

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses perubahan atas hasil pembelajaran yang mencakup segala aspek kehidupan untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Setiawan, 2017), Sedangkan menurut Yusuf & Syurgawi (2020), pembelajaran merupakan proses terjadinya perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik serta lingkungan beserta seluruh sumber belajar lainnya yang dijadikan sebagai fasilitas belajar. Sementara itu, Faizah (2017) mengungkapkan bahwa pembelajaran yaitu adanya kemampuan baru, perubahan tingkah laku tersebut bersifat pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dan perubahan tersebut relatif permanen. Pembelajaran adalah aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam kognitif, psikomotorik, dan afektif (Purwanto, 2013). Jadi dalam hal ini bahwa pembelajaran adalah suatu perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh individu untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang bersifat kognitif, afektif, dan psikomotor dengan didukung oleh lingkungannya. Suatu proses pembelajaran, supaya menghasilkan sebuah pengalaman belajar yang baik adalah dengan selalu melibatkan ketiga aspeknya yang terintegrasi dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran abad ke-21 menjadi salah satu alternatif dalam mewujudkan pengalaman belajar yang lebih baik, karena kegiatan pembelajaran yang berbasis digital disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Menurut Baroya (2018), mengungkapkan keterampilan dan kemampuan pembelajaran berbasis abad ke-21 ditandai dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam segala segi kehidupan. Menurut Kementerian Pendidikan Malaysia 2016 (dalam Rohman, 2016) mengungkapkan bahwa pembelajaran abad 21 merupakan proses belajar mengajar yang berpusat pada peserta didik dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi berbagai sumber yang menempatkan peserta didik berperan aktif untuk

Dimas Erlangga, 2024

PENGARUH PROYEK SITE PLAN BERBASIS GOOGLE MY MAPS TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK DI SMAN 1 JATIWANGI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

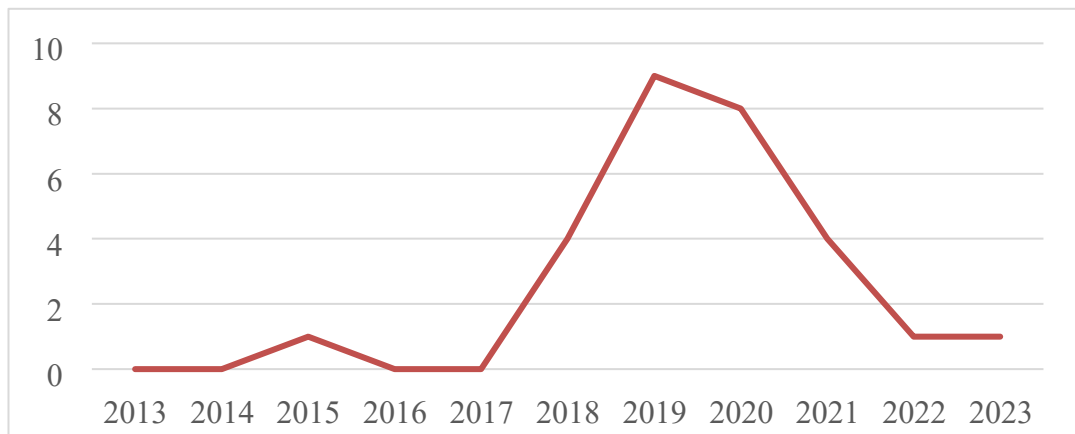
memperoleh kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan dan kecakapan abad 21 serta *literasi*. Pembelajaran ini mempersiapkan generasi abad 21, untuk menghadapi perkembangan teknologi begitu pesat sehingga berdampak pada aspek kehidupan termasuk belajar mengajar peserta didik.

