

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era abad ke-21, terjadi perkembangan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Ini nampak dari penyebaran cepat dan merata teknologi informasi dan komunikasi di berbagai aspek kehidupan termasuk di bidang pendidikan. Dengan sederhananya, teknologi informasi dan komunikasi merujuk pada alat interaktif yang digunakan untuk berkomunikasi dari jarak jauh, dengan tujuan pertukaran informasi antara pengirim dan penerima pesan yang berada dalam lokasi terpisah. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di dalam ranah pendidikan mengharuskan para pendidik untuk lebih kreatif dalam proses