

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi dasar yang seharusnya diampu oleh siswa untuk menyongsong tantangan zaman di masa depan yang penuh dengan kompleksitas dan perubahan yang cepat. Keterampilan abad 21 fokus utama ditujukan pada kemahiran berpikir secara kritis, memecahkan permasalahan, berkomunikasi, dan berkolaborasi adalah bagian dari keterampilan berpikir tingkat tinggi atau istilah HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) sangat dibutuhkan oleh siswa sebagai persiapan dalam menyongsong tantangan zaman (Darwati & Purana, 2021).

Proses pembelajaran pada masa kini menuntut peserta didik untuk mampu mengimplementasikan pengetahuan (Kognitif) dan keterampilan (Psikomotorik) baru pada situasi kehidupan nyata. Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan dan pengetahuan penting yang harus diutamakan oleh siswa abad 21 karena membantu siswa menjadi mandiri, mahir dalam memecahkan masalah, mengambil keputusan, menentukan dan bertindak sesuai. Hal tersebut dikarenakan kemampuan keterampilan berpikir kritis adalah suatu aktivitas intelektual mempelajari, menganalisa, dan mengevaluasi materi yang diperoleh dari pengamatan langsung atau dari pengalaman, yang kemudian digunakan sebagai pertimbangan sebelum bertindak (Wayudi et al., 2020). Pembelajaran abad 21 harus membekali peserta didik dengan skill atau keterampilan belajar dan inovasi yang mencakup berpikir kritis dan pemecahan permasalahan, kreativitas dan inovasi, kemudian memiliki kemampuan untuk berkomunikasi serta bekerja sama secara efektif.

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang diawali dengan penyusunan rencana pembelajaran, melakukan aktivitas pembelajaran dan mengajar dan diakhiri dengan asesmen pembelajaran untuk pemantauan dan perbaikan (Ningrum, 2009b). Namun masih banyak permasalahan yang terjadi mulai dari bidang ekonomi, sosial sampai bidang pendidikan diantaranya interaksi

antara pendidik dan siswa berlangsung secara timbal balik dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut (Putri, 2022).

Permasalahan yang lain adanya *learning loss* yaitu dimana kondisi dan situasi siswa yang kehilangan dalam hal pengetahuan dan keterampilan baik itu pada biasayan ataupun juga secara khusus lagi sebuah kondisi yang mundur secara akademis diakrenakan keadaan tertentu seperti adanya sebuah kesenjangan halnya kesenjangan yang ters menerus atau ketidak berlangsungannya aktivitas pembelajaran (Huong & Jatturas, 2020). Dalam kondisi *learning loss* ini menimbulkan terjadinya penurunan tingkat motivasi belajar atau kesiapan belajar siswa juga meningkatkan kesenjangan dalam proses belajar. Turunnya tingkat kesiapan belajar ini disebabkan oleh karena rendahnya motivasi atau kurangnya keinginan belajar yang berasal dari ambisi dari faktor luar diri siswa untuk mengikuti aktivitas belajar (Rahmatullah et al., 2022). Kendala yang muncul selama kegiatan pembelajaran tersebut dapat menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk terlibat secara mandiri dalam proses pembelajaran. Jika dibiarkan, hal ini bisa menurunkan kualitas pendidikan Indonesia.

Dalam memastikan bahwa siswa memperoleh hasil belajar terbaik, keterlibatan aktif sangatlah penting. Ketika siswa secara pasif menerima informasi atau hanya mengandalkan guru, mereka lebih rentan cepat lupa terhadap tugas yang diberikan (Nofrion & Wijayanto, 2018). Sebagai sebuah usaha untuk mencegah terjadinya *learning loss* juga untuk meningkatkan, memperbaiki dan memulihkan pembelajaran, pemerintah yang berwenaang dalam hal ini adalah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah meluncurkan Kurikulum Merdeka pada Program Sekolah Penggerak (Kemdikbud, 2022). Dengan memasukkan kurikulum merdeka, pemerintah berupaya untuk mengatasi kendala pendidikan yang ditimbulkan oleh era Revolusi Industri 4.0. Keberhasilan pelaksanaan kurikulum ini memerlukan penanaman pemikiran kritis dan bakat memecahkan masalah siswa, kemampuan kreatif dan inovatif mereka, dan kemahiran mereka dalam komunikasi dan kolaborasi (Risdianto, 2019).

