

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran abad 21 di Indonesia dilaksanakan dalam pembelajaran kurikulum 2013 yang memiliki tujuan khusus agar peserta didik memiliki keterampilan yang diperlukan bagi kehidupan masyarakat di masa kini dan masa depan. Menurut Rosnaeni (2021) pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang harus di desain untuk berfokus pada keterampilan abad 21, yaitu 4C yang meliputi: 1) *critical thinking skill*, 2) *creative and innovative thinking skill*, 3) *communication skill* dan 4) *collaboration skill*. Sedangkan menurut Putri (2024) menyatakan bahwa seiring dengan kemajuan pembangunan, tidak hanya keterampilan 4C saja yang harus dimiliki namun menjadi 6C dengan tambahan keterampilan baru yaitu *character* dan *citizenship*. Hal ini sudah sejalan dengan Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 yang menyebutkan bahwa dalam dimensi keterampilan lulusan SMA harus memiliki keterampilan berpikir dan bertindak kritis, produktif, mandiri, kolaboratif dan juga komunikatif melalui pendekatan ilmiah yang merupakan bentuk pengembangan dari pembelajaran di sekolah (Dewi et al., 2020).

Pendidikan suatu elemen kunci dalam pembentukan potensi dan kemampuan individu. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah paradigma pendidikan, menciptakan peluang baru untuk pembelajaran yang inovatif dan interaktif (Norpin et al., 2024). Salah satu pendekatan pembelajaran yang telah mendapatkan perhatian adalah model pembelajaran *problem based learning*, yang menekankan pada pemecahan masalah dan pemikiran kritis dalam proses pembelajaran. Pembelajaran juga harus diarahkan agar peserta didik menjadi terbiasa dengan kemampuan merumuskan masalah, bukan hanya menyelesaikan masalah sehingga dapat melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik (Sujana, 2020).

Manurung et al., (2023) menyatakan bahwa berpikir kritis adalah proses menganalisis atau mengevaluasi informasi yang kita dapat dari hasil pengamatan, pengalaman, dan komunikasi. Berpikir kritis ini penting dimiliki karena dapat menjadikan peserta didik berpikiran terbuka, mampu merumuskan masalah dengan jelas. Kemampuan berpikir kritis menjadi kompetensi yang semakin penting dalam menghadapi tuntutan masyarakat dan pasar kerja yang terus berubah. Berpikir kritis memungkinkan individu untuk menghasilkan ide-ide baru, menciptakan solusi inovatif, dan menghadapi tantangan kompleks dengan kreativitas (Rahmawati, 2023).

Materi dinamika kependudukan Indonesia adalah topik penting dalam geografi yang melibatkan pemahaman tentang pergerakan penduduk, migrasi, urbanisasi, dan dampaknya pada wilayah dan masyarakat. Namun, kenyataan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan menyatakan bahwa peserta didik memperoleh hasil belajar yang buruk pada materi dinamika kependudukan Indonesia. Dijelaskan juga bahwa ada beberapa konsep yang dianggap sulit dalam materi dinamika kependudukan Indonesia diantaranya cara menghitung angka kelahiran, angka kematian, dan jumlah seluruh penduduk. Ditemukannya miskonsepsi dan kurang ketertarikan dalam hitung menghitung pada peserta didik terkait materi Dinamika kependudukan Indonesia, sehingga hasil belajar peserta didik kurang baik. Hasil wawancara dengan guru juga menyatakan bahwa materi yang sulit dipelajari cenderung mudah dilupakan oleh peserta didik.

Terbukti hasil wawancara dengan guru yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran ketika guru *mereview* kembali materi pembelajaran di kelas, peserta didik sering lupa dengan materi yang pernah diajarkan sebelumnya sehingga pada tahap *review* ini peserta didik pasif dalam menjawab pertanyaan guru. Padahal kemampuan kemampuan berpikir kritis sangatlah penting untuk mendukung, mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik dan juga keterampilan lainnya. Permasalahan ini muncul diduga akibat guru menggunakan model pembelajaran yang tidak variatif. Model pembelajaran yang terbiasa

digunakan adalah model *discovery learning* dimana Kumala (2020) mengatakan model ini hanya cocok untuk pengembangan pemahaman peserta didik bukan pengembangan aspek konsep karena model ini tidak menyediakan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir tentang konsep. Selain itu dalam proses pembelajaran juga hanya sesekali menggunakan media pembelajaran *power point* dan jarang menggunakan media pembelajaran lain yang lebih menarik. Sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik minat belajar peserta didik (Bhavesh, 2023).

Wulandari et al., (2023) menyatakan bahwa pemilihan model pembelajaran dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang tidak tepat dan media pembelajaran yang kurang menarik dapat menyebabkan kemampuan berpikir kritis peserta didik menjadi lemah. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran *problem based learning*. Eggen dan Kauchak mendefinisikan *problem based learning* sebagai serangkaian model pengajaran dimana masalah digunakan dengan tujuan untuk memfokuskan pengembangan keterampilan pemecahan masalah, konten, dan pengaturan diri (Dirgantoro, 2021).

Menyatakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* merupakan suatu model pembelajaran menggunakan masalah autentik (nyata) sebagai suatu konteks bagi peserta didik dalam memecahkan masalah dan berpikir kritis untuk memperoleh pengetahuan dan belajar mengambil keputusan. Masalah yang bersifat autentik menjadi *starting point* dalam pembelajaran *problem based learning*. Maka sebagaimana karakteristik dari model pembelajaran *problem based learning* tersebut, materi dinamika kependudukan Indonesia dirasa cocok digunakan dan bisa memenuhi karakteristik model pembelajaran tersebut karena karakteristik dari materi dinamika kependudukan Indonesia yang membahas mengenai lingkungan dengan menghadirkan fenomena-fenomena nyata yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari manusia, sehingga dalam proses pemecahan masalah tersebut dapat membiasakan peserta didik untuk berpikir kritis. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik

untuk membuat penelitian berjudul “**Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Interaktif *Articulate Storyline* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Dinamika kependudukan Indonesia di Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Tasikmalaya)**”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana tahapan pelaksanaan pembelajaran menggunakan Model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Geografi materi dinamika kependudukan Indonesia di kelas XI IPS SMA Negeri 3 Tasikmalaya?
- b. Bagaimana pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif *Articulate Storyline* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik di kelas XI IPS SMA Negeri 3 Tasikmalaya?

## 1.3 Definisi Operasional

Menghindari terjadinya pemahaman yang salah, maka dari itu penulis mendeskripsikan beberapa istilah secara operasional diantaranya sebagai berikut:

- a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka menyalurkan perubahan perilaku siswa secara adaptif maupun generatif (Zaky et al., 2024). Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai tutorial dalam melaksanakan proses pembelajaran. Model pembelajaran merupakan rencana atau desain bagi guru yang berisi rancangan bahan pembelajaran (mengatur materi) dan petunjuk pembelajaran bagi guru di kelas. Pola yang digunakan dalam model pembelajaran bisa disesuaikan oleh para guru sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Ibrahim et al., 2023).

- b. Model *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* dalam penelitian ini adalah pendekatan

pembelajaran di mana peserta didik diberikan masalah atau tantangan yang memerlukan pemecahan, pemikiran kritis, dan penyelidikan aktif. Model ini akan diimplementasikan dengan tahap-tahap yang jelas, termasuk identifikasi masalah, penelitian, diskusi, dan presentasi solusi. *Problem based learning* merupakan kegiatan pemecahan masalah yang berhubungan dengan kehidupan nyata (Ervina et al., 2023).

c. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran membantu guru dalam menjelaskan konsep, fakta, prinsip, dan prosedur agar materi pelajaran yang abstrak bisa menjadi konkret (Ibrahim et al., 2023).

d. Media Interaktif *Articulate Storyline*

Inayah et al., (2023) mengatakan media interaktif *articulate storyline* dalam penelitian ini adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat konten pembelajaran interaktif, seperti video, simulasi, dan aktivitas multimedia. Peserta didik bisa memakai dan berinteraksi secara eksklusif dengan materi yang sedang dipelajari. Media ini akan berisi materi pembelajaran terkait Dinamika kependudukan Indonesia dalam mata pelajaran geografi.

e. Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan untuk mempertimbangkan informasi secara praktis dan logis. Peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis yang kuat dapat membuat keputusan yang lebih baik dan lebih akurat dalam hidupnya (Rendi et al., 2024). Berpikir kritis dapat diartikan sebagai proses juga sebagai suatu kemampuan. Proses dan kemampuan tersebut digunakan untuk memahami konsep, menerapkan, mensintesis dan mengevaluasi informasi yang didapat atau informasi yang dihasilkan. Tidak semua informasi yang diterima dapat dijadikan penge-

tahuan yang diyakini kebenarannya untuk dijadikan panduan dalam tindakan (Winarso et al., 2023)

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah penulis kemukakan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui tahapan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan Media Interaktif *Articulate Storyline* pada mata pelajaran geografi materi Dinamika kependudukan Indonesia di kelas XI IPS SMA Negeri 3 Tasikmalaya.
- b. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan Media Interaktif *Articulate Storyline* terhadap kemampuan berfikir kritis peserta didik di kelas XI IPS SMA Negeri 3 Tasikmalaya.

#### 1.5 Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian yang penulis susun diharapkan dapat memberikan kegunaan dan manfaat khususnya bagi dunia akademisi dan umumnya bagi masyarakat. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Kegunaan Teoritis
  - 1) Dapat menambah wawasan bagi pengembang ilmu dalam memahami dan mempraktekkan pembelajaran menggunakan model *problem based learning* berbantuan media interaktif *articulate storyline* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas XI IPS pada materi Dinamika kependudukan Indonesia di SMA Negeri 3 Tasikmalaya.
  - 2) Untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model *problem based learning* berbantuan media interaktif *articulate storyline* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas XI IPS pada materi Dinamika kependudukan Indonesia di SMA Negeri 3 Tasikmalaya.
- b. Kegunaan Praktis
  - 1) Bagi Peserta Didik
 

Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 3 Tasikmalaya

dengan penerapan model *problem based learning* berbantuan media interaktif *articulate storyline*.

2) Bagi Guru

Penerapan model *problem based learning* berbantuan media interaktif *articulate storyline* dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam menganalisis dan memahami materi lebih mudah.

3) Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian penerapan model *problem based learning* memberikan referensi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang dilakukan oleh guru serta sekolah dapat mendukung guru untuk meningkatkan atau menerapkan model pembelajaran yang lebih bervariasi.

4) Bagi Peneliti

Peneliti bisa mengetahui secara langsung mengenai pengaruh model *problem based learning* berbantuan media interaktif *articulate storyline* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 3 Tasikmalaya.