

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Geografi dalam Kurikulum Merdeka didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari interaksi antara manusia dengan lingkungannya dalam konteks ruang (spasial) dan waktu, dengan pendekatan holistik untuk memahami fenomena fisik dan sosial di permukaan bumi, yang mencakup analisis persebaran, keterkaitan, dan dinamika fenomena geosfer (atmosfer, litosfer, hidrosfer, biosfer, antroposfer) seperti pola persebaran penduduk atau dampak perubahan iklim (Kemendikburistek, 2022 dalam Kartika et al., 2025). Hal tersebut menunjukkan bahwa secara esensi pembelajaran geografi merupakan suatu proses belajar mengajar yang tidak saja berkenaan dengan memahami persamaan dan perbedaan fenomena geosfer (alam dan manusia) dalam konteks keruangan dan kewilayahan, namun juga mengembangkan kemampuan menganalisis hubungan manusia-lingkungan. Selain itu, melalui pembelajaran geografi diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran untuk bersikap cerdas, arif, dan bertanggung jawab terhadap masalah sosial, ekonomi, dan ekologis, melalui penerapan konsep-konsep esensial seperti lokasi, jarak, pola, dan interaksi keruangan.

Tujuan utama mata pelajaran geografi di SMA adalah membekali peserta didik dengan pemahaman mendalam tentang hubungan antara manusia dan lingkungan. Ini mencakup kemampuan untuk memahami karakteristik, keunikan, persamaan, dan perbedaan antarwilayah, serta proses-proses yang memengaruhi lingkungan fisik dan sosial (Sumaatmadja, 2018). Peserta didik juga diharapkan mampu menggunakan data dan informasi geografis, termasuk peta, penginderaan

jauh, dan sistem informasi geografis (SIG), serta memahami cara mitigasi dan adaptasi terhadap bencana alam (Daldjoeni, 2014). Selain itu, geografi bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis melalui analisis spasial fenomena geografis dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran ini juga berorientasi pada penguatan wawasan kewilayahan Negara Kesatuan Republik Indonesia, dengan menekankan pembentukan karakter. Secara keseluruhan, geografi di SMA dirancang untuk mempersiapkan peserta didik menjadi individu yang kompeten dan bertanggung jawab terhadap lingkungan dan wilayahnya (Kartika et al., 2025).

Tujuan pembelajaran abad ke-21 berfokus pada pengembangan keterampilan dan pengetahuan yang relevan dengan tuntutan dunia modern. Tujuan pembelajaran abad ke-21 berfokus pada pengembangan keterampilan dan pengetahuan yang relevan dengan tuntutan dunia modern (Mashudi, 1993) . Tujuan pembelajaran geografi tersebut sejalan dengan tujuan pembelajaran abad 21 yang menurut Erdogan (2019) adalah mengembangkan keterampilan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi dan berkeaktifan. Guna mencapai tujuan tersebut, Minat Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis menjadi sangat penting dimiliki siswa dalam pembelajaran geografi.

Minat Belajar Siswa pada hakikatnya merupakan dorongan internal atau eksternal yang membuat siswa tertarik dan senang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Keberadaan Minat Belajar Siswa ini ditandai dengan rasa suka, ketekunan, keaktifan, dan perhatian pada materi (Miftakhul Jannah & Eli Masnawati, 2024). Minat memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa,. Secara individu, minat belajar yang tinggi

menunjukkan keterlibatan aktif, ketertarikan, dan kesenangan terhadap materi pelajaran, yang pada akhirnya mengarah pada pencapaian hasil belajar yang optimal. Siswa dengan minat belajar yang kuat cenderung lebih fokus dan mampu memusatkan perhatian pada materi pelajaran, sehingga memungkinkan mereka menyerap informasi secara efektif dan mencapai pemahaman yang mendalam (Novela et al., 2024).