Keterampilan atau kemampuan belajar peserta didik di abad ke-21 ini meliputi 4C (*Critical Thinking, Communiaction, Collaborative, Creativity*). Sehingga pada abad ke-21 ini sumber daya manusia harus memiliki setidaknya empat kompetensi tersebut guna mempersiapkan peserta didik untuk mampu bersaing dalam dunia kerja yang serba berbasis teknologi (Partono *et al.*, 2021). Di era globalisasi ini, keterampilan tersebut sangat diperlukan oleh peserta didik. Hal ini dibutuhkan karena sejalan dengan perkembangan ilmu pendidikan dan teknologi yang sangat cepat. Penerapan 4C dalam pembelajaran tidak hanya menekankan pada penguasaan materi, tetapi juga membentuk peserta didik menjadi individu yang berkomunikasi dengan baik, berkolaborasi secara efektif, berpikir kritis, dan menjadi kreatif dalam menghadapi tantangan. Sehingga pendekatan ini mewujudkan lingkungan pembelajaran untuk menunjang pengembangan keterampilan secara menyeluruh (Hasanuddin *et al.*, 2023). Sehingga keterampilan ini bukan hanya mencapai keberhasilan akademis, tetapi membekali peserta didik untuk menghadapi tantangan dunia nyata dan menjadi generasi masa depan yang berkualitas. Dalam jangka panjang penerapan kemampuan 4C berdampak pada kemampuan peserta didik untuk berhasil di dunia kerja (Lestari & Hindun, 2024).

Pada era sekarang dari empat kompetensi yang mesti dimiliki oleh peserta didik di abad 21 ini salah satunya yakni berpikir kritis (*Critical Thinking*). Berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan berpikir tingkat tinggi yang dibutuhkan dalam pengembangan keterampilan abad ke-21. Berpikir kritis merupakan suatu sistem intelektual dengan melakukan pembuatan konsep, penerapan, melakukan sintesis, dan mengevaluasi informasi yang didapat dari observasi, pengalaman, refleksi pemikiran atau komunikasi sebagai dasar untuk meyakini dan melakukan suatu tindakan (Lismaya, 2019). Sedangkan

Apriliningrum & Wardani (2021) mendefinisikan berpikir kritis adalah sebagai aktivitas penyelidikan yang bertujuan untuk menyelidiki situasi, fenomena, atau masalah untuk sampai pada simpulan. Dalam hal ini bahwa berpikir kritis melibatkan kemampuan analisis, mengevaluasi, dan menggabungkan informasi. Sehingga kemampuan berpikir kritis sangat penting dalam pendidikan untuk diimplementasikan secara efektif.

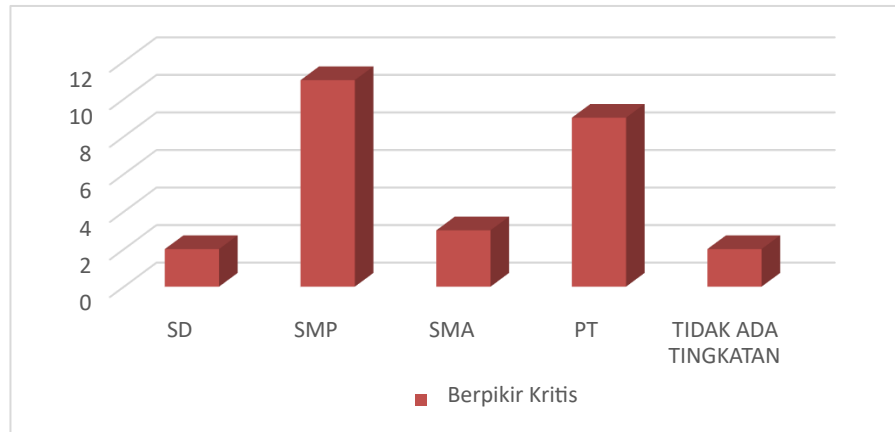
Berpikir kritis menjadi keterampilan berpikir yang harus dikuasai oleh peserta didik di abad ke-21 (Foo, 2021), bahwa hampir sebagian besar guru sepakat untuk mengembangkan pemikiran kritis peserta didik sebagai salah satu tujuan utama pendidikan formal. Karena keterampilan berpikir kritis sangat krusial bagi peserta didik untuk bertahan dan berkembang dalam lingkungan kerja masa depan yang berubah dengan cepat (Koszalka, *et al.*, 2021). Namun berdasarkan fakta di lapangan belum sesuai dengan yang diharapkan, kemampuan berpikir kritis peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini dikarenakan beberapa faktor yang membuat berpikir kritis di Indonesia masih sangat rendah. Seperti yang tertera pada gambar 1.1 merupakan kajian kemampuan berpikir kritis peserta didik untuk sepuluh tahun terakhir, dimulai dari tahun 2013 hingga tahun 2023.



