Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik (Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Geografi Materi Perubahan Iklim Global di Kelas X SMA Negeri 1 Cilimus)”**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *problem based learning* berbantuan media kartu pada mata pelajaran geografi materi pengaruh perubahan iklim global di kelas X SMAN 1 Cilimus?
- 2) Bagaimana pengaruh penerapan model *problem based learning* berbantuan media kartu terhadap peningkatan keterampilan pemecahan masalah peserta didik kelas X SMAN 1 Cilimus?
- 3) Bagaimana pengaruh penerapan model *problem based learning* berbantuan media kartu terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik kelas X SMAN 1 Cilimus?

1.3. Definisi Oprasional

Istilah yang digunakan dalam penelitian ini dideskripsikan secara operasional sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan rencana atau desain bagi guru yang berisi rancangan bahan pembelajaran (mengatur materi) dan petunjuk pembelajaran bagi guru dikelas. Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai tutorial dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pola yang digunakan dalam model pembelajaran bisa disesuaikan oleh para guru sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Mirdad, 2020).

2. Model *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* merupakan model pembelajaran kontekstual yang diawali dengan ditemukannya masalah di lingkungan sekitar agar peserta didik mampu secara mandiri menemukan pengetahuan baru dan dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah (Jairina et al., 2020).

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran membantu guru dalam menjelaskan konsep, fakta, prinsip, dan prosedur agar materi pelajaran yang abstrak bisa menjadi konkret (Batubara, 2020)

4. Media Kartu

Media kartu merupakan media visual yang dibuat oleh guru dengan memanfaatkan indera penglihatan untuk keberhasilan proses pembelajaran. Media kartu termasuk kedalam jenis media visual non proyeksi karena bertujuan untuk menyalurkan pesan melalui indra penglihatan sehingga dapat membantu peserta didik dalam pemahaman minat serta berkaitan dari inti materi pembelajaran dengan dunia nyata (Rofah & Mulyawati, 2022)

5. Keterampilan Pemecahan Masalah

Greenstein (dalam Hindiyati et al., 2023) menyatakan bahwa keterampilan pemecahan masalah adalah sebuah proses mengidentifikasi masalah, mengevaluasi opsi, dan membuat keputusan ketika tidak ada solusi atau jawaban yang tersedia.

6. Hasil Belajar Kognitif

Rahman dan Bahtiar (dalam Alianto et al., 2021) menyatakan hasil belajar kognitif merupakan pengetahuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar kognitif merupakan salah satu tolak ukur keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang telah ditentukan oleh kurikulum. Hasil belajar juga sering diartikan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa pada akhir kegiatan pada setiap mata pelajaran.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui tahapan pelaksanaan model *problem based learning* berbantuan media kartu pada mata pelajaran geografi materi pengaruh perubahan iklim global di kelas X SMAN 1 Cilimus.
- 2) Untuk mengetahui pengaruh penerapan model *problem based learning* berbantuan media kartu terhadap peningkatan keterampilan pemecahan masalah peserta didik kelas X SMAN 1 Cilimus.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh penerapan model *problem based learning* berbantuan media kartu terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik kelas X SMAN 1 Cilimus.

1.5. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka terdapat beberapa kegunaan penelitian ini ialah sebagai berikut:

a. Kegunaan Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat di dunia pendidikan khususnya dalam penerapan model pembelajaran berbantuan dengan media pembelajaran pada mata pelajaran geografi.
- b. Guna menambah literatur ilmu pengetahuan khususnya bidang studi pendidikan geografi.

b. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian diharapkan bisa meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan hasil belajar kognitif peserta didik di kelas X SMA negeri 1 Cilimus khususnya pada mata pelajaran geografi dengan penerapan model *problem based learning* berbantuan dengan Media kartu.

b. Bagi Guru

- a. Mendorong guru untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi di dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan.
- b. Mendorong guru untuk menggunakan media pembelajaran yang bervariasi di dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan.
- c. Meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan hasil belajar kognitif peserta didik.
- d. Menjadi referensi bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran atau media pembelajaran di kelas.

c. Bagi Sekolah

Pihak sekolah bisa mendorong para guru untuk menciptakan dan menerapkan model pembelajaran maupun media pembelajaran yang lebih bervariasi dalam proses belajar mengajar di kelas.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan wawasan terkait permasalahan di sekolah dan peneliti dilatih untuk mencari solusi atau jalan keluar terhadap permasalahan yang ada di sekolah khususnya permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar.