

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran yang terjadi saat ini khususnya pada masa pandemi covid – 19 pada mata pelajaran geografi masih berfokus pada konsep berfikir yang mendasar dan tidak efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik. Kualitas pendidikan perlu ditingkatkan dan disempurnakan dengan cara belajar yang efektif, aktif, kreatif bagi peserta didik. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap pelaksanaan pembelajaran. Peserta didik tidak hanya menguasai konsep melainkan peserta didik diharapkan mampu menggapai kemampuan tertentu sebagai hasil dari proses berpikirnya yang tentunya didapat dari proses pembelajaran yang dilakukan (Marzano & Kendall, 2007). Perlu adanya keseimbangan kemampuan dalam menerapkan konsep terhadap masalah yang ditemui dalam keseharian peserta didik. Pelaksanaan belajar mengajar di sekolah pun belum memunculkan kebiasaan berpikir tingkat tinggi bagi peserta didik seperti kemampuan dalam memecahkan suatu permasalahan. Proses belajar mengajar di sekolah berada pada pencapaian tujuan pembelajaran pada tingkat memahami dan menerapkan. Maka dalam prosesnya, proses belajar mengajar tidak dapat membantu menumbuhkan keterampilan yang dimiliki peserta didik dalam memecahkan masalah yang terjadi di kehidupan sehari – harinya (Mustaji,2012).

Selain itu, pada kondisi pandemi covid – 19 ini, situasi dan kondisi saat belajar mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik yang berpengaruh terhadap kemampuan memecahkan suatu permasalahan. Hal tersebut dilihat pada saat peneliti mewawancarai beberapa peserta didik kelas XI di MA Alif Al-Ittifaq pada saat melaksanakan program KKN-T. Penyebab permasalahan yang terjadi adalah ketidakpuasan peserta didik terhadap pemberian materi yang diberikan sehingga berimbas terhadap kemampuan peserta didik dalam menghadapi suatu masalah terutama pada saat pembelajaran daring. Peserta didik kebingungan dalam mengorganisasi berbagai materi yang diberikan. Banyaknya materi yang diberikan tanpa penjelasan membuat peserta didik kewalahan dalam menyelesaikan tugas –

tugas yang diberikan secara daring, rendahnya antusias peserta didik dalam proses pembelajaran dilihat pada saat keikutsertaan peserta didik mengikuti kelas online, banyak dari peserta didik yang tidak tepat waktu saat bergabung pada kelas online, kurangnya perhatian peserta didik terhadap pembelajaran terlihat ketika saat guru menjelaskan materi dan memberikan tugas secara online. Kejenuhan serta kesulitan itulah yang menjadi hambatan dalam mencerna materi yang disampaikan. Penyampaian materi yang kurang bervariasi membuat antusiasme peserta didik dalam belajar menjadi rendah.

Berdasarkan masalah tersebut dapat digambarkan rendahnya kemampuan memecahkan masalah dalam pembelajaran geografi. Dalam meningkatkan usaha sadar tersebut, diperlukan pembaharuan terkait pendekatan belajar dengan mengembangkan kemampuan memecahkan masalah melalui kegiatan problem solving dan investigasi (*Project Based Learning*). Salah satu media pembelajaran yang tepat diterapkan di masa pandemi ini adalah dengan menggunakan media *comic strip digital* berbasis online learning. Dalam memahami konsep pembelajaran, peserta didik memiliki berbagai cara yang berbeda – beda dalam memahami konsep yang diberikan, visualisasi yang diberikan pada *comic strips digital* dapat menumbuhkan pemikiran tingkat tinggi terhadap permasalahan yang terjadi, dengan menggunakan media *comic strips digital* berbasis online learning, peserta didik dapat mempelajari materi geografi dengan disuguhkan proyek kerja tentunya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara terintegrasi sesuai dengan topik materi yang diberikan sehingga akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran peserta didik karena peserta didik dapat langsung mengimplementasikan melalui pengalaman dan keadaan yang sedang terjadi. Penggunaan media *comic strips digital* dalam proses pembelajaran melalui pendekatan belajar berbasis *project* merupakan salah satu cara dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah peserta didik pada pembelajaran geografi. Model pembelajaran berdasarkan masalah yang diterapkan dalam penelitian ini dilandasi oleh teori belajar konstruktivis yang merupakan implementasi karakteristik yang terdapat dalam ESD yaitu kemampuan dalam memecahkan suatu masalah. Pemilihan model pembelajaran menyangkut strategi dalam pembelajaran