Gambar 1.1 Grafik Kemampuan Berpikir Kritis Tahun 2013-2023
(Sumber: Mursidah *et al.*, 2023)

Berdasarkan data grafik tersebut bahwa Negara Indonesia Tingkat kemampuan berpikir kritis masih sangat rendah untuk lima tahun terakhir yang

mengalami penurunan signifikan, Selanjutnya studi berdasarkan tingkat pendidikan. Penelitian yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis di semua tingkat pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA, hingga perguruan tinggi, data disajikan pada gambar 1.2 di bawah ini:



Gambar 1.2 Grafik Kemampuan Berpikir Kritis Berdasarkan Tingkat Pendidikan
(Sumber: Mursidah *et al.*, 2023)

Berdasarkan data grafik di atas untuk kemampuan berpikir kritis berdasarkan di tingkat pendidikan untuk tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) masih sangat rendah ketimbang tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Seharusnya semakin tinggi tingkat pendidikan tingkat kemampuan berpikir kritis semakin meningkatkan bukan sebaliknya. Rendahnya kemampuan berpikir kritis memberikan dampak pada pembelajaran geografi di sekolah dan menimbulkan permasalahan pembelajaran di dalam kelas.

Tingkat kemampuan berpikir kritis masih sangat rendah berdampak juga dalam pembelajaran geografi sehingga menjadi sebuah masalah hal ini mengingat dalam proses pembelajaran yang dipengaruhi oleh: a) Metode atau model pembelajaran masih sangat kurang menarik peserta didik sehingga peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran geografi karena model dan metode pembelajaran yang baku dan monoton (Mike & Nofrion, 2023), b) Kurikulum yang belum menekankan pembelajaran geografi itu penting hal ini membuat peserta didik tidak memperoleh wawasan dan pengetahuan yang cukup mengenai geografi khususnya fenomena spasial, (Somantri, 2022), c) Kurangnya motivasi, hal ini sering kali membuat peserta

didik tidak memiliki keinginan rasa tahu tentang mempelajari geografi karena merasa keilmuan geografi tidaklah dibutuhkan dan relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari, sebenarnya geografi itu sendiri sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, d) Kurangnya pengembangan media pembelajaran dikarenakan rendahnya kreativitas pendidik dalam pengelolaan pembelajaran (Aliman *et al.*, 2020)

Peristiwa tersebut menyebabkan peserta didik tidak memiliki kemampuan untuk berpikir kritis dan aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga apa yang menjadi tujuan dalam pembelajaran geografi belum dapat diwujudkan. Berdasarkan Permendiknas nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi, pembelajaran geografi di sekolah bertujuan supaya peserta didik memiliki kecakapan sebagai berikut. 1. Mengartikan pola spasial, lingkungan, dan kewilayahan serta proses yang berkaitan, 2. Memiliki keterampilan dasar dalam memperoleh data informasi, mengkomunikasikan, dan menerapkan pengetahuan geografi, 3. Mempresentasikan sikap peduli terhadap lingkungan hidup dan memanfaatkan sumber daya alam secara arif serta memiliki toleransi terhadap keragaman budaya masyarakat. Selain itu juga menurut hasil penelitian Marzano (dalam Susilowati *et al.*, 2017), salah satu sebab rendahnya kualitas berpikir peserta didik saat ini adalah kuatnya pandangan (yang salah) bahwa kemampuan berpikir peserta didik secara otomatis akan berkembang setelah menguasai semua materi pelajaran, dan pendidikan berpikir kritis baru dapat diimplementasikan pada pendidikan tingkat lanjut. Maka dari itu berpikir kritis menjadi salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang diperlukan pada pengembangan keterampilan abad ke-21.

Model *Project Based Learning (PjBl)* merupakan pembelajaran melalui tugas proyek berbasis penyelesaian masalah dan melibatkan kompetensi afektif, kognitif, dan psikomotor. Maka dari itu mengeksplorasi kemampuan berpikir kritis adalah dengan pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) hal ini dikarenakan pembelajaran bersifat aktif membuat peserta didik terlibat secara mandiri dengan kriteria bahwa dalam pembelajaran tersebut kemampuan berpikir metakognitif peserta didik meningkat, misalnya

berpikir kritis terhadap proyek yang dibuat melalui masalah yang ditemukan peserta didik. Pada pembelajaran berbasis proyek (*PjBL*) peserta didik secara nyata melakukan riset pada objek permasalahan kontekstual di lingkungannya sehingga memberikan ruang berpikir yang lebih kompleks (Hindriyanto *et al.*, 2019). Sedangkan Grant (2002) menyatakan bahwa model pembelajaran yang tepat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis adalah model pembelajaran *Project Based Learning*.

