

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Abad ke 21 menuntut setiap individu untuk menguasai keterampilan berpikir tingkat tinggi. Salah satu keterampilan tersebut adalah kemampuan berpikir kritis. Berpikir kritis menjadi ketrampilan utama yang dimiliki peserta didik dalam menghadapi informasi yang terus berkembang. Penelitian Nurhayati et al., (2024), menegaskan berpikir kritis suatu ketrampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik pada abad 21, selain itu penelitian lain juga menyatakan berpikir kritis menjadi akar dari sebagian besar kompetensi yang dibutuhkan peserta didik dalam menghadapi perubahan abad ke 21 Halim, (2022).

Rendahnya berpikir kritis siswa menjadi fenomena permasalahan yang terjadi di sekolah. Rendahnya berpikir kritis siswa di tunjukkan dari hasil diskusi guru SMAN 1 Karas, bahwa kemampuan berpikir siswa masih terdapat ditingkatan kemampuan kognitif dari hasil nilai ulangan harian. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil data nilai ulangan harian siswa yang memperoleh nilai rata – rata 77% berdasarkan data nilai guru. Namun, dari hasil menunjukkan sebagian 14 dari 36 siswa belum menunjukkan kemampuan berpikir kritis siswa. hasil tersebut ditunjukkan dalam pembelajaran yang mana dalam memahami tingkat lanjut dan menganalisis informasis dalam pembelajaran masih terdapat kekurangan. kondisi tesebut

menunjukkan masih terdapat rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa yang belum tercapai sepenuhnya.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa digital *storytelling* mampu menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMA. Penelitian pada tahun 2025 digital *storytelling* menunjukkan kemampuan berpikir kritis siswa di salah satu SMA Mojokerto Jawa Timur dengan melibatkan 36 siswa sebagai sample penelitian, Mardiana et al., (2025). Penelitian lain pada tahun 2025 juga menemukan pengaruh berbasis media digital *storytelling* meningkatkan kemampuan analisis siswa di SMAN 15 Surabaya Jawa Timur yang menunjukkan hasil yang berpengaruh signifikan terhadap media pembelajaran dalam meningkatkan analisis berpikir siswa, yang mana kemampuan analisis termasuk dalam indikator kemampuan berpikir kritis, Richita Anugrah Cahyani & Suprijono, (2025). Kedua hasil penelitian tersebut membuktikan fenomena bahwa digital *storytelling* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di tingkat SMA.

Hasil pengamatan observasi yang dilakukan pada tanggal 20 Mei 2026 di SMAN 1 Karas Kabupaten Magetan, diketahui bahwa guru sejarah belum menerapkan media pembelajaran digital dalam penyampaian materi sejarah hindu-buddha. Dalam proses pembelajaran terdapat masih menggunakan metode ceramah, sedangkan media digital hanya dimanfaatkan sebagai penugasan siswa, bukan sebagai media utama dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan

antara potensi penerapan media pembelajaran digital dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

Penelitian terdahulu menunjukkan pengembangan media digital *storytelling* berbasis kinemaster meningkatkan ketrampilan berpikir kritis siswa di tingkat SD Novitasari, (2025). Penelitian Ayu Widya Mas Maharani Suantara et al., (2026) media digital *storytelling* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam kelas bahasa Inggris di tingkat SD. Fajrideani et al., (2024) dalam penelitiannya pengembangan digital *storytelling* cerita rakyat mampu meningkatkan kemampuan bernalar kritis di tingkat SMA. Penelitian Richita Anugrah Cahyani & Suprijono, (2025) berbasis media digital *storytelling* terhadap kemampuan berpikir analisis siswa ditingkat SMA.