yang akan dilakukan. Strategi pembelajaran merupakan perencanaan dan tindakan yang tepat terkait kegiatan pembelajaran agar kompetensi dasar serta indikator pembelajaran dapat tercapai. Penggunaan media *comic strips digital* dalam pembelajaran berbasis *project* diharapkan mampu menuntun guru serta peserta didik untuk menguraikan rencana pemecahan masalah menjadi tahap – tahap kegiatan hingga memberikan arahan mengenai penggunaan keterampilan dan strategi yang dibutuhkan agar tercipta keterampilan dalam memecahkan suatu masalah sehingga upaya penyelidikan yang dilakukan oleh peserta didik dapat terselesaikan sebagai upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dalam menciptakan iklim serta pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, juga kebutuhan peserta didik yang beragam sehingga terjadi interaksi yang optimal antara guru dengan peserta didik.

Penggunaan media *comic strips digital* berbasis *project* dalam pembelajaran geografi berpengaruh terhadap implementasi guru dalam melakukan proses pembelajaran daring dengan menerapkan indikator – indikator kemampuan dalam pemecahan masalah. Dalam pembahasan pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan (ESD), Kementerian Pendidikan Nasional menjelaskan salah satu paradigma pendidikan di Indonesia, yaitu: pendidikan menciptakan manusia berakhlak mulia yang menjadi karunia bagi alam semesta. Padigma tersebut memberikan pemikiran bahwa manusia perlu berpikir terkait keberlanjutan kehidupan di planet bumi dan keberlanjutan keseluruhan alam semesta. Pendidikan perlu memberikan pemahaman mengenai nilai – nilai tanggung jawab sosial dan natural dalam memberikan gambaran pada peserta didik bahwa mereka adalah bagian dari sistem sosial yang perlu bersinergi dengan manusia lain dan bagian dari sistem alam yang perlu bersinergi dengan alam beserta seluruh isinya (Kemdiknas, 2010). Kepedulian dalam menjaga lingkungan secara efektif dapat dilalui melalui pendidikan. Pendidikan merupakan aspek yang memengaruhi perkembangan fisik, daya jiwa (akal, rasa, dan kehendak), sosial dan moralitas manusia serta alat yang cukup berpengaruh terhadap diri serta dapat memelihara nilai – nilai positif (Setiawan,2010).

Penggunaan media *comic strips digital* pada pembelajaran berbasis *project* dalam penelitian ini merupakan proses yang perlu dilakukan serta diberikan dalam mewujudkan manusia yang terampil dalam mempresentasikan konsep baru dalam meningkatkan kemampuan memecahkan berbagai masalah yang terjadi. Setiap peserta didik memiliki kemampuan menyelesaikan masalah yang berbeda – beda. Sehingga kemampuan representasi peserta didik dalam menyelesaikan masalah memiliki perbedaan yang berpengaruh terhadap individu masing – masing. Kegiatan pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 ini memaksa peserta didik untuk bersikeras mengembangkan diri dan berperan aktif dalam proses pembelajarannya, pembelajaran daring yang dilakukan mengharuskan peserta didik menggali materi dengan usaha sadar dan inisiatif tersendiri dalam menyelesaikan masalahnya secara terintegrasi sesuai dengan *goals* dari pembangunan berkelanjutan juga menstabilkan pembelajaran peserta didik dengan situasi dan kondisi yang baru. Berdasarkan permasalahan dijelaskan sebelumnya, Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *project based learning* dalam pembelajaran geografi terhadap pengembangan kemampuan memecahkan masalah peserta didik di kelas XI MA Alif Al-Ittifaq.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah yang diajukan adalah: “Bagaimana pengaruh penggunaan media *comic strips digital* terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik dalam pembelajaran geografi materi mitigasi bencana?”

Untuk memperjelas rumusan masalah tersebut, maka dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan memecahkan masalah peserta didik sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran melalui *project based learning* dengan menggunakan media *comic strips digital* dalam pembelajaran geografi di kelas XI MA Alif Al-Ittifaq?