Namun kenyataannya di lapangan pelaksanaannya terdapat kendala antara lain memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah, membutuhkan biaya yang cukup banyak, dan sebagian pendidik yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, di mana pendidik mempunyai peran utama di dalam kelas, banyaknya perangkat pembelajaran yang harus disediakan, Peserta didik yang mempunyai kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan data informasi akan mengalami kesulitan, Peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok. Ketika topik yang diberikan pada masing-masing kelompok berbeda, Sehingga dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan (Murniarti, 2016). Hal ini berdampak kepada proses pembelajaran dan tentunya kemampuan berpikir kritis peserta didik di sekolah.

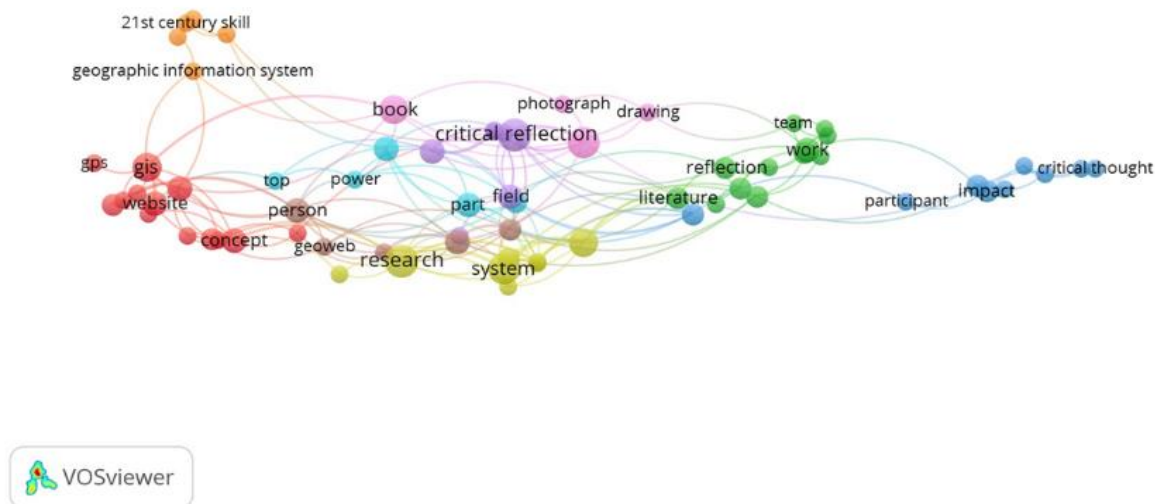
Bersumber pada hasil penelitian Adiansyah (2022), profil keterampilan berpikir kritis peserta didik SMA di Kabupaten Majalengka untuk peserta didik kelas XII masih rendah, dengan profil keterampilan interpretasi yang rendah, keterampilan analisis rendah, keterampilan evaluasi sedang dan keterampilan inferensi rendah. Seperti hasil dari penelitian Amalia (2018) yang mengungkapkan bahwa kemampuan berpikir kritis kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Jatiwangi dari 85 peserta didik yang melakukan tes terdapat sebanyak 27,06 % memiliki tingkat kemampuan berpikir kritis rendah serta sebanyak 64,71 % peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis sangat rendah. Sehingga memperlihatkan bahwa peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 1 Jatiwangi masih sangat kurang dalam kemampuan berpikir kritis. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara materi yang disampaikan guru dengan kemampuan berpikir peserta didik, sehingga ketika peserta didik menghadapi

soal daya pikir kritis peserta didik tidak mampu. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru geografi di SMAN 1 Jatiwangi, metode pembelajaran yang dilakukan di sekolah tersebut masih menggunakan metode klasik yaitu metode ceramah dan kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif terutama media pembelajaran berbasis digital. Serta masih minimnya pengetahuan pembelajaran geografi terkait dengan pengindraan jauh dan sistem informasi geografis.