Kemampuan keterampilan berpikir kritis berperan penting dalam proses pembelajaran geografi karena siswa harus dapat memahami dan menganalisa informasi secara kritis sebagai upaya untuk membuat keputusan yang benar dan

mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang bumi. Adapun pembelajaran geografi memiliki tujuan untuk membuat siswa yang memiliki kemampuan keterampilan untuk mengembangkan dalam analisis keruangan bumi (Hidayat & Utami, 2019).

Namun, berdasarkan hasil Penelitian Handayani et al. (2018) di salah satu sekolah menengah atas di Sukabumi, ditemukan bahwa penggunaan berpikir kritis siswa sangat bervariasi dalam menyelesaikan tugas. Sejumlah besar siswa masih belajar melalui teori-teori buku, yang berarti mereka tidak merasakan kondisi lingkungan dunia nyata. Karena kekhawatiran orang tua dan guru jika terjadi kecelakaan di tempat kejadian, terdapat pula perbedaan pendapat di antara beberapa orang tua mengenai biaya ikut perjalanan atau belajar di tempat kejadian, dan akhirnya sekolah yang belajar. Selain itu, terdapat penelitian lain yang dilakukan Perdani (2015) dimana hasil temuan observasi tersebut menunjukkan bahwa siswa di SMA Surakarta pada kelas XI masih memiliki kemampuan berpikir kritis yang kurang baik dan perlu ditingkatkan. Hal ini diketahui bahwa rendahnya kemampuan berpikir kritis dalam proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran yang kurang mengembangkan potensi siswa, khususnya keterampilan berpikir internal yang mempunyai kemampuan keterampilan berpikir kritis (Perdani, 2015).

Berdasarkan hasil obeservasi pra-penelitian, terdapat permasalahan pembelajaran gografi di SMA Negeri 1 Nagreg antara lain terbatasnya pelaksanaan field trip secara langsung diakrenakan oleh faktor biaya, waktu, dan logistik. Hal ini membuat siswa sulit mendapatkan pengalaman langsung akan konteks geografis. Selain itu bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif masih terbatas, dimana dalam proses pembejaran geografi guru masih jarang menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian. Pelaksanaan pembelajaran di kelas memberikan materi hanya dengan menggunakan media gambar dua dimensi, disamping itu juga metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional berbasis buku teks dan ceramah yang kurang mampu memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan menarik sehingga mengakibatkan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa. Hal tersebut terbukti dengan banyaknya siswa yang memperoleh nilai yang masih dibawah KKM.

Demikian juga halnya jika ditinjau berdasarkan indikator berpikir kritis hasil pretest diperoleh informasi bahwa keterampilan berpikir kritis siswa tergolong pada kategori rendah dengan nilai rata-rata 38.13, nilai minimal 10, dan nilai maksimal 65. Rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa tersebut dikarenakan antara lain selama proses pembelajaran guru kurang memfaktikan pembelajaran yang mengarah kepada keterampilan berpikir kritis, pemberian soal-soal latihan yang diberikan masih belum memenuhi kriteria untuk mengukur keterampilan berpikir kritis, siswa jarang terlibat aktif dalam membangun pengetahuan dengan caranya sendiri serta siswa kurang berlatih. Berdasarkan kondisi tersebut maka diperlukan suatu media yang dapat menumbuhkan keberanian siswa untuk berpikir kritis.

Menurut Mulyati & Waluya (2011) rendahnya pemahaman peserta didik dalam pembelajaran geografi dikarenakan minimnya pemanfaatan media pembelajaran. Hal tersebut disebabkan sering sekali guru hanya menggunakan metode konvensional seperti ceramah dalam proses pembelajarannya karena penggunaan metode tersebut dianggap lebih mudah dilakukan. Proses pembelajaran selalu berproses dari penyampaian ucapan verbal saja. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih menarik dan mengembangkan daya berpikir, kreativitas, motivasi, dan minat siswa.

