

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks dan multidimensional yang bertujuan untuk menembangkan potensi individu secara menyeluruh. Pendidikan juga dapat didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran (Ujud et al., 2023). Pendidikan yang berkualitas tidak hanya mengajarkan siswa mengenai pengetahuan akademik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai, sikap, dan keterampilan yang tentunya diperlukan untuk bisa menghadapi tantangan kehidupan. Salah satu tujuan utama Pendidikan adalah untuk mempersiapkan generasi muda menjadi warga negara yang dapat bertanggung jawab dan mampu berkontribusi dalam pembangunan bangsa. Pendidikan yang berkualitas tidak hanya bergantung pada penyampaian materi secara efektif, tetapi juga pada metode pembelajaran yang memotivasi dan melibatkan peserta didik.

Keterampilan kolaboratif merupakan salah satu kompetensi penting pada abad ke-21 ini yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk menghadapi tantangan global. Keterampilan kolaboratif juga sangat relevan untuk model pembelajaran yang berbasis pada pemecahan masalah. Geografi menjadi salah satu mata pelajaran di tingkat sekolah menengah yang memiliki potensi besar untuk mengembangkan keterampilan tersebut. Berdasarkan observasi awal pada masa Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) pada mata pelajaran Geografi di SMAN 7 Tasikmalaya, ditemukan bahwa keterampilan kolaboratif peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari minimnya interaksi antar siswa saat berdiskusi kelompok, dan juga kurangnya kemampuan peserta didik dalam membagikan tugas secara efektif, sehingga kurang timbulnya rasa tanggung jawab pada peserta didik. Selain itu peserta didik juga menunjukkan kesulitan menyampaikan pendapatnya dan memahami ide dari anggota kelompok lain. Hal tersebut dikarenakan mereka terbiasa menggunakan pola pembelajaran *teacher-centered* yang semakin memperparah situasi ini, karena dengan menggunakan pola

tersebut, peserta didik tidak memiliki ruang untuk mengeksplorasi dan berkolaborasi dalam proses pembelajaran.

Selain itu, media pembelajaran yang digunakan juga masih didominasi oleh buku paket, tanpa melibatkan teknologi digital. Meskipun sebagian peserta didik sudah akrab menggunakan teknologi digital, tetapi penerapan teknologi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah masih belum maksimal. Sehingga perlu adanya inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan kuantitas dan efektivitas dalam kegiatan pembelajaran, terkhusus untuk mengembangkan keterampilan kolaboratif peserta didik.

Mata pelajaran geografi memiliki peran yang cukup penting untuk membekali peserta didik mengenai pemahaman fenomena sosial, fisik, dan lingkungan. Salah satu materi yang akan dipakai adalah Dinamika Penduduk yang mencakup topik-topik seperti pertumbuhan penduduk, migrasi, komposisi penduduk, dan dampaknya terhadap pembangunan sosial, ekonomi, dan lingkungan. Peneliti mengambil materi ini dikarenakan peserta didik di SMAN 7 Tasikmalaya menganggap bahwa materi dinamika penduduk terlalu abstrak dan sulit. Peserta didik menganggap bahwa konsep seperti tingkat kelahiran, pertumbuhan penduduk alami, atau pola migrasi sering kali tidak dihubungkan dengan konteks kehidupan sehari-hari yang mengakibatkan peserta didik sulit untuk memahami bagaimana konsep-konsep tersebut berdampak pada distribusi penduduk atau perencanaan pembangunan wilayah. Peserta didik juga merasa kesulitan karena materi ini tidak relevan dengan kehidupan nyata sehari-hari mereka, sehingga motivasi belajar mereka tergolong rendah ketika pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan studi kasus dan contoh yang konkret.

Salah satu pendekatan yang dapat diimplementasikan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menyediakan pengalaman autentik untuk mendorong peserta didik untuk belajar aktif, mengkonstruksikan pengetahuan dan mengintegrasikan konteks belajar di sekolah dan belajar di kehidupan yang nyata secara alami (Ayu Suci Lestari & Rahayu, 2015). *Problem Based Learning* atau Pembelajaran Berbasis Masalah

merupakan suatu model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam situasi nyata dimana mereka dihadapkan pada masalah yang harus di pecahkan. *Problem Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan berkolaborasi dalam upaya mencari solusi terhadap masalah yang diberikan. Dalam proses ini, peserta didik bekerja dalam kelompok untuk berdiskusi dan menyusun solusi yang tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga melatih peserta didik untuk terampil dalam berkolaboratif.