Pengembangan kemampuan untuk berpikir kritis masih relatif rendah sehingga masih terbuka peluang untuk mengeksplorasi kemampuan berpikir kritis serta pengembangannya pada peserta didik (Syafitri. *et al*, 2021). Merujuk kepada masalah tersebut sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, terutama dalam pembaharuan kegiatan pembelajaran geografi adalah dengan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek (*PjBL*) dengan berbagai media pembelajaran yang interaktif. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan penguasaan konsep dan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Fui. *et al*, 2014). Sedangkan menurut Panjaitan *et.al.*, (2020) media pembelajaran interaktif dapat berisi hal-hal yang mampu membantu proses analisis peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir sehingga bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang berperan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Sehingga penggunaan media interaktif mampu membantu proses pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu peta proyek *Site Plan* yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Google My Maps*. Oleh karena itu pembelajaran geografi perlu adanya media pembelajaran terkait dengan pemanfaatan teknologi seperti pengindraan jauh dan sistem informasi geografis (*SIG*) dengan berbagai media yang ada baik berbasis aplikasi ataupun *web* sehingga mampu mengeksplorasi kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Berbagai penelitian telah dilakukan hal ini mampu direkam dalam analisis *bibliometrik* referensi tentang *Project Based Learning*, *Site Planning*, *Google My Maps*, and *Geography Learning* yang terintegrasi dalam sebuah analisis

bibliometrik. Analisis *bibliometrik* merupakan metode yang digunakan untuk mengeksplorasi dan menganalisis data ilmiah dalam jumlah yang besar (Donthu, *et al.*, 2021). Analisis *bibliometrik* merupakan kajian bibliografi kegiatan ilmiah. yang berbasis pada asumsi bahwa seorang peneliti melaksanakan penelitiannya dan harus mengkomunikasikan hasilnya pada teman sejawat (Saputra *et.al*, 2023). Indikator *bibliometrik* dihitung dalam periode waktu tiga sampai lima tahun dan umumnya menggunakan dua pendekatan, yaitu jumlah publikasi, indikator yang mengukur produktivitas; dan jumlah kutipan, indikator yang mengukur dampak dari artikel yang dihasilkan (Devos, 2011). Analisis *bibliometrik* berguna untuk melihat sebaran jumlah sitasi serta publikasi dari berbagai literatur yang dapat dijelaskan secara kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data yang dilakukan menggunakan kata kunci *Project Based Learning, Site Planning, Google My Maps, and Geography Learning* dari beberapa penelitian dimulai tahun 2012 sampai dengan tahun 2023. Analisis jaringan menggunakan *Software opensource* yaitu *Publish and Perish (Pop) dan VosViewer*. Sumber penelitian sebelumnya sudah diolah dan di *export* ke dalam *file RIS*. Pada *VOSViewer* analisis jaringan menggunakan bibliografi dari kata kunci/ *keyword*. Dengan kata lain, sebuah item hanya dimiliki oleh satu kluster. Kluster tidak perlu mencakup semua item di peta secara menyeluruh. Oleh karena itu, Dan ada item yang tidak termasuk dalam kluster mana pun. Kluster diberi label menggunakan nomor kluster. Jika kluster hanya ada satu kluster biasanya kluster ini memiliki kluster nomor 1, jika kluster terdapat dua kluster biasanya kluster tersebut memiliki kluster nomor 1 dan 2, dan seterusnya (Effendy *et al*, 2021). Berdasarkan pengolahan analisis jaringan berdasarkan dengan penggunaan *software VOSViewers* yaitu sebagai berikut:



Gambar. 1.3 Visualisasi Jaringan Hasil Analisis Penelitian Bibliometrik
(Sumber: Hasil Penelitian, 2024)