Selain Minat Belajar Siswa, memperhatikan tuntutan Pembelajaran Geografi pada Kurikulum Merdeka dan tuntutan Pembelajaran Abad 21, Keterampilan Berpikir Kritis siswa juga sangat dibutuhkan dalam pembelajaran geografi. Keterampilan Berpikir Kritis sebagaimana yang dikemukakan (Nurfadhila et al., 2025) merupakan kemampuan menganalisis informasi secara logis, objektif, dan sistematis untuk mengevaluasi fakta, mengenali argumen, serta membuat penilaian dan keputusan yang rasional, bukan emosional atau berdasarkan asumsi. Ini melibatkan kemampuan untuk mempertanyakan, melihat dari berbagai sudut pandang, dan menemukan solusi yang efektif, sangat penting di era digital untuk memilah informasi valid dan tidak valid.

Realita yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa Minat Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis siswa dalam pembelajaran masih rendah. Penelitian Meyzilia et al (2019) menemukan bahwa Minat Belajar Geografi siswa SMA masih rendah karena metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari. selanjutnya Studi lain oleh Haviza (2023) menunjukkan bahwa siswa menganggap geografi sebagai mata pelajaran hafalan, sehingga kurang menarik minat mereka. Selain itu rendahnya Minat Belajar Geografi siswa SMA karena minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif,

seperti peta digital atau video edukasi dan juga mengungkapkan bahwa banyak siswa SMA memandang geografi sebagai subjek yang terlalu teoritis dan kurang aplikatif, sehingga mengurangi minat belajar mereka.

Penelitian oleh Ai'syah et al (2022) mengungkapkan bahwa Kemampuan Berpikir Kritis siswa SMA dalam geografi masih rendah karena pembelajaran lebih berfokus pada konten daripada proses analisis. Studi oleh Dwi & Handayani (2025) menemukan bahwa metode ceramah masih dominan dalam pembelajaran geografi, sehingga kurang melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian yang dilakukan (Miftakhul Jannah & Eli Masnawati, 2024) menemukan bahwa minat belajar geografi siswa SMA rendah karena minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti peta digital atau video edukasi dan juga mengungkapkan bahwa banyak siswa SMA memandang geografi sebagai subjek yang terlalu teoritis dan kurang aplikatif, sehingga mengurangi minat belajar mereka.

Permasalahan Minat Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis siswa sebagaimana dipaparkan di atas juga terjadi di SMA Negeri 3 Singaraja Kabupaten Buleleng. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru (Gambar 1.1), diungkapkan bahwa Minat Belajar siswa terhadap mata pelajaran geografi tergolong rendah. Pada saat observasi terbatas yang dilakukan, rendahnya Minat Belajar siswa tersebut tercermin dari kurangnya antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang dominan digunakan guru dalam membelajarkan geografi adalah metode ceramah tanpa didukung oleh media pembelajaran yang memadai. Guru dalam wawancara yang dilakukan mengakui bahwa model pembelajaran yang diterapkan selama ini cenderung monoton dan kurang

melibatkan partisipasi aktif siswa dan belum menggunakan model maupun media inovasi dalam pembelajaran di kelas. Hasil wawancara dengan siswa terungkap bahwa terdapat beberapa faktor yang menyebabkan pembelajaran geografi kurang menarik. Kebosanan adalah alasan utama, rasa bosan timbul karena materi yang rumit dan sulit dipahami.

Kurangnya minat siswa pada mata pelajaran ini juga akan mengurangi ketertarikan mereka sehingga berkontribusi terhadap Kemampuan Berpikir Kritis siswa, seiring dengan minimnya pemahaman materi yang diberikan,. Selain itu, rendahnya ketertarikan siswa terhadap geografi karena materi yang diberikan dinilai bersifat hafalan. Geografi juga dianggap sulit karena menuntut pemahaman mendalam tentang peta, nama negara, serta fenomena bencana alam dan penyebabnya. Masalah lainya ini terjadi saat media pembelajaran yang digunakan tidak memadai atau membosankan. Jadi, kombinasi antara materi yang kompleks, metode penyampaian yang kurang variatif, dan kurangnya pemahaman dasar menjadi pemicu utama rendahnya minat siswa dan keterampilan berpikir kritis siswa terhadap geografi. (Kegiatan observasi dan wawancara tersedia di link : <https://go.undiksha.ac.id/jhs0b>)



Gambar 1.1
Wawancara dengan Guru Geografi SMA Negeri 3 Singaraja
(Sumber : Putri, 2025)