Agar bisa menguasai kondisi tantangan tersebut, pendidik perlu mencari metode aktivitas pembelajaran yang dapat merangsang minat belajar, seperti menyilakan siswa untuk melakukan eksplorasi lingkungan di lokasi tertentu melalui penelitian lapangan, tanpa harus terpaku pada lingkungan sekolah, sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, dengan perkembangan teknologi informasi yang pesat, terutama internet, telah mengubah persepsi terhadap proses pembelajaran. Teknologi dapat menjadi solusi dalam meraih tujuan dan menaikkan kualitas skill atau keterampilan dalam konteks proses aktivitas pembelajaran (Salsabila, 2020). Teknologi internet mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: dapat diakses kapan saja, dimana saja, bersifat multi-user dan menyediakan segala fasilitas yang menciptakan internet sebagai sarana yang amat cocok untuk menopang pembelajaran peserta didik pada masa kini (A. A. Oka, 2010). Salah satu media pembelajaran alternatif pada saat ini adalah melakukan tur (*field trip*) secara virtual melalui penggunaan situs website.

Penggunaan media *virtual field trip* (VFT) menjadi alternatif yang menarik untuk memfasilitasi pembelajaran geografi di SMA. VFT memungkinkan siswa untuk mengunjungi tempat-tempat yang sulit diakses atau jauh dari lokasi mereka secara fisik, dan mengalami pengalaman visual yang mendalam melalui teknologi virtual. Satu opsi yang bisa dijajaki adalah melalui *Virtual Field Trip* (VFT), yang mampu meningkatkan daya tarik dan inovasi dalam proses pembelajaran. Dengan VFT, siswa dapat merasakan pengalaman seakan-akan mereka sedang berada dalam perjalanan yang sebenarnya, namun dalam bentuk virtual. Kunjungan lapangan virtual, yang sering disebut sebagai VFT, menjadi alternatif yang efektif untuk memperdalam pemahaman siswa tentang materi geografi (Larasaty, 2023).

Sebagai contoh, *Virtual Field Trip* (VFT) dapat mengajak siswa secara langsung untuk memahami bagaimana melestarikan keanekaragaman hayati melalui upaya pelestarian lingkungan. Dengan menyaksikan video secara langsung (*live*), peserta didik akan mengalami pengalaman praktis, tidak hanya sekadar teori saja yang terdapat dalam buku tentang pelestarian keanekaragaman hayati. Meskipun tidak sama dengan pengalaman langsung, VFT memberikan kesempatan untuk mensimulasikan pengalaman tersebut secara lebih mendalam. Implementasi VFT tidak memerlukan siswa untuk melakukan perjalanan jauh, melainkan dapat dilakukan di tempat manapun atau di sekitar lingkungan mereka, asalkan lokasi yang dimaksud mempunyai tempat yang dapat dilihat dan memberikan informasi yang berguna bagi siswa (Sriarunrasmee et al., 2015).

Lebih lanjut menurut Sriarunrasmee et al. (2015) mengungkapkan bahwa siswa memiliki kemampuan untuk mengakses kunjungan lapangan virtual secara fleksibel dengan menonton tayangan langsung, seperti video VFT yang tersedia secara online sesuai dengan materi yang disampaikan, khususnya terkait dengan upaya pelestarian keanekaragaman hayati. Meskipun Media VFT menawarkan banyak potensi untuk meningkatkan pembelajaran geografi, masih perlu diteliti apakah penggunaannya mampu memberikan pengaruh dan dampak yang signifikan pada kemampuan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Karena alasan tersebut, VFT dapat berperan sebagai media pembelajaran karena, sebagaimana dikemukakan oleh Arsyad (2013), media pembelajaran memiliki kemampuan untuk memicu minat dan perhatian belajar siswa.

Menurut U. A. Oka & Samuel (2020) memanfaatkan media ajar dalam pembelajaran *virtual field trip* (VFT) mampu merangsang siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotorik mereka saat mengamati objek secara langsung dari gambar visual yang ditayangkan oleh pendidik di dalam kelas karena terkendala suatu kondisi yang tidak akan mungkin untuk mengunjungi secara langsung ke lapangan. Salah satu cara atau metode yang dianggap sesuai untuk digunakan pada aktivitas pembelajaran adalah dengan cara menggunakan metode *outdoor learning* yang didukung oleh penggunaan media *Virtual Field Trip* (VFT), yang akan mengantarkan peserta merasakan seolah-olah mereka berada di lingkungan tempat tersebut tanpa harus berada di lokasi fisik yang sebenarnya (I. Yani, 2018).