Hasil visualisasi di atas menyajikan analisis jaringan *bibliometrik* yang memiliki 9 kluster yaitu sebagai berikut: Kluster Satu berisikan topik yang berjumlah 13 item dengan warna merah, kluster ini berisi topik *challenge*, *Concept*, *Content*, *Critical Thinker*, *Effectiveness*, *GIS*, *GPS*, *Point*, *Spatial Thinking*, *Spatial Thinking Skill*, *Thought*, *Virtual Globe*, *Website*. Kluster Dua : berisi 12 item dengan warna hijau kluster ini berisikan topik, *Architecture*, *Concept Mapping*, *Digital Literacy*, *Geographic*, *Context*, *Geographical location*, *Higher Education*, *Literature*, *Openstreetmap*, *reflection*, *Review*, *Team*, dan *Work*. Kluster Tiga : berisi 9 item dengan warna biru tua, kluster ini berisikan topik yaitu *Critical Thought*, *earths*, *Google My Maps*, *Impact*, *Motivation*, *Participant*, *Rise*, *Space*, dan *Value* Kluster Empat: berisikan 8 items dengan warna kuning, kluster ini berisikan topik *Author*, *Geographic information science*, *Issue*, *PPGI*, *Public Participation* , *Research*, *System*, *Technology*, Kluster Lima : berisikan 7 item dengan warna ungu, kluster ini memiliki topik yang dibahas yaitu *Art*, *Body*, *Critical Geography*, *Critical Reflection*, *Field*, *Practice*, dan *Sense*. Kluster Enam : berisikan 5 item dengan warna biru muda , kluster ini berisikan topik yang dibahas yaitu

Cartography, Part, Participatory Mapping, Power, dan Top, Kluster Tujuh, berisikan 5 item dengan warna orange, kluster ini berisikan topik yang dibahas yaitu *21st Century Skill, Action, Geographic Information, Life, dan Time*, Kluster Delapan: berisikan 5 items dengan warna coklat, topik yang dibahas pada kluster ini yaitu *Geoweb, Person, Production, Urban Planning, dan User* dan Kluster Sembilan, berisikan 4 item dengan warna pink, pada kluster ini yaitu membahas topik *Book, Drawing, Photograph, dan Place*.

Dari hasil analisis *bibliometrik* tersebut yang telah dijabarkan, menjadikan peneliti tertarik untuk mengkaji dan menganalisis tentang *21 St Century Skill* dengan 4 keterampilan (*Critical Thinking, Communicatioan Skill, Creativity dan innovation, dan Colaboration*). Dimana Kompetensi dan keterampilan abad ke- 21 dalam proses pembelajaran yang harus dimiliki peserta didik salah satunya *Critical Thinking*. Dalam hal ini yang mengkaji terkait topik tersebut untuk ditahun ini sangat rendah dan topik ini terhubung pada kluster tujuh, sehingga peneliti ada peluang untuk melakukan penelitian terkait topik tersebut dihubungkan dengan kegiatan proyek berupa *Urban Planning (Site Planning Maps)*, Dimana *Uban Planning* ini berada pada kluster delapan sehingga jarak keterhubungan masih sangat jauh. Maka dari itu peneliti ingin menjalankan proyek tersebut dalam pembelajaran dengan media berupa *Google My Maps*, Karena masih sangat sedikit juga yang membahas penggunaan *Google My Maps* untuk kegiatan proyek.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti berupaya untuk mengembangkan dan menguji coba pelaksanaan *proyek Site Plan* dengan *Google My Maps* pada salah satu kompetensi dasar pada mata pelajaran geografi, sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. maka dari itu, Peneliti merumuskan sebuah penelitian dengan judul **“Pengaruh Proyek *Site Plan* Berbasis *Google My Maps* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Di SMAN 1 Jatiwangi”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah uraian identifikasi masalah untuk penelitian ini sebagai berikut:

1. Pembelajaran abad-21 ini juga menuntut peserta didik memiliki keterampilan atau kemampuan belajar 4C (*communication, collaboration, critical thinking, and creativity*)
2. Kemampuan berpikir kritis peserta didik masih sangat rendah hal ini terbukti ketika peserta didik mengalami kesulitan dalam menemukan ide dan memecahkan suatu permasalahan. Dimana materi geografi bukan hanya sekedar konsep tetapi fakta sehingga diperlukan kemampuan berpikir kritis.
3. Model *Project Based Learning (Pjbl)* masih belum matang dalam perencanaannya yang dilakukan oleh pendidik, sehingga jika diterapkan masih belum maksimal dan efektif dalam pembelajaran geografi terutama untuk mewujudkan keterampilan belajar abad-21 (*Critical Thinking*).
4. Pembelajaran geografi dalam pelaksanaannya masih bersifat tekstual belum kontekstual masih mengedepankan metode ceramah (*learning as spoon feeding*) artinya masih terfokus pada *teacher centered* belum *student centered*
5. Penggunaan media yang interaktif dan kontekstual pada proses pembelajaran di sekolah belum terlalu banyak dilakukan, sehingga perlu adanya inovasi dalam pembelajaran geografi salah satunya *Google My Maps*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian dan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran dalam proyek *Site Plan* berbasis *Google My Maps* pada kelas eksperimen ?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran dalam proyek *Site Plan* menggunakan *SmartDraw* pada kelas kontrol?