Berkenaan masalah yang dikemukakan tersebut, guru memiliki peran penting dalam mendorong siswa belajar secara aktif dan menyenangkan, yaitu dengan menerapkan pembelajaran yang inovatif, baik itu model maupun media pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran inovatif melatih siswa untuk berpikir kreatif dalam memberikan gagasan, ide atau pemikiran (Rizkiyanto et al., 2018). Pembelajaran *inovatif* dapat membuat pembelajaran lebih terkesan menyenangkan yang bisa membuat peserta didik tidak merasakan kejenuhan-kejenuhan pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan harus di dukung oleh keamanan lingkungan, sehingga dapat memberikan dampak positif. Sejalan dengan itu, jika mengacu pada UU-RI 20/2003 Tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP), salah satu pengimplementasian pembelajaran, adalah memenuhi proses pembelajaran pada satuan pendidikan. Standar proses ini harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Dantes, dkk. 2020)

Di samping model pembelajaran *inovatif*, penggunaan media pembelajaran digital memungkinkan penyampaian materi yang menarik dan penuh ide-ide baru dengan pemanfaatan elemen multimedia yang interaktif, seperti teks, gambar, audio, video, dan elemen interaktif, sehingga mampu meningkatkan minat dan retensi informasi bagi para peserta didik (Jediut et al., n.d.2021). Hasil penelitian Abadi et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti peta digital interaktif dan simulasi 3D, dapat meningkatkan minat

dan motivasi siswa dalam belajar geografi. Media pembelajaran digital mampu menghadirkan materi pelajaran yang lebih menarik dan inovatif melalui pemanfaatan elemen multimedia interaktif, seperti teks, gambar, audio, video, dan elemen interaktif. Hal ini juga dikemukakan Shen et al., (2022) bahwa media pembelajaran inovatif terbukti mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan relevan sangat penting bagi guru untuk mengoptimalkan proses pembelajaran geografi siswa.

Model *Problem-based Learning* menurut Sulaiman & Azizah (2020) dinyatakan sebagai model pembelajaran inovatif yang memiliki sejumlah keunggulan dalam pembelajaran, terutama dalam melatih kemampuan analisis dan berpikir kritis siswa. Melalui model *Problem-based Learning*, siswa dihadapkan pada kasus-kasus nyata yang memerlukan pemecahan masalah, sehingga mereka aktif berpartisipasi dan mengembangkan keterampilan observasi serta kemampuan mengorganisasikan pengetahuan. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena terkait dengan konteks kehidupan sehari-hari, yang memotivasi siswa untuk terus belajar dan mengintegrasikan pengetahuan lama dengan informasi baru dari berbagai disiplin ilmu.

Selain itu, model *Problem-based Learning* melatih siswa dalam mencari informasi dari beragam sumber dan berkomunikasi secara efektif melalui presentasi dan diskusi. Lebih lanjut, ditegaskan bahwa model *Problem-based Learning* tidak hanya mempersiapkan siswa untuk menghadapi masalah di dunia kerja, tetapi juga menumbuhkan rasa kebersamaan dan kerja sama tim. Siswa terbiasa menyelesaikan permasalahan yang mungkin mereka temui di masa depan, sementara guru sebagai

fasilitator dapat dengan mudah mengobservasi perkembangan setiap siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, model *Problem-based Learning* tidak hanya mengasah keterampilan kognitif dan sosial siswa, tetapi juga membentuk karakter mereka melalui kebiasaan belajar berkelanjutan dan kolaborasi.

Selain model pembelajaran inovatif, pada era digital ini, kemajuan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam penyediaan beragam media pembelajaran. Penggunaan teknologi pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran menjadi sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu contohnya adalah penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran yang menawarkan cara interaktif dan menarik untuk menyampaikan informasi. *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam kelas, dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata.