Penelitian terdahulu sebelumnya telah dilaksanakan oleh peneliti dengan judul: “Pengaruh Media *Virtual Field Trip* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis”, Kesimpulannya, terdapat adanya pengaruh yang penting pada hasil belajar kemampuan berpikir kritis peserta didik yang mengambil bagian pada aktivitas proses pembelajaran menggunakan metode *outdoor learning* yang didukung oleh penggunaan media *Virtual Field Trip* (VFT) (Handayani et al., 2018). Selain itu, temuan dari penelitian yang telah dilakukan oleh Tandriani (2022) menunjukkan Peningkatan kemampuan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, memberikan penjelasan lebih lanjut, dan membangun strategi serta taktik berada pada tingkat rendah, sementara kemampuan dalam menyimpulkan berada pada tingkat sedang. Tanggapan peserta didik pada proses pembelajaran yang menggunakan *Virtual Field Trip* (VFT) memberikan penjelasan hasil respons yang cukup positif.

Berdasarkan uraian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa media *virtual field trip* (VFT) merupakan salah satu media pembelajaran yang bisa memberikan pengalaman belajar yang konkret sesuai dengan teori kerucut pengalaman belajar dari Edgar Dale (1969) dan mampu merangsang siswa untuk memiliki keterampilan berpikir kritis. Dengan demikian berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diuraikan di atas dengan ini penulis perlu untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Virtual Field Trip* (VFT) Terhadap Kemampuan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi”.

## B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas maka diperlukan solusinya dan rumusan masalahnya. Adapun pertanyaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis *virtual field trip* di kelas eksperimen 1 dan media video *slideshow* di kelas eksperimen 2 pada mata pelajaran geografi?.
2. Bagaimana perbedaan keterampilan berpikir kritis sebelum dan sesudah menggunakan media *virtual field trip* pada kelas eksperimen 1 dan media *video slideshow* pada kelas eksperimen 2 pada mata pelajaran geografi?.
3. Bagaimana pengaruh keterampilan berpikir kritis antara menggunakan media pembelajaran *virtual field trip* pada kelas eksperimen 1 dan media pembelajaran video *slideshow* di kelas eksperimen 2 pada mata pelajaran geografi?.

## C. Tujuan Penelitian.

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis *virtual field trip* pada mata pelajaran geografi sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang nyata di SMAN 1 Nagreg.
2. Menganalisis perbedaan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *virtual field trip* pada kelas eksperimen 1 dan video *slideshow* di kelas eksperimen 2 di SMAN 1 Nagreg.
3. Menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran *Virtual Field trip* terhadap kemampuan keterampilan berpikir kritis peserta didik di SMAN 1 Nagreg.

## D. Manfaat Penelitian

Adapun faedah atau manfaat yang diharapkan dengan dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

### A. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran *virtual field trip* pada mata pelajaran geografi materi

pesebaran flora dan fauna. Selain itu, hal ini juga memberikan nilai tambah dalam pemahaman ilmiah terkait pendidikan geografi di Indonesia. Penelitian yang telah dilaksanakan dapat menjadi bahan acuan dan sumber referensi bagi para peneliti lainnya yang ingin mengeksplorasi lebih lanjut tentang penggunaan *virtual field trip* (VFT) untuk meningkatkan kemampuan keterampilan berpikir kritis siswa, yang mampu memberikan manfaat yang lebih bermakna dalam pengembangan pendidikan.

#### B. Manfaat Praktis

Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pemangku kepentingan, antara lain:, antara lain:

##### 1) Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan kepada sekolah agar meningkatkan sarana dan prasarana agar penggunaan media pembelajaran *Virtual Field Trip* pada saat pembelajaran di kelas lebih beragam. Sehingga guru dapat mengembangkan serta menggunakan media pembelajaran berbasis visual seperti *virtual field trip*.

##### 2) Bagi Guru

Manfaat bagi guru, diharapkan penelitian ini mampu menjadi acuan penting dalam menggunakan media pembelajaran alternatif menggunakan media *virtual field trip* untuk meningkatkan dan mendukung kemampuan keterampilan berpikir kritis peserta didik khususnya pada mata pelajaran geografi.

##### 3) Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa diharapkan penelitian ini mampu memberikan pengalaman secara virtual dalam pembelajaran geografi melalui media *virtual field trip*, merangsang pelatihan dan peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik, serta mempersiapkan generasi yang lebih unggul dan peduli terhadap isu-isu geografis yang terjadi.