3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada kelas yang melaksanakan pembelajaran proyek *Site Plan* berbasis *Google My Maps* dengan kelas yang melaksanakan proyek *Site Plan* menggunakan *SmartDraw*?
4. Apakah terdapat pengaruh proyek *Site Plan* berbasis *Google My Maps* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran geografi di SMA Negeri 1 Jatiwangi?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, adapun tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Menganalisis kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran dalam proyek *Site Plan* berbasis *Google My Maps* pada kelas eksperimen.
2. Menganalisis kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran dalam proyek *Site Plan* menggunakan *SmartDraw* pada kelas kontrol.
3. Menganalisis perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada kelas yang melaksanakan pembelajaran proyek *Site Plan* berbasis *Google My Maps* di kelas eksperimen dengan pembelajaran proyek *Site Plan* berbasis *SmartDraw* di kelas kontrol.
4. Menganalisis pengaruh dalam proyek *Site Plan* berbasis *Google My Maps* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran geografi di SMA Negeri 1 Jatiwangi.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis Secara teoritis

penelitian ini dapat memberikan manfaat berupa sumbangan pemikiran, referensi dan perkembangan ilmu pengetahuan untuk keilmuan pendidikan Geografi khususnya materi Wilayah dan Tata Ruang. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan inovasi dan kuterbarukan dalam penggunaan

media pembelajaran geografi, serta sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya pada bidang terkait

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat untuk peneliti Penelitian ini mampu memberikan pengalaman baru dalam menerapkan ilmu yang dipelajari di perkuliahan dalam memecahkan permasalahan yang ada hingga melakukan penyusunan hasil atau laporan penelitian
- b. Manfaat untuk sekolah Penelitian ini mampu menjadi bahan masukan sehingga media pembelajaran berupa pemanfaatan aplikasi *Google My Maps* dan *SmartDraw* dapat dijadikan sebagai alat praktisi Guru untuk mengajar peserta didiknya. Serta memberikan peningkatan kualitas sekolah dalam penggunaan media berbasis teknologi di era modern.
- c. Manfaat untuk guru Penelitian ini mampu meningkatkan keterampilan mengajar berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) sehingga media pembelajaran yang digunakan dapat sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dan menunjang ketercapaian kompetensi dasar mata pelajaran geografi terutama tentang wilayah dan perwilayahan.
- d. Manfaat untuk peserta didik Penelitian ini mampu menjadi sebuah pengalaman belajar baru dan menyenangkan bagi peserta didik untuk memanfaatkan teknologi yang ada. Dan bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta melakukan analisis terhadap materi pelajaran tentang wilayah dan tata ruang sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran. Dan meningkatkan motivasi belajar dan berpikir kritis peserta didik dalam mata pelajaran geografi.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian ini secara landasan penulisan dibagi menjadi lima bagian ,antara lain;

BAB I Pendahuluan, pada bab pertama ini memuat tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, Struktur organisasi, dan keaslian penelitian.

BAB II Kajian Pustaka, pada bab kedua memuat teori-teori yang relevan dan mendasari permasalahan yang dalam penelitian terutama yang berkaitan dengan pembelajaran abad ke-21, proyek *Site Plan* dengan *Google My Maps* Dan kemampuan berpikir kritis dan kerangka berpikir, hipotesis, dan penelitian terdahulu yang relevan.

BAB III Metode Penelitian, pada bab ketiga memaparkan desain penelitian yang mencakup metode yang digunakan, populasi dan sampel, variabel operasional, teknik pengumpulan data, teknik pengembangan instrumen, teknik analisis data, dan alur penelitian.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, pada bab keempat memaparkan temuan dalam penelitian yang mencakup lokasi penelitian, hasil pengumpulan data, dan uraian mengenai hasil pengujian statistik, serta pembahasan dari pengaruh antar variabel.

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, pada bab kelima berisi kesimpulan dari keseluruhan penelitian serta rekomendasi peneliti untuk pihak-pihak tertentu.