Selain itu, *Wordwall* juga termasuk ke dalam media visual yang membantu peserta didik mengingat hubungan antara satu kosakata dengan kosakata lainnya (Noor et al., n.d. 2023). Oleh karena itu, dengan menggunakan *Wordwall* sebagai media pembelajaran tidak hanya meningkatkan pengetahuan peserta didik, tetapi keterampilan peserta didik pun diperlukan. *Wordwall* juga dalam mata pelajaran geografi dapat digunakan karena berdasarkan perkembangannya menjadi media interaktif dapat dihubungkan dengan kosakata yang berhubungan dengan materi geografi seperti dalam menjodohkan, memasangkan, mencari kata yang hilang, gamequiz, dan lainnya (Maghfiroh et al., 2024). Dengan bantuan teknologi seperti *Wordwall*, siswa dapat lebih mudah memahami pelajaran dan informasi yang disampaikan, sehingga pada akhirnya meningkatkan minat belajar mereka.

Wordwall menyediakan berbagai jenis permainan dan aktivitas interaktif yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa.

Selain itu, penggunaan *Wordwall* juga dapat membantu siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, karena mereka dapat berpartisipasi langsung dalam permainan dan aktivitas yang disediakan. Dengan demikian, teknologi seperti *Wordwall* tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik. Selain permasalahan minat, penelitian juga menyoroti rendahnya kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran geografi. Faktor-faktor seperti kurangnya perhatian dan minat siswa menjadi penyebab internal kesulitan ini, diperparah oleh faktor eksternal seperti metode pengajaran yang kurang bervariasi dan keterbatasan infrastruktur di sekolah. Akibatnya, siswa sering kali pasif dalam pembelajaran, kesulitan mengaitkan konsep dengan kehidupan sehari-hari, dan bahkan merasa bosan dengan penyampaian materi yang monoton (H. Chen et al., 2022).

Rendahnya Minat Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis siswa yang terjadi di SMA Negeri 3 Singaraja sebagaimana telah dikemukakan di atas diduga kuat berkaitan dengan kurangnya variasi model pembelajaran inovatif serta ketiadaan media pembelajaran yang menarik. Guru menjelaskan bahwa keterbatasan waktu dan sumber daya menjadi kendala dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih interaktif. Namun, hal ini justru mempertegas perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran, seperti penggunaan media visual, pemanfaatan teknologi, atau pendekatan berbasis proyek, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Dengan demikian, upaya perbaikan model

dan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan, baik Minat Belajar maupun Keterampilan Berpikir Kritis siswa dalam mata pelajaran geografi.

Memperhatikan permasalahan dan penyebabnya dalam pembelajaran geografi, dan keunggulan yang dimiliki Model *Project-based Learning* dan *Wordwall* sebagai media pembelajaran maka dilakukan pengkajian lebih jauh implikasi dari penerapan Model *Project-based Learning* dan dengan media pembelajaran *Wordwall* terhadap Minat Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis siswa dalam pembelajaran geografi. Kajian yang dilakukan dirumuskan dalam satu judul penelitian "Implementasi Model *Problem-based Learning* berbantuan *Wordwall* dalam pembelajaran geografi guna meningkatkan Minat Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis siswa di SMA Negeri 3 Singaraja"

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, ditemukan beberapa masalah. Hal ini diperkuat dengan hasil observasi (Kegiatan observasi di link : <https://go.undiksha.ac.id/jhs0b>) teridentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Minat belajar siswa terhadap geografi rendah. Hal ini terlihat dari beragamnya jawaban siswa yang menyatakan pembelajaran geografi sebagai hal yang "membosankan", "monoton", "agak sulit", dan "ribet". Beberapa siswa secara eksplisit menyatakan kurang tertarik karena harus menghafal, seperti "sulitnya menghafal planet" atau "kurang suka hafalan".
- 1.2.2 Keterampilan berpikir kritis siswa belum optimal. Ini tercermin dari kesulitan siswa dalam memahami materi konseptual (contohnya atmosfer) dan kecenderungan untuk mengandalkan hafalan. Siswa juga cenderung

mengharapkan penjelasan lengkap dari guru sebelum mengerjakan latihan, bukan terlibat dalam proses penyelidikan untuk memahami suatu masalah.

