

BAB I PENDAHULUAN

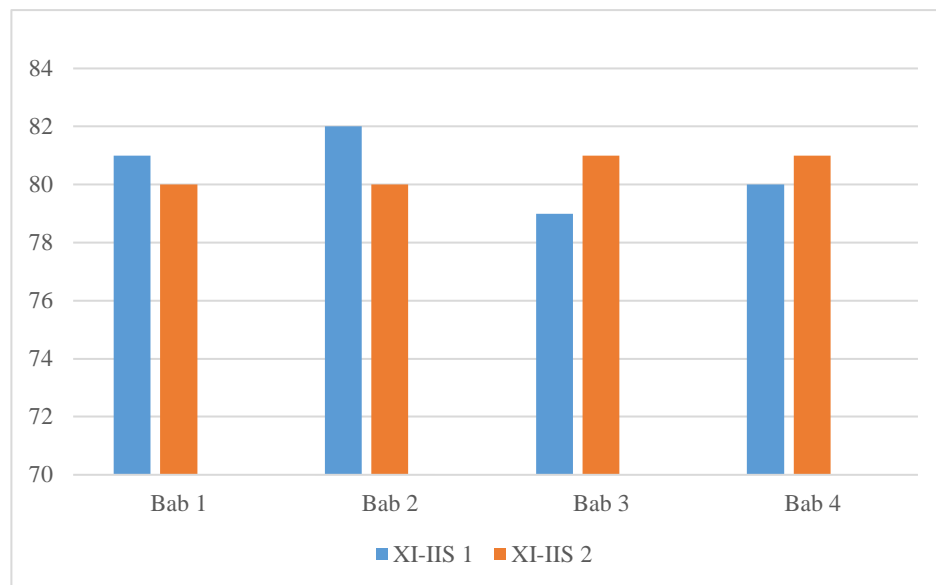
1.1 Latar Belakang

Abad 21 merupakan implikasi dari perkembangan kehidupan dari masa ke masa, sehubungan dengan itu Abad 21 ditandai dengan abad keterbukaan atau abad globalisasi yang memiliki makna sebagai perubahan yang fundamental terhadap tata kehidupan sebelumnya. Abad-21 dicirikan dengan adanya perkembangan pada bidang digital. Abad-21 mendorong para generasi muda agar mampu memahami dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (*ICT Literacy Skills*) (Syahputra, 2018). Terdapat 4 keterampilan yang harus diterjadian dalam pembelajaran Abad-21 yakni (*Communication/Komunikasi, Collaboration/Kolaborasi, Critical thinking and Problem Solving/Berfikir Kritis dan Pemecahan Masalah, Creative and Innovative/Daya Cipta dan Inovasi* (Nabilah & Nana, 2020). Abad-21 menuntut adanya kemampuan untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan keberagaman yang ada, kemampuan berfikir kritis/*critical thinking* serta kemampuan untuk berinovasi dengan kreativitas.

Mengacu kepada pernyataan tersebut, kemampuan berfikir kritis dan pemecah masalah/*critical thinking and problem solving* merupakan satu dari 4 keterampilan belajar pada Abad-21 yang harus diterjadian dalam pembelajaran. Berkenaan dengan hal tersebut, pengimplementasian kemampuan berfikir kritis dan pemecah masalah dalam pembelajaran memberikan banyak dampak positif bagi siswa seperti mampu menganalisis masalah dari berbagai sudut pandang dan berbagai sumber informasi sebagai bagian dari penyelesaian masalah. Berfikir kritis merupakan

kemampuan seseorang dalam menggunakan akal pikirnya untuk menyelesaikan sebuah permasalahan dengan terlebih dahulu memahami permasalahan, mengemukakan pendapat, mendeteksi bias dari berbagai sudut pandang serta menarik kesimpulan dari permasalahan yang disuguhkan (Harlinda, 2014) dalam (Prameswari et al., 2018). Permasalahan yang disuguhkan membutuhkan sebuah pemecahan, sehingga memusatkan perhatian siswa pada ide dan pengertian dari pada sekedar menghafal fakta (Belecina & Jose M. Ocampo, 2018). Memiliki kemampuan berfikir kritis akan membantu bertahan dengan berbagai perubahan yang akan datang pada berbagai bidang kehidupan serta mampu mempelajari sebuah permasalahan secara sistematis, mampu menghadapi berjuta tantangan dengan cara yang terorganisasi, mampu merumuskan pertanyaan, inovatif dan mampu merancang penyelesaian yang dipandang relative baru (Jhonson, 2006).