Penelitian terdahulu tentang digital *storytelling* telah banyak mengungkap pengaruhnya terhadap keterampilan berpikir kritis siswa, namun beberapa celah penelitian masih memerlukan kajian lebih lanjut. Novitasari (2025) mengembangkan media digital *storytelling* berbasis Kinemaster pada jenjang SD melalui pendekatan penelitian dan pengembangan, sementara Ayu Widya Mas Maharani Suantara (2026) menerapkan media serupa pada pembelajaran bahasa Inggris di tingkat yang sama. Fajrideani (2024) mengembangkan digital *storytelling* bertema cerita rakyat untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa SMA, dan Richita Anugrah Cahyani & Suprijono (2025) mengkaji pengaruh media digital *storytelling* terhadap kemampuan berpikir analisis pada jenjang yang

sama. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa mata pelajaran sejarah belum diteliti secara khusus, materi situs peninggalan Hindu Buddha belum dijadikan konten digital storytelling, dan pengujian pengaruh media ini terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran sejarah belum dilakukan. Oleh karena itu, peneliti perlu menguji pengaruh media pembelajaran digital storytelling berbasis situs Hindu Buddha terhadap kemampuan berpikir kritis siswa guna mengisi kekosongan tersebut.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan media pembelajaran digital *storytelling* berbasis situs Hindu–Buddha sebagai media pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMA. Penelitian terdahulu umumnya mengembangkan digital *storytelling* berbasis cerita rakyat atau aplikasi tertentu, sedangkan penelitian ini berfokus pada situs Hindu – Buddha ke dalam media digital *storytelling*.

Penelitian ini layak diteliti karena materi situs Hindu Buddha belum ada yang menerapkan ke dalam media digital *storytelling*. Media pembelajaran digital *storytelling* dengan menggabungkan teknologi dan narasi sejarah, sehingga siswa tidak sekedar menghafal sejarah, tetapi juga menghadirkan visual untuk menarik siswa dalam menganalisis informasi sejarah untuk meningkatkan berpikir kritis siswa.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini hanya berfokus pada pengaruh media pembelajaran digital *storytelling* berbasis materi situs Hindu-Buddha. Dengan subjek siswa kelas X-1 SMAN 1 Karas.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran digital *storytelling* berbasis situs Hindu-Buddha pada siswa kelas X SMAN 1 Karas Kabupaten Magetan ?
2. Bagaimana pengaruh penerapan media pembelajaran digital *storytelling* berbasis situs Hindu-Buddha terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas X di SMAN 1 Karas Kabupaten Magetan.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran digital *storytelling* berbasis situs Hindu-Buddha pada siswa SMAN 1 Karas Kabupaten Magetan.
2. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran digital *storytelling* berbasis situs Hindu-Buddha terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di SMAN 1 Karas Kabupaten Magetan.

E. Kegunaan Penelitian

1. Teoritis

Penelitian ini dapat memperkaya pengetahuan, dalam menggunakan media digital *storytelling* dengan situs masa Indonesia klasik untuk pembelajaran sejarah.

2. Praktis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi penerapan media pembelajaran digital dengan berbasis situs masa klasik.

F. Definisi Oprasional Variabel

1. Media Pembelajaran

Alat atau perantara yang akan digunakan untuk menyampaikan informasi, pesan, atau materi yang terkait untuk kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

2. Sejarah

Kajian ilmu pengetahuan yang mempelajari suatu peristiwa, kejadian, dan perubahan yang terjadi di masa lampau dengan dikaitkan pada kehidupan manusia, kemudian disusun secara sistematis.

3. Digital

sesuatu teknologi yang memiliki kaitan dengan sistem bilangan atau informasi yang ditampilkan dalam bentuk angka, yang menjadi dasar cara kerja sebuah perangkat teknologi.

4. Storytelling

Teknik penyampaian sebuah cerita kepada peserta didik untuk mengkomunikasikan sebuah pesan, dan informasi menarik untuk mempermudah kegiatan pembelajaran.

5. Berpikir kritis

Proses berpikir secara analisis dan terarah pada pengambilan sebuah keputusan dalam kegiatan pembelajaran tentang apa yang harus dipercaya atau dilakukan.

6. Situs

Identitas wilayah yang ada peninggalan purbakala yang memiliki nilai sejarah, arkeologi, budaya dan legenda tertentu.

7. SMAN

Satuan pendidikan formal tingkat menengah ke atas di Indonesia yang diselenggarakan oleh pemerintah.