- 1.2.3** Keterlibatan siswa dalam pembelajaran pasif. Suasana kelas yang dilaporkan sebagian siswa sebagai "monoton" mengindikasikan rendahnya partisipasi aktif. Harapan siswa akan pembelajaran yang "lebih seru", "banyak praktek", dan "bermain" menunjukkan bahwa model pembelajaran saat ini belum mendorong keterlibatan mereka.
- 1.2.4** Potensi penggunaan media interaktif seperti *Wordwall* belum dimanfaatkan untuk meningkatkan minat dan keterampilan berpikir kritis siswa.
- 1.2.5** Kebosanan siswa menjadi alasan utama adanya masalah sehingga memunculkan stigma bahwa materi geografi yang rumit dan sulit dipahami.
- 1.2.6** Pembelajaran belum berpusat pada siswa dan kontekstual. Siswa mengungkapkan ketertarikan yang lebih besar ketika belajar melalui video, praktikum, atau model *Problem-Based Learning* yang dirasakan "menyenangkan" karena memecahkan masalah nyata. Hal ini menunjukkan potensi metode yang lebih aktif dan aplikatif.
- 1.2.7** Geografi dianggap sulit karena menuntut pemahaman mendalam tentang peta, nama negara, serta fenomena bencana alam dan penyebabnya.

1.3 Pembatasan Masalah

Luasnya masalah yang teridentifikasi maka untuk lebih memfokuskan penelitian yang dilakukan, keterbatasan penelitian penting dikemukakan. Dilihat dari objeknya, penelitian ini hanya difokuskan pada Model *Problem-based Learning* berbantuan *Wordwall* dalam meningkatkan Minat Belajar dan

Keterampilan Berpikir Kritis siswa. Dilihat dari subjeknya, penelitian yang dilakukan hanya melibatkan peserta didik dan guru geografi kelas X SMA N 3 Singaraja.

Dilihat dari perspektif kajian yang digunakan adalah pendidikan geografi untuk mengkaji Minat Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa sebagai implikasi dari diterapkannya Model *Problem-based learning* berbantuan *Wordwall* sebagai media pembelajaran. *Wordwall* dalam hal ini merupakan media interaktif *Wordwall* yang difokuskan pada fitur-fitur tertentu tanpa membandingkannya dengan media lain.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang teridentifikasi dan pembatasan masalah penelitian yang telah dijelaskan, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

- 1.4.1** Bagaimanakah penerapan Model *Problem-based Learning* berbantuan website *Wordwall* dalam meningkatkan minat belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa?
- 1.4.2** Bagaimana efektivitas penerapan Model *Problem-based Learning* berbantuan *Wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran geografi?
- 1.4.3** Bagaimana efektivitas penerapan Model *Problem-based Learning* berbantuan *Wordwall* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran geografi?

1.5 Tujuan Penelitian

Mengacu pada masalah yang telah dirumuskan, dapat dikemukakan tujuan dari penelitian ini, yaitu:

- 1.5.1 Mendeskripsikan penerapan Model *Problem-based Learning* berbantuan *Wordwall* dalam meningkatkan Minat Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis siswa pada mata pelajaran geografi.
- 1.5.2 Menganalisis efektivitas penerapan Model *Problem-based Learning* berbantuan *Wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran geografi.
- 1.5.3 Menganalisis efektivitas penerapan Model *Problem-based Learning* berbantuan *Wordwall* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran geografi.

1.6 Manfaat Penelitian

Memperhatikan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti nyata (sumbangan empiris) mengenai bagaimana penggunaan Model *Problem-based Learning* yang dibantu dengan *Wordwall* dapat diterapkan dalam pembelajaran geografi di SMA. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan secara konkret apakah kombinasi *Problem-based Learning* dan *Wordwall* efektif dalam meningkatkan

Minat Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menguatkan teori tentang manfaat *Problem-based Learning* dan media interaktif, tetapi juga memberikan panduan praktis berdasarkan data lapangan tentang bagaimana mengintegrasikan kedua pendekatan ini dalam konteks pembelajaran geografi.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Pengalaman baru bagi peneliti serta implementasi ilmu yang didapatkan di perkuliahan
- 2) Bagi sekolah , menjadi sumber inspirasi dan masukan untuk pengembangan pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan efisien bagi para guru.
- 3) Bagi siswa , memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui penggunaan media interaktif *Wordwall* , yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan berpikir kritis dalam mata pelajaran geografi.
- 4) Bagi guru , menyediakan wawasan baru untuk pengembangan model pembelajaran yang inovatif dan menjadi dasar evaluasi keberlangsungan proses pembelajaran.