Keterampilan berfikir kritis dapat dikembangkan jika aktivitas belajar siswa dapat diterjadikan dalam pembelajaran. Berkenaan dengan itu, dibutuhkan pembelajaran yang menarik untuk menterjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menarik dapat diterjadikan dengan cara mengurangi penyampaian materi pembelajaran secara verbalistik, kemudian digantikan dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan untuk menyederhanakan materi pembelajaran ataupun konsep sehingga akan lebih mudah untuk dipahami. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah *Power Point* (PPT) dan video pembelajaran dari *YouTube*. Keberhasilan pengaplikasian media pembelajaran yang digunakan dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. 1
Rata-Rata Nilai Per Materi Pembelajaran
(Sumber : Arsip Guru Geografi)

Penggunaan media pembelajaran *Power Point* pada pembelajaran menghasilkan hasil belajar yang tidak konsisten, hal tersebut dapat dilihat pada Gambar 1. Berdasarkan pada gambar tersebut, diketahui bahwa materi pada Bab III “Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia” merupakan materi dengan rata-rata nilai pembelajaran yang paling rendah dibandingkan dengan materi pembelajaran lainnya. Proses penerimaan materi oleh setiap siswa berbeda-beda sehingga menghasilkan tingkat pemahaman yang berbeda, hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif akan mampu mengembangkan aktivitas belajar dan keterampilan berfikir kritis hal ini dikarenakan proses pembelajaran dengan menggunakan penglihatan mencapai 82%, pendengaran 11%, peraba 3,5%, perasa 2,5% serta penciuman 1% (Kristanto, 2016). Berdasarkan pada data tersebut, salah satu faktor untuk mendesain suasana

belajar adalah penggunaan media belajar yang disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Berkenaan dengan pembelajaran geografi, aktivitas siswa dalam pembelajaran dinilai rendah. Aktivitas belajar siswa dapat dilihat dari ada tidaknya peran serta siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, hal tersebut dapat dilihat dari jumlah siswa yang aktif bertanya dan berpendapat. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sianturi et al., 2023) menunjukkan bahwa hanya terdapat sedikit siswa yang menunjukkan keaktifan berpendapat dan bertanya. Hal tersebut sejalan dengan hasil observasi dan wawancara, berdasarkan observasi yang dilakukan saat melakukan kegiatan PLP-II diketahui bahwa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran siswa cenderung pasif/kaku hal tersebut dilihat dari minimnya partisipasi seperti memberi pertanyaan, menjawab ataupun menyanggah dalam membahas materi pembelajaran begitu pula saat melakukan diskusi kelompok. Apabila dilakukan sistem menunjuk secara acak, sebagian besar dari mereka belum mampu menjelaskan dengan baik. Hasil dari wawancara kepada guru geografi di kelas XI-IPS diketahui bahwa dalam 1 kelas terdapat 38 siswa, dari 38 siswa hanya terdapat 12 siswa yang aktif dalam kegiatan belajar serta kegiatan presentasi. Berikut merupakan dokumentasi aktivitas belajar pembelajaran geografi saat observasi dilakukan.



Gambar 1. 2
Suasana Presentasi
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

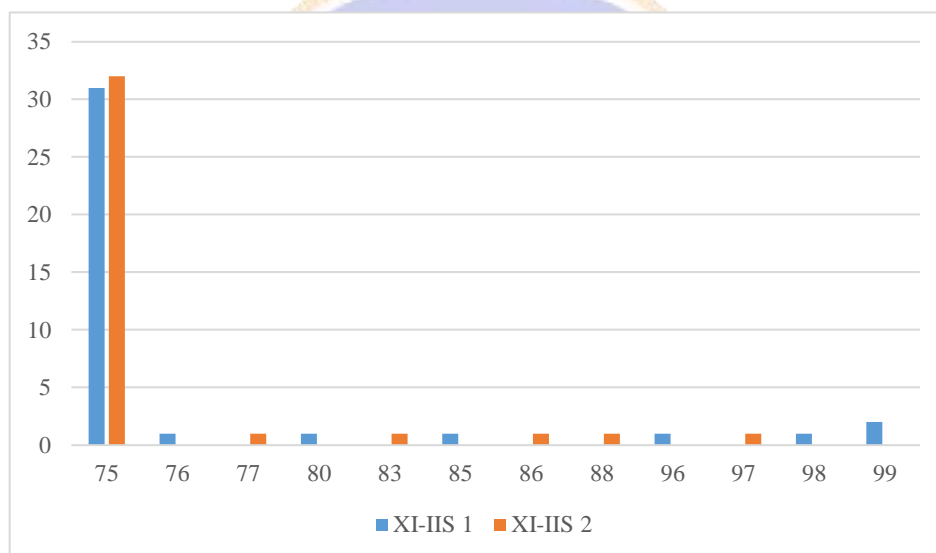
Rendahnya aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran geografi tentunya berimplikasi kepada kemampuan berfikir kritis dari siswa. Hal tersebut sejalan dengan (Melatiya et al., 2020), menyatakan pembelajaran masih belum melibatkan siswa secara aktif atau pembelajaran masih berpusat pada guru, menyebabkan kurangnya aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran menyebabkan pembelajaran hanya terjadi 1 arah sehingga berdampak terhadap kemampuan berfikir kritis siswa yang masih kurang. Kemampuan siswa dapat dilihat dari cara menjawab soal dalam bentuk esai. Berikut merupakan nilai dari setiap siswa saat mengikuti ulangan harian:

