

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah sebuah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Untuk mewujudkan cita-cita pendidikan yang tercantum dalam undang-undang tersebut, maka pendidikan Indonesia harus terus berubah mengikuti zaman. Perubahan pendidikan yang ada di Indonesia dapat dilihat dari perubahan kurikulum yang terus dilakukan seiring berjalannya waktu. PP No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan sendiri menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Kurikulum pendidikan yang pertama kali dirumuskan setelah kemerdekaan Indonesia adalah *leer plan* atau yang lebih dikenal dengan nama Rentjana Pelajaran 1947. Meski begitu, kurikulum ini baru dapat berjalan pada tahun 1950 (Alhamuddin, 2014). Kurikulum pertama ini kemudian mengalami penyempurnaan pada tahun 1952. Salah satu isi dari penyempurnaan ini adalah terkait isi silabus yang dengan tegas menyatakan bahwa satu guru hanya mengajar satu mata pelajaran (Djauzak Ahmad, Dirpendas periode 1991-1995 dalam Alhamuddin, 2014). Kurikulum tersebut kemudian terus dikembangkan hingga menjadi Rentjana Pendidikan 1964, lalu menjadi Kurikulum 1964, Kurikulum 1968, Kurikulum 1975, Kurikulum 1984, Kurikulum 1994 dan Suplemen Kurikulum 1999, Kurikulum Berbasis Kompetensi 2004,

Kurikulum tingkat Satuan Pendidikan 2006, Kurikulum 2013 serta revisinya, hingga sekarang Kurikulum Merdeka.

Perubahan kurikulum yang mengikuti zaman ini mengakibatkan beberapa pergeseran dalam aspek pembelajaran yang tidak hanya semata mempengaruhi pada bahan ajar dari mata pelajaran yang diajarkan di sekolah saja, tetapi juga mencakup teknologi dalam pendidikan, dan metode-metode dalam melakukan pembelajaran. Salah satunya adalah penyampaian materi yang mulanya banyak menggunakan pendekatan klasikal yang menggunakan metode ceramah mulai berubah dengan mengintegrasikan model dan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Menurut (Rosenberg & Foshay (2002) dalam Sudibyo (2011) ada lima pergeseran dalam proses pendidikan dikarenakan berkembangnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yaitu (1) dari pelatihan ke penampilan; (2) dari ruang kelas ke dimana dan kapan saja; (3) dari kertas ke “*online*”; (4) dari fasilitas ke jaringan kerja; dan (5) dari waktu siklus ke waktu nyala.

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah adalah geografi. Geografi adalah ilmu yang mengintegrasikan aspek-aspek yang menjadi kajian dalam ilmu alam dan sosial dengan menggunakan pendekatan keruangan, kelingkungan, dan kewilayahan. Sebagai ilmu yang holistik, pembelajaran geografi di Indonesia masih tergolong rumit. Ini karena pembelajaran geografi masih sering dikotak-kotakkan pada rumpun IPS ataupun IPA. Pada kurikulum 1984, mata pelajaran geografi di SD masuk rumpun IPS. Pada masa SMP dan SMA mata pelajaran geografi dipisah kajiannya menjadi geografi fisik dan antariksa yang masuk rumpun IPA dan geografi sosial ekonomi Indonesia dan geografi regional dunia yang masuk kembali ke rumpun IPS (Soedijarto, Thamrin, Karyadi, Siskandar, & Sumiyati, 2018).

Dewasa ini, geografi dipelajari di rumpun mata pelajaran IPS di tingkat SD dan SMP, dan menjadi mata pelajaran kelompok peminatan IPS di tingkat SMA. Sebagai salah satu mata pelajaran yang dipelajari di SMA masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan oleh peserta didik. Peserta didik masih banyak yang menganggap geografi sebagai mata pelajaran yang bersifat hafalan dan

gurunya hanya mengajar dengan cara berceramah sehingga proses pembelajaran terasa jenuh (Rasmilah, 2013). Pembelajaran geografi di sekolah masih banyak yang berpusat pada guru. Ini berarti peserta didik masih cenderung pasif menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru dan belum berusaha aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pola pembelajaran yang seperti ini akan cenderung mengakibatkan lemahnya pengembangan potensi peserta didik dalam pembelajaran sehingga hasil belajar yang dicapai belum optimal.