2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dalam pembelajaran geografi di kelas XI MA Alif Al-Ittifaq?
3. Bagaimana respons peserta didik terhadap pembelajaran melalui *project based learning* dengan menggunakan media *comic strips digital* dalam pembelajaran geografi di kelas XI MA Alif Al-Ittifaq?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik melalui pembelajaran berbasis *project* dengan menggunakan media *comic strips digital* dalam pembelajaran geografi. Secara detail tujuan penelitian ini adalah seperti berikut:

1. Mengetahui kemampuan pemecahan masalah peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran geografi di MA Alif Al-Ittifaq.
2. Mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dalam pembelajaran geografi di kelas XI MA Alif Al-Ittifaq.
3. Mendeskripsikan respons peserta didik terhadap implementasi pembelajaran berbasis *project comic strips digital* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dalam pembelajaran geografi di kelas XI MA Alif Al-Ittifaq.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diberikan dari penelitian ini yaitu berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi manfaat keilmuan khususnya pada ilmu geografi dan dapat mempermudah pembelajaran yang dimuat secara online learning yang dapat

mengatasi masalah keterbatasan pelaksanaan di masa pandemi covid – 19 ruang dan dapat mengembangkan media pembelajaran secara daring.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Peserta didik

Bagi peserta didik, dapat meningkatkan kemandirian pada proses belajarnya sesuai dengan kemampuan belajar peserta didik dan mengeksplorasi *project* pembelajaran yang menarik dan *up to date* untuk mencapai kemampuan berpikir kritis secara terintegrasi.

2) Bagi Guru

Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan mendesain dan menggunakan metode dan pendekatan belajar dengan media pembelajaran yang sesuai dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.

3) Bagi Sekolah

Bagi sekolah, sebagai bahan referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran geografi dalam menentukan kegiatan belajar sebagai jembatan dalam menuju ketercapaian/goals dari pembangunan berkelanjutan.

1.5 Asumsi dan Hipotesis Penelitian

Pembelajaran berbasis *project based learning* dengan menggunakan media *comic strips digital* merupakan proses yang menstimulasi peserta didik untuk meningkatkan kemandirian dan memberikan peluang dalam memahami representasi konsep yang berbeda. Pembelajaran berbasis *project based learning* dengan menggunakan media *comic strips digital* untuk pembelajaran geografi dapat memfasilitasi peserta didik berlatih memecahkan masalah. Keterlibatan peserta didik baik yang bersifat individu maupun kelompok dalam pembelajaran geografi berbasis *project* membuat *comic strips digital* dapat mengetahui kemampuan dalam memecahkan masalah peserta didik terutama pada masa pandemi covid-19 dan adaptasi kebiasaan baru.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh terhadap pelaksanaan pembelajaran berbasis *project based learning* dengan menggunakan media *comic strips digital* terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik dalam pembelajaran pada pembelajaran Geografi.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini terdiri dari lima bagian utama yang didalamnya terdiri dari 5 bab, pada bab satu (I) pendahuluan didalamnya terdapat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, asumsi dan hipotesis penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

Pada bagian kedua (II) isi pada kajian teoritis merupakan landasan teori yang dipakai untuk menjelaskan metode/pendekatan pembelajaran *project based learning*, pembelajaran dengan menggunakan media *comic strips digital*, kemampuan pemecahan masalah, dan penelitian yang relevan.

Bagian ketiga (III) merupakan metode penelitian yang mendeskripsikan prosedur penelitian serta pelaksanaan penelitian. Pada metode penelitian terdiri dari desain penelitian, waktu dan lokasi penelitian, subjek penelitian, definisi operasional instrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik analisis data serta bagan alur penelitian.

Bagian empat (IV) merupakan temuan dan pembahasan berisi temuan hasil penelitian dan pembahasan kemampuan pemecahan masalah serta respons peserta didik terhadap pembelajaran berbasis project dengan menggunakan *comic strip digital*.

Bagian terakhir bab lima (V) adalah simpulan, saran dan implikasi. Simpulan berupa intisari dari hasil kajian pengaruh *project based learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik dan respons peserta didik terhadap penggunaan media *comic strips digital*. Saran dan implikasi dijelaskan setelah simpulan sebagai penyempurna penelitian selanjutnya yang berkenaan dengan penggunaan metode *project based learning* dengan menggunakan media *comic strips digital* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.