

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiringan dengan era globalisasi perkembangan teknologi yang semakin canggih, telah banyak memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan. Munculnya inovasi baru yang menunjang proses pembelajaran merupakan bukti kontribusi kemajuan teknologi. Pendidikan adalah sebuah proses memanusiakan manusia yang berlangsung secara berkesinambungan dalam rangka menjalankan kegiatan pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan membentuk sikap seseorang melalui kegiatan pengajaran, pelatihan, maupun penelitian. Pendidikan di Indonesia senantiasa mengalami kemajuan dan selalu berinovasi untuk mengembangkan aspek pembelajaran. Pembelajaran adalah usaha sengaja yang memanfaatkan keahlian atau pengetahuan profesional guru untuk mencapai tujuan kurikulum (Suardi, 2015).

Perubahan berkala dalam kurikulum pendidikan Indonesia senantiasa berusaha merumuskan kembali paradigma pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman (Diharjo et al., 2017). Kurikulum berfungsi menjadi landasan yang memberikan tujuan dan arah pendidikan, serta isi yang harus dipelajari. Saat ini pendidikan di Indonesia masih menerapkan kurikulum 2013 dan sedang tahap implementasi bertahap untuk kurikulum merdeka belajar. Permendikbud nomor 20 tahun 2016 berisi adanya perubahan kurikulum 2013 yaitu tentang keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan anak bangsa. Oleh karena itu, persiapan anak bangsa untuk menghadapi abad 21 membutuhkan keterlibatan semua pihak, terutama sekolah (Septikasari & Frasandy, 2018). Hal ini relevan dengan ditemukannya pergeseran pola pembelajaran dari tatap muka ke arah pendidikan yang lebih terbuka dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan siswa terhadap informasi yang hampir tidak terbatas (Alfi & Amirudin, 2016). Menjadi

sebuah tantangan tersendiri bagi para pendidik dalam menghadapi pergeseran paradigma untuk menumbuhkan kreativitas dan pembelajaran yang berkualitas.

Tantangan pendidikan abad 21 harus bisa membekali siswa dengan empat keterampilan yang meliputi *communication, collaboration, critical thinking and problem solving*, serta *creativity and innovation* (Indraswati et al., 2020). Hal tersebut menuntut pendidik untuk menumbuhkan *hard skill* dan *soft skill* para siswanya dalam pembelajaran di sekolah agar memiliki keterampilan hidup di era digitalisasi dan globalisasi. Keterampilan yang wajib dikuasai oleh siswa abad 21 salah satunya adalah *critical thinking* atau kemampuan berpikir kritis. Berpikir kritis adalah proses aktif dimana seseorang mengajukan pertanyaan untuk diri sendiri, memikirkan secara mendalam tentang berbagai hal, dan mampu menemukan informasi yang relevan untuk diri sendiri daripada sekedar mendapatkannya dari orang lain (Fisher dalam Septikasari & Frasandy, 2018). Pada era digitalisasi arus informasi sangat melimpah dan mudah untuk diakses, siswa diharuskan mempunyai kemampuan untuk menyeleksi sumber informasi yang valid, kredibel, dan berkualitas. Tujuan berpikir kritis yang paling sederhana yaitu untuk menjamin sejauh mungkin bahwa pemikiran kita valid dan benar, sehingga dengan kemampuan tersebut, dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya (Fahrudin dalam Septikasari & Frasandy, 2018).

Kemampuan berpikir kritis dibutuhkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan khususnya pada mata pelajaran geografi yang erat kaitannya dengan fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Siswa dengan kemampuan berpikir kritis yang baik, lebih mudah menguasai materi karena melalui proses berpikir kritis tersebut dapat membantu untuk memahami permasalahan yang muncul pada materi geografi (Mellita & Rosita, 2019). Dokumen *Framework for 21st Century Learning* menyebutkan, salah satu tujuan geografi adalah agar siswa mampu berpikir kritis dan mampu mengatasi masalah yang berkaitan dengan perubahan ruang di permukaan bumi. Siswa diberikan banyak kesempatan untuk aktif berpikir sesuai dengan Permendikbud nomor 69 tahun 2013 tentang kualitas pendidikan Indonesia menyebutkan bahwa pola pembelajaran