Maryani (2005) mengemukakan beberapa faktor yang menyebabkan Geografi dianggap tidak menarik untuk dipelajari diantaranya:

- 1) Pelajaran geografi sering kali terjebak pada aspek kognitif tingkat rendah, yaitu menghafal nama-nama tempat, sungai, dan gunung, atau sejumlah fakta lainnya,
- 2) Ilmu Geografi sering kali dikaitkan dengan sebagai ilmu yang hanya membuat peta,
- 3) Pembelajaran geografi hanya menggambarkan tentang perjalanan manusia di permukaan bumi,
- 4) Proses pembelajaran geografi cenderung bersifat verbal; kurang melibatkan fakta-fakta aktual, dan tidak menggunakan media kongkret dengan teknologi mutakhir,
- 5) Pembelajaran geografi kurang aplikatif dalam memecahkan masalah-masalah yang berkembang saat ini.

Salah satu materi yang sering diasosiasikan dengan masalah ini adalah materi langkah langkah-langkah penelitian geografi yang diajarkan di kelas X. Materi ini masih banyak menghadapi permasalahan dalam proses pembelajaran dikarenakan konten pembelajarannya sendiri yang terkait dengan metodologi penelitian. Permasalahan yang paling umum pada materi ini berakar dari beberapa hal seperti materinya yang terlalu kompleks dan teknis (Ball & Pelco, 2006; Ramdani, Syam, Karyana, & Herawati, 2022), latar belakang dan kemampuan peserta didik yang beragam, serta persepsi awal dari peserta didik yang menganggap materi ini tidak terlalu penting dan hanya akan berguna di sekolah (University College London, 2020).

Dalam upaya menyelesaikan permasalahan yang ada dan memberikan pengalaman belajar yang maksimal, maka perlu diterapkan model pembelajaran yang sesuai. Proses pembelajaran dapat dikategorikan menjadi pembelajaran melalui pengalaman simbolis (*learning through abstractions*), pengalaman ikonis (*learning through observation*), dan pengalaman langsung dan bermakna (*learning by doing*) (Dale, 1946; Duta, 2020). Dari tiga proses pembelajaran di atas, informasi atau hasil pembelajaran akan lebih lekat di ingatan peserta didik jika dilakukan melalui pembelajaran secara langsung dan bermakna atau *learning by doing*. Dalam pembelajaran ini peserta didik berperan aktif dan partisipatif dalam proses pembelajaran sehingga informasi disimpan dapat mencapai 90% (Duta, 2020).

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran langsung dan bermakna adalah model Pembelajaran Berbasis Masalah. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning Model / PBL*) merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan kompetensi. PBL menekankan proses pembelajaran yang aktif, interaktif, dan kolaboratif, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan melalui kesempatan pembelajaran mandiri dan presentasi, serta pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan analitis (Ramdani dkk., 2022).

Sebagai pembelajaran yang kontekstual terhadap permasalahan di dunia nyata, salah satu metode yang dapat digunakan dalam PBL adalah *outdoor study* atau pembelajaran di luar ruangan. Dengan metode ini maka peserta didik dapat dengan langsung mengamati objek-objek geografi sehingga kesan yang didapat dari pengamatan secara langsung tersebut dapat memberikan kesan yang lengkap dan bermakna mengenai informasi dari objek-objek geografi yang diamati (Arsyad, 1997; Sejati dkk., 2016). Model pembelajaran ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam pengembangan kemampuan penalaran tentang pembelajaran geografi

Peneliti mendapatkan kesempatan untuk mengamati proses pembelajaran geografi di SMA Labschool Cibubur. Labschool sendiri merupakan salah satu institusi pendidikan yang tujuan pendidikannya tercermin dari filosofi Labschool yaitu Iman-

Ilmu-Amal. Peserta didik yang bersekolah di Labschool dididik untuk memiliki iman yang kuat, ilmu yang bermanfaat, serta dapat mengamalkan ilmu yang dimilikinya bagi kemajuan bangsa dan negara. Dalam mewujudkan filosofi pendidikan tersebut berbagai program disiapkan kepada peserta didik.