Agar pembelajaran semakin menarik, peneliti menggunakan modul elektronik atau biasa disebut dengan *E-Modul* dalam penerapan *Problem Based Learning* ini. Seiring dengan berkembangnya teknologi, pemanfaatan *E-Modul* sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran semakin populer. *E-Modul* menawarkan banyak keunggulan dibanding dengan modul tradisional, seperti fleksibilitas waktu dan ruang, kemampuan untuk mengakses materi interaktif, serta dapat mempermudah saat ada pembaharuan materi. Penerapan *E-Modul* dalam mata pelajaran Geografi submateri Dinamika Penduduk, dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih baik lagi mengenai konsep-konsep yang kompleks. Dengan adanya *E-Modul*, peserta didik tidak hanya terdorong untuk bekerja sama dalam penyelesaian kegiatan pembelajaran yang berbasis studi kasus, tetapi dapat meningkatkan motivasi belajar mereka sekaligus memperkuat keterampilan kolaboratif untuk dapat beradaptasi di dunia yang semakin terhubung dan penuh dengan tantangan global.

Pemilihan lokasi penelitian yang bertempat di SMAN 7 Tasikmalaya yang pertama didasari untuk mengkaji pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *E-Modul* terhadap keterampilan kolaboratif peserta didik pada mata pelajaran Geografi sub materi Dinamika Penduduk. Kedua, karena peneliti pernah mengajar dalam kegiatan PLP sehingga peneliti merasa tertarik untuk berbagi ilmu dengan materi yang berbeda yang telah diperoleh peneliti selama belajar di bangku perkuliahan.

Berdasarkan latar belakang, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan *E-Modul* Terhadap Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik**

(Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Geografi Sub Dinamika Penduduk di SMAN 7 Tasikmalaya)” .

## 1.2 Rumusan Masalah

- a) Bagaimanakah langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi Dinamika Penduduk di Fase F-SE SMAN 7 Tasikmalaya?
- b) Bagaimanakah pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *E-Modul* dapat meningkatkan kemampuan kolaboratif peserta didik dalam memecahkan masalah terkait Dinamika Penduduk di Fase F-SE SMAN 7 Tasikmalaya?

## 1.3 Definisi Operasional

- a) Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah salah satu pendekatan dalam rangka menyiasati perubahan perilaku siswa secara adaptif maupun generatif (Ii, 2013).

- b) *Problem Based Learning* (PBL)

*Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi siswa untuk belajar berpikir kritis dan keterampilan pemecah masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran dan *Problem Based Learning* juga bertujuan membantu siswa belajar secara mandiri (Rinaldi & Afriansyah, 2019).

- c) Kemampuan Kolaboratif

Kemampuan kolaboratif adalah suatu kemampuan dalam melakukan tukar pikiran atau gagasan dan juga perasaan antarsiswa pada tingkatan yang sama (A. P. Dewi et al., 2020).

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *E-Modul* terhadap kemampuan kolaboratif peserta didik pada materi dinamika penduduk.
2. Untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan kolaboratif peserta didik berbantuan *E-Modul* pada materi dinamika penduduk.

## **1.5 Kegunaan Penelitian**

### **1.5.1 Kegunaan Teoritis**

Kegunaan teoritis dalam penelitian ini adalah untuk mengevaluasi bagaimana efektivitas model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan *E-Modul* terhadap keterampilan kolaboratif peserta didik serta memberikan pemahaman teoritis dan dampaknya terhadap efektivitas proses belajar mengajar dalam materi dinamika penduduk.

### **1.5.2 Kegunaan Praktis**

#### **a). Bagi Sekolah**

- 1) Dapat memberikan informasi mengenai metode pembelajaran yang efektif, sehingga sekolah dapat mengadopsi metode pembelajaran yang efektif, sehingga sekolah dapat menggunakan metode tersebut untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Dapat menjadi dasar dalam pengambilan keputusan terkait kebijakan sekolah, seperti pemilihan kurikulum dan pengembangan program.
- 3) Dapat digunakan untuk mengevaluasi efektivitas program-program yang sedang berjalan disekolah.

#### **b). Bagi Guru**

- 1) Dapat memberikan informasi mengenai metode pengajaran yang efektif, sehingga guru dapat meningkatkan kualitas pengajaran mereka.
- 2) Dapat menggunakan hasil penelitian untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan profesional mereka.
- 3) Dapat memberikan solusi atas masalah-masalah yang dihadapi oleh guru dalam proses pengajaran.

**c). Bagi Siswa**

- 1) Dapat memberikan informasi mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan kolaboratif, sehingga siswa dapat mengetahui cara berkomunikasi, membagi tugas yang lebih efektif.
- 2) Dapat memberikan wawasan baru bagi siswa mengenai berbagai hal, sehingga dapat membantu mereka untuk mengembangkan diri.
- 3) Dapat memberikan solusi atas masalah-masalah yang dihadapi oleh siswa, baik dalam konteks belajar maupun kehidupan sehari-hari.

**d). Bagi Peneliti**

- 1) Melalui proses penelitian, peneliti dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah.
- 2) Peneliti dapat memberikan kontribusi nyata bagi masyarakat melalui hasil penelitiannya.