Tabel 1. 1
Nilai Ulangan Harian

Kelas	Jumlah siswa	Nilai											
		75	76	77	80	83	85	86	88	96	97	98	99
IIS 1	38	31	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	2
IIS 2	37	32	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0
Total	75	63	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2

Sumber : Arsip Guru Geografi

Berikut merupakan grafik batang nilai ulangan harian siswa yang berlandaskan kepada tabel 1.



Gambar 1. 3
Nilai Ulangan Harian XI-IIS
(Sumber : Arsip Guru Geografi)

Berdasarkan kepada Gambar 3 diketahui bahwa terdapat banyak siswa yang memiliki nilai yang berada di KKM yakni 75. Nilai siswa yang masih di KKM menandakan adanya indikasi bahwa siswa memiliki keterampilan berfikir kritis yang masih rendah. Keterampilan berfikir kritis yang masih kurang dapat dilihat dari kemampuan memberikan penjelasan, kemampuan menganalisis permasalahan,

menyimpulkan serta menyusun strategi untuk menyelesaikan permasalahan yang disajikan.

Kemampuan berfikir kritis yang masih dalam kategori cukup disebabkan oleh adanya kecenderungan siswa hanya menghafal materi/konsep dibandingkan memahami, sehingga menyebabkan siswa kurang melatih keterampilan berfikir kritis. Aktivitas belajar siswa yang masih sangat kurang dalam mengikuti proses pembelajaran disebabkan oleh siswa hanya berfokus kepada guru tanpa menganalisis, mengkritik ataupun mengevaluasi apa yang disampaikan oleh guru serta menjadikan buku pembelajaran sebagai patokan. Selain hal tersebut, juga dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media yang disesuaikan dengan karakteristik siswa akan mampu menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran begitu pula sebaliknya.

Permasalahan kurangnya keterampilan berfikir secara kritis dan aktivitas belajar siswa yang kurang aktif dapat di kembangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Adapun media pembelajaran yang digunakan dalam pengatasan permasalahan tersebut adalah “Media *Audio Visual Interaktif* berbasis *Articulate Storyline*”. Media *Audio Visual Interaktif* berbasis *Articulate Storyline* menurut (Pratama, 2019) dalam (Setyaningsih et al., 2020) didefinisikan sebagai perangkat lunak yang dimanfaatkan sebagai media presentasi dimana dapat digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran interaktif dengan mengkombinasikan beberapa file seperti gambar, teks, suara, grafik, video serta animasi. Penggunaan media *audio visual interaktif* berbasis *Articulate Storyline* karena memiliki beberapa kelebihan seperti media dapat dipergunakan dengan cukup mudah oleh mereka yang belum berpengalaman dan yang sudah

berpengalaman, dapat memasukkan berbagai jenis file seperti teks, gambar, video, animasi dan lainnya, dapat membuat file yang diisi oleh gambar ataupun suara, dapat membuat quiz tanpa mengunggah file yang berada dari luar serta dapat memberikan konten yang menarik dan interaktif yang tentunya melibatkan siswa secara aktif (Indriani et al., 2021).