## E. Struktur Organisasi Tesis

### 1. BAB I : Pendahuluan

Bagian Bab I ini terdiri dari (1) Latar Belakang Penelitian, merupakan konteks penelitian yang dilakukan. (2) Rumusan Masalah Penelitian, mendeskripsikan mengenai permasalahan yang akan dikaji dan diteiti untuk kemudian akan diuraikan kedalam bentuk rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. (3) Tujuan penelitian, menguraikan tujuan penelitian yang akan dicapai (4) Manfaat penelitian, mendeskripsikan nilai lebih dan kontribusi dari hasil penelitian. (5) Struktur organisasi tesis, pada bagian ini memuat sistematika penulisan tesis dengan memberikan gambaran kandungan setiap bab, urutan penulisannya, serta keterkaitan antara satu bab dengan bab lainnya dalam merancang sebuah kerangka penelitian tesis.

### 2. BAB II : Kajian Pustaka

Pada Bab II ini tesis berisi tentang kajian teori yang disesuaikan dengan topik dan masalah yang dikaji pada penelitian ini. Teori-teori yang uraikan terkait tentang media *virtual field trip* (VFT), proses Pembelajaran dengan *Virtual Field Trip*, Efektifitas Penggunaan Media *Virtual Field Trip* di Berbagai Kasus, kemampuan keterampilan berpikir kritis peserta didik, dan hipotesis penelitian. Disamping itu penelitian ini ditunjang oleh hasil-hasil penelitian lain yang berhubungan dengan topik penelitian yang sedang dikaji. Penjelasan kajian teoritis pada penelitian lebih bersifat sumatif dan analitis, meliputi isu media, teknik penelitian dan juga tema-tema yang berkaitan topik penelitian.

### 3. BAB III : Metode Penelitian

Pada bagian BAB III adalah bab yang memiliki sifat prosedural, dimana fokusnya adalah menggambarkan sebuah desain cara mengembangkan dan merancang penelitian ini, termasuk pendekatan penelitian yang digunakan, instrumen penelitian yang diterapkan, tahapan-dalam pengumpulan data, dan teknik analisis data yang digunakan dengan prosedur dan langkah-langkah sistematis. Berikut adalah langkah-langkah dalam metodologi penelitian tesis dengan pendekatan kuantitatif. (1) Desain penelitian, menjelaskan secara eksplisit kategori penelitian eksperimen dan dijelaskan secara lebih detil jenis

desain spesifik yang digunakan dalam hal ini metode eksperimental: quasi experimental. (2) Variabel penelitian, menguraikan variabel terikat dan variabel bebas (3) Definisi Operasional, menjelaskan konsep akan diukur atau diamati dalam penelitian. (4) Subjek eksperimen, menjelaskan partisipan yang terlibat dalam penelitian. (5) Lokasi Penelitian, menjelaskan tempat atau lokasi yang dijadikan sebagai tempat populasi dan sampel penelitian. (6) prosedur penelitian, (7) instrumen penelitian, diuraikan secara rinci mengenai instrumen/alat pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian. Instrumen penelitian ini dapat berupa angket, catatan observasi, atau soal tes. (8) Proses pengembangan instrumen, menjelaskan alat untuk mengumpulkan data penelitian (8) teknik analisis data, di jelaskan metode dalam menganalisis menggunakan persamaan dan analisis menggunakan perangkat lunak SPSS dan (9) Alur pemikiran.

#### 4. BAB IV : Temuan dan Pembahasan

Pada bab IV ini terdiri dari sub-bab temuan yaitu kumpulan data dan temuan yang diperoleh dari hasil observasi dan analisis oleh peneliti setelah melaksanakan penelitian ke lapangan, diolah menggunakan statistik dan disajikan ke dalam bentuk tabel maupun diagram. Pada bagian pembahasan berisikan hasil dari penelitian yang diuraikan secara deskripsi dan dikaitkan dengan teori-teori ahli. Terdiri dari (1) Deskripsi lokasi penelitian, (2) data hasil penelitian, (3) hasil uji prasyarat, (4) Hasil Uji Hipotesis, dan (E) Pembahasan, mengkaji hasil penelitian dikaitkan dengan hasil penelitian sebelumnya.

#### 5. BAB V Simpulan, Implikasi, dan rekomendasi:

Bagian ini mencakup: (1) simpulan, (2) implikasi, dan (3) rekomendasi, yang mengungkapkan interpretasi dan signifikansi temuan penelitian oleh peneliti serta menyoroti permasalahan penting yang bisa dipetik dari hasil pelaksanaan penelitian tersebut dengan cara penyajian butir per butir dan dengan ringkasan padat.