Proses pembelajaran geografi di SMA Labschool Cibubur secara garis besar masih dilaksanakan di ruang kelas. Satu hal yang membedakan adalah penggunaan teknologi dan dukungan internet dalam proses pembelajaran. Pembelajaran di ruang kelas dengan dukungan teknologi serta internet yang memadai dapat lebih memudahkan peserta didik dalam memvisualisasikan banyak materi yang terdapat dalam pembelajaran geografi. Meskipun banyak, tapi tetap masih ada beberapa materi geografi yang lebih baik untuk dipelajari di lapangan secara kontekstual.

Salah satu program rutin di SMA Labschool Cibubur yang diadakan di luar kelas adalah kegiatan olahraga pagi yang biasa dilakukan di lapangan sekolah bahkan hingga ke lingkungan di sekitar sekolah. Dalam program ini biasanya peserta didik dapat sekaligus mengamati beberapa fenomena geografis yang ada di sekitar lingkungan sekolah. Program ini peneliti rasa dapat sekaligus diterapkan untuk melakukan pembelajaran langkah-langkah penelitian geografi.

Berdasarkan pemaparan tadi peneliti tertarik untuk menganalisis pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*problem based learning*) dengan menggunakan metode pembelajaran di luar ruang (*outdoor study*) terhadap kemampuan penalaran peserta didik di SMA Labschool Cibubur. Dengan penggunaan model dan metode pembelajaran ini, diharapkan proses pembelajaran geografi pada materi langkah-langkah penelitian geografi dapat berlangsung secara kontekstual, konkret, dan nyata sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan penalaran dan penyelesaian masalah yang baik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan deskripsi fenomena pada latar belakang, maka masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran geografi di sekolah masih banyak menggunakan model pembelajaran klasikal sehingga banyak peserta didik menganggap mata pelajaran geografi kurang menarik.
2. Strategi pembelajaran geografi yang bersifat *teacher centre* membuat proses pembelajaran geografi cenderung pasif bagi peserta didik
3. Pembelajaran geografi sering kali terjebak pada aspek kognitif rendah sehingga kemampuan penalaran peserta didik kurang terasah.
4. Proses pembelajaran geografi cenderung bersifat verbal; kurang melibatkan fakta-fakta aktual, dan tidak menggunakan media kongkret dengan teknologi mutakhir sehingga geografi dianggap tidak aplikabel dalam menyelesaikan masalah-masalah di dunia nyata.
5. Materi langkah-langkah penelitian geografi yang bersifat kompleks dan teknis sering kali menyusahkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Agar peneliti dapat lebih fokus pada objek yang akan diteliti dan dapat mendapatkan data yang baik, maka penelitian ini dibatasi pada pengaruh model *problem based learning* berbasis *outdoor learning* pada materi langkah-langkah penelitian geografi terhadap kemampuan kognitif peserta didik kelas X IPS SMA Labschool Cibubur.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas maka rumusan masalah yang ditulis adalah “Bagaimana pengaruh model *Problem Based Learning* berbasis *Outdoor Study* pada materi Langkah-langkah Penelitian Geografi terhadap kemampuan kognitif peserta didik di kelas X IPS SMA Labschool Cibubur?”

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat berperan sebagai informasi tambahan dan acuan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, khususnya pada pembelajaran geografi kelas X pada materi Langkah-langkah penelitian geografi.

2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dilihat sebagai referensi penggunaan model pembelajaran pada suatu mata pelajaran di sekolah dan juga sebagai rujukan bagi penelitian serupa di masa depan