

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi salah satu penunjang kualitas sumber daya manusia dalam suatu kehidupan. Tujuan dari adanya pendidikan sesuai dengan pembukaan Undang-Undang Dasar yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Pemerintah mengadakan dan memberikan kesempatan bagi masyarakat Indonesia, yang mana sesuai dengan bunyi pasal 31 ayat 1 UUD 1945, yang menyatakan bahwa “tiap-tiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran”. Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan potensi-potensi seseorang dalam hal pengetahuan, keterampilan dan keahlian yang dimiliki untuk mengembangkan bakat dan kepribadiannya sendiri, sehingga bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun orang lain dan mampu menyesuaikan diri dari berbagai perubahan yang terjadi akibat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Hakikat Kurikulum 2013 menjelaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menantang, menyenangkan, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, serta memberikan ruang untuk melakukan kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik (Kurniati et al., 2018). Qomariyah & Subekti (2021) menyebutkan bahwa Kurikulum 2013 mengarahkan siswa untuk belajar aktif yakni tidak bergantung terhadap penjelasan guru saja, Inti dari kurikulum 2013 adalah proses pembelajaran yang pelaksanaannya berpusat pada siswa sehingga siswa berpartisipasi aktif yang dapat memunculkan kreativitas siswa.

Guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menerapkan strategi pembelajaran. Hal tersebut agar dapat memenuhi tuntutan supaya siswa mempunyai sejumlah keterampilan yang dituntut era abad 21, yaitu mempunyai keterampilan berpikir kritis, kreatif, memiliki kemampuan memecahkan

masalah dan membuat keputusan. Pembelajaran yang dilakukan guru tentunya diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar dan perilaku siswa. Menurut (Afifah et al., 2019) perubahan perilaku tersebut baik itu berkaitan dengan materi pelajaran, serta pemahaman konsep, maupun perilaku yang berkaitan dengan mental anak, seperti keterampilan berpikir kritis, sehingga mampu terbangun perilaku mental tingkat tinggi untuk menghadapi tantangan-tantangan pada abad 21.

Berpikir kritis berarti berpikir secara luas dengan melihat kondisi yang ada dengan cara mengidentifikasi permasalahan (Mujiyono, 2016). Menurut Alfi dalam Mellita (2019) kemampuan berpikir kritis muncul dari serangkaian proses memecahkan masalah yang dikemas menjadi pembelajaran berbasis masalah. Selain itu berpikir kritis dan kemampuan memanfaatkan teknologi untuk mengakses, memanipulasi, menciptakan, menganalisis, manajemen, menceritakan, dan mengkomunikasikan suatu informasi Kemampuan berpikir kritis dibutuhkan oleh peserta didik karena dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan khususnya pada mata pelajaran geografi yang erat kaitannya dengan fenomena-fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari (Sri Ajeng Mellita, 2019).

Berdasarkan hasil observasi awal bahwa pelajaran geografi merupakan pelajaran yang sulit dipahami karena pelajaran yang materinya harus dihafal dan banyak merangkum, sehingga membuat suasana pembelajaran menjadi jenuh. Bahkan ketika proses pembelajaran berlangsung masih sering keluar masuk kelas karena menginginkan suasana yang baru dan tidak membosankan. Selain itu juga kreativitas siswa kelas X IPS di SMAN 1 Cisayong tergolong masih rendah dilihat dari tidak adanya produk yang dihasilkan dalam mata pelajaran geografi yang berada di ruang kelas. Kurangnya pemahaman siswa dapat mengakibatkan penurunan hasil belajar seperti masih banyaknya siswa sekitar 40% yang mendapat nilai dibawah KKM. Pengetahuan siswa dalam berpikir kritis belum terlihat karena masih ada yang berpatokan jawaban pada buku, bahkan siswa tidak memberikan reaksi apapun jika tidak memahami materi yang diajarkan. Permasalahan lainnya yaitu guru belum menerapkan

aktivitas model pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran.

Adanya model pembelajaran yang menarik tentunya dapat membuat siswa menjadi lebih bersemangat dan antusias. Berdasarkan permasalahan yang ada di kelas X IPS SMAN 1 Cisayong maka solusi alternatifnya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami konsep materi dalam mata pelajaran geografi. Model ini juga tepat sesuai dengan perkembangan pada saat ini yang berbasis teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran juga membuat siswa menjadi lebih kreatif untuk menggunakannya salah satunya dengan Media canva. Aplikasi Media canva ini dapat menjadi media untuk siswa dalam proses pembelajaran yang menggunakan model *Project Based Learning*.

Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran baik dalam merancang maupun membuat proyek yang berguna untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dan inovatif serta menekankan belajar kontekstual (Sinta et al., 2022). Model pembelajaran *Project Based Learning* membantu siswa belajar mengenai pengetahuan dan keterampilan yang kuat dan bermakna yang diperoleh melalui latihan di kehidupan nyata, memperluas pengetahuan melalui kredibilitas kegiatan dalam kurikulum yang menjadi subjek proses pembelajaran, memperoleh pengetahuan melalui pengalaman praktis dan negosiasi kognitif interpersonal dalam lingkungan kerja kolaboratif (Santi dalam Anwar et al., 2021). Model ini tentunya membutuhkan media baik secara konvensional maupun digital. Sesuai dengan perkembangan zaman aplikasi canva menjadi salah satu media digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Canva merupakan sebuah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Media canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada

pada Media canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya (Garris Pelangi, 2020). Salah satu kelebihan dari Media canva ini mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan.

Bertolak dari latar belakang diatas maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Geografi Materi Perubahan Iklim Global di Kelas X IPS SMA Negeri 1 Cisayong.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka dapat dinyatakan beberapa rumusan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimanakah tahapan penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media canva pada mata pelajaran geografi materi perubahan iklim global di kelas X IPS SMA Negeri 1 Cisayong?
- b. Bagaimana pengaruh penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media canva dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran geografi materi perubahan iklim global di kelas X IPS SMA Negeri 1 Cisayong?

1.3. Definisi Operasional

Penambahan definisi operasional bertujuan untuk menjelaskan mengenai beberapa topik permasalahan agar tidak terjadi kesalahpahaman arti yang sebenarnya. Adapun definisi operasional yang berkaitan dengan judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Model *Project Based Learning*

Project based learning adalah model pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa dalam melakukan proses pembelajaran dan memberikan waktu lebih banyak kepada siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan baik secara individu maupun kelompok sesuai dengan konsep, teori, dan informasi yang sudah siswa dapatkan (Natty et al., 2019). Melalui model ini

siswa akan diberikan suatu masalah atau suatu proyek yang berkaitan dengan materi yang dipelajari, kemudian siswa diminta untuk memahami konsep materi dengan membuat suatu proyek atau kegiatan dari permasalahan yang diberikan.

b. Media

Media sebagai salah satu komponen dalam sistem itu, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu komponen sistem, berarti media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran. Dikatakan demikian sebab jika salah satu komponen itu tidak ada maka hasil yang diperoleh tidak akan maksimal (Magdalena et al., 2021).

c. Canva

Canva merupakan sebuah aplikasi yang memiliki program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, selebaran, undangan, kartu ucapan, sertifikat dan lain sebagainya (Tanjung dan Faiza, 2019). Canva bisa digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah sehingga guru maupun siswa bisa mendesain sesuai dengan yang diinginkan.

d. Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah upaya mengambil keputusan untuk memecahkan masalah, menemukan kebenaran dengan alasan yang tepat, sesuai dengan bukti yang akurat. (Arifin dan Laili, 2022).

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diatas, maka tujuan disusunnya penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui tahapan penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media canva Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Perubahan Iklim Global di kelas X IPS SMA Negeri 1 Cisayong.
- b. Untuk mengetahui pengaruh penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media canva dalam meningkatkan Kemampuan

Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Perubahan Iklim Global di kelas X IPS SMA Negeri 1 Cisayong.

1.5. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan kajian dalam dunia pendidikan, sebagai tambahan referensi di bidang pendidikan khususnya model pembelajaran dalam proses belajar mengajar di sekolah.

b. Kegunaan Praktis

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini akan menambah pengetahuan dan dapat meningkatkan kemampuan peneliti dalam menganalisis suatu masalah pendidikan untuk mengimplementasikannya ilmu yang didapat selama kuliah.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat menumbuhkan kreativitas dan minat dalam belajar geografi, dengan adanya minat belajar dan rasa senang yang muncul dalam belajar diharapkan bisa memberikan pengalaman yang konkret dan mudah diingat oleh siswa.

3. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dapat memberikan masukan kepada guru untuk membuat variasi dalam proses pembelajaran guna menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

4. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi sekolah dalam rangka peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dan peningkatan kualitas sekolah.