Pemanfaatan media *audio visual interaktif* berbasis *Articulate Storyline* dalam pembelajaran sudah dilakukan oleh banyak peneliti. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuni et al., 2022) menyebutkan bahwa pengaplikasian media *audio visual interaktif* berbasis *Articulate Storyline* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis pada siswa kelas VII A SMPN 1 Sukapura. Hasil dari pengimplementasian media interaktif berbasis *Articulate Storyline* sebesar 96,5% menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut bersifat interaktif. Hasil dari pembelajaran interaktif tersebut meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa dan respon siswa pada media tersebut sebesar 94% menunjukkan bahwa media pembelajaran ini digunakan dapat memberikan dampak yang signifikan positif. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Setyaningsih et al., 2020) dengan variabel terikat motivasi belajar dan hasil belajar. Penggunaan media *audio visual interaktif* berbasis *Articulate Storyline* memberi pengaruh hal tersebut dapat dilihat dari hasil kelas eksperimen lebih aktif dibandingkan dengan kelas control begitu pula dengan hasil belajar dengan rata-rata pre-test 63,33 dan post-test 84,89 sedangkan kelas control rata-rata pre-test 59,33 dan post-test 74,889.

Berdasarkan kepada pemaparan di atas, peningkatan aktivitas belajar dan keterampilan berfikir kritis siswa dilakukan dengan memanfaatkan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam pembelajaran geografi dengan materi

pengelolaan sumber daya alam Indonesia. Berkenaan dengan hal tersebut, dilakukan kajian dengan judul “Pengaruh Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* terhadap Aktivitas Belajar dan Kemampuan Berfikir Kritis dalam Pembelajaran Geografi dalam Pembelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Seririt.

1.2 Identifikasi Permasalahan

Mengacu kepada latar belakang yang telah dikemukakan, teridentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran geografi belum menerapkan pembelajaran yang interaktif.
2. Dominasi guru masih terjadi dalam pembelajaran yang terimplementasikan di sekolah.
3. Aktivitas belajar siswa masih rendah.
4. Keterampilan berfikir kritis siswa belum dapat diterjadikan dalam pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah.
5. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang menjadikan siswa aktif.

1.3 Pembatasan Masalah

Luasnya masalah yang teridentifikasi maka penting dikemukakan pembatasan masalah yang diangkat dalam penelitian ini. Dilihat dari objeknya, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji aktivitas belajar dan keterampilan berfikir kritis siswa sebagai implikasi dari pemanfaatan media *Audio Visual Interaktif* berbasis *Articulate Storyline* dalam pembelajaran geografi. Dilihat dari subjeknya, penelitian ini hanya melibatkan siswa kelas XI-IIS serta guru mata pelajaran

geografi yang mengajar di kelas tersebut. Dilihat dari materi yang dibelajarkan, hanya terbatas pada pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia.

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu kepada masalah yang teridentifikasi dan pembatasan masalah sebagaimana telah dikemukakan, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dimanfaatkan dalam pembelajaran geografi?
- 2) Bagaimana aktivitas belajar siswa sebelum dan sesudah media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dimanfaatkan dalam pembelajaran geografi?
- 3) Bagaimana kemampuan berfikir kritis siswa sebelum dan sesudah media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dimanfaatkan dalam pembelajaran geografi?
- 4) Bagaimana pengaruh pemanfaatan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* secara simultan terhadap aktivitas belajar dan kemampuan berfikir kritis siswa dalam pembelajaran geografi?

1.5 Tujuan Penelitian

Berpijak kepada rumusan masalah tersebut, dapat dikemukakan tujuan penelitian sebagai berikut.

- 1) Untuk menganalisis pemanfaatan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam pembelajaran geografi.
- 2) Menganalisis aktivitas belajar siswa sebelum dan sesudah media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dimanfaatkan dalam pembelajaran geografi.

- 3) Menganalisis kemampuan berfikir kritis siswa sebelum dan sesudah media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dimanfaatkan dalam pembelajaran geografi.
- 4) Menganalisis pengaruh pemanfaatan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* secara simultan terhadap aktivitas belajar dan kemampuan berfikir kritis siswa dalam pembelajaran geografi.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan kepada tujuan sebelumnya sudah dipaparkan, sehingga dapat dikemukakan manfaat dari penelitian yang dilakukan, yakni.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan empiris terhadap pendidikan geografi, khususnya dalam penerapan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam pembelajaran geografi untuk meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan berfikir kritis siswa.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Kalangan Akademis

Kajian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dalam penggunaan media pembelajaran khususnya penggunaan media dalam pembelajaran geografi.

b) Bagi Lembaga

Hasil kajian ini bagi lembaga (SMA Negeri 1 Seririt) bermanfaat sebagai bahan referensi media pembelajaran untuk di pakai guru saat mengajar yang nantinya akan meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan berfikir kritis siswa.