bergeser dari pasif menjadi aktif mencari (Alfi & Amirudin, 2016). Kegiatan pembelajaran tersebut memerlukan adanya inovasi yang bisa membangkitkan siswa untuk dapat mengkonstruksi sendiri pengetahuannya. Hal ini relevan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang mengutamakan pembentukan individual dalam belajar aktif, serta menyusun konsep mengenai kegiatan yang sedang di pelajari (Diharjo et al., 2017). Melalui penerapan metode dan penggunaan media pembelajaran yang tepat, siswa akan mampu membangun pengetahuannya sendiri melalui cara dan stimulasi yang berlangsung selama pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMAN 49 Jakarta dan wawancara dengan guru geografi, kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah. Hal ini tercermin dari soal yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa masih berkisar pada tingkat pengetahuan tiga level pertama atau *Lower Order Thinking Skills* yaitu kategori pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Meskipun penilaian sudah menggunakan kategori kognitif rendah, masih banyak siswa yang belum mencapai minimal ketuntasan belajar. Selain itu, belum adanya bentuk penilaian khusus untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa, sehingga kemampuan ini sering kali belum menjadi fokus utama tujuan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran geografi di SMAN 49 Jakarta masih cenderung *teacher center* dengan guru sebagai penyampai materi utama. Ditemukan juga bahwa mayoritas siswa sudah memiliki *smartphone*, namun belum memakainya secara maksimal. Media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku paket geografi, lembar kerja peserta didik, dan *power point* yang dibuat oleh guru. Namun media tersebut belum bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penyebab rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa salah satunya juga bisa disebabkan karena faktor situasi dan kondisi lingkungan belajar yang kurang aktif. Faktor tersebut mengarah pada media yang digunakan kurang interaktif dan belum mampu memicu siswa untuk berpikir lebih kritis dalam proses pembelajaran (Aditya, 2021). Diperlukan adanya variasi pada media yang digunakan untuk proses pembelajaran geografi agar lebih aktif dan interaktif.

Saat ini semakin banyak variasi media pembelajaran interaktif yang diciptakan melalui inovasi perkembangan teknologi. Salah satu kontribusi media pembelajaran adalah membuat situasi belajar menjadi lebih menarik sehingga kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan (Kemp & Dayton dalam Susilana & Riyana, 2009). Kemampuan berpikir kritis pada siswa dapat dilatih dengan menggunakan media pembelajaran yang mampu menstimulus siswa dalam beradu argumen atau sekedar menjawab pertanyaan (Rahmawati, 2017). Salah satu media yang cocok digunakan dalam proses pembelajaran geografi adalah media pembelajaran berbasis *mobile learning* maupun *e-learning*. Konsep ini memudahkan siswa untuk belajar dalam jaringan tanpa batas waktu dan ruang. Dalam rangka meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dengan perpaduan teknologi digital bisa menjadi solusi agar siswa lebih antusias aktif dalam belajar. Media pembelajaran yang bisa diterapkan salah satunya yaitu *lectora inspire*. Merujuk dari penelitian Fauzani (2017) *lectora inspire* merupakan sebuah software yang dapat menyediakan berbagai konten interaktif yang bisa dijadikan media pembelajaran berbasis multimedia sehingga memudahkan selama proses belajar mengajar karena dalam *software* ini dilengkapi kemampuan untuk menggunakan audio, animasi, video, serta berbasis *e-learning*. Penelitian Aditya (2021) menyatakan bahwa dengan menggunakan *lectora inspire* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah ditandai dengan tingkat kognitif yang masih berkisar pada kategori *lower order thinking skills*.
2. Guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif.

3. Media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi dan belum mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
4. Diperlukan media pembelajaran interaktif yang dapat menstimulasi siswa agar berpikir lebih kritis serta penggunaannya yang fleksibel

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk memperjelas ruang lingkup yang akan dibahas pada penelitian ini agar fokus dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah direncanakan maka, penelitian ini akan dibatasi hanya untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran *lectora inspire* pada mata pelajaran geografi khususnya materi keragaman budaya Indonesia terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI IPS di SMAN 49 Jakarta.

1.4 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *lectora inspire* pada materi keragaman budaya Indonesia terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI di SMAN 49 Jakarta?

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti, sebagai peningkatan kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian dan sebagai sarana pemecahan masalah atas permasalahan yang ditemukan.
2. Bagi peneliti lain, dapat memberikan informasi dalam menggunakan media *lectora inspire* untuk pembelajaran geografi dalam penelitiannya.
3. Bagi guru geografi, sebagai referensi untuk memperbaharui variasi media pembelajaran yang dapat digunakan di kelas.

4. Bagi siswa, dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya dan memberikan pengalaman langsung dalam pembelajaran menggunakan media *lectora inspire*.
5. Bagi sekolah, dapat menjadi acuan dalam evaluasi pembelajaran dan peningkatan mutu proses pembelajaran.

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti tentang pengaruh sebuah media pembelajaran dalam mengatasi masalah pembelajaran yang ada di sekolah.
2. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya dengan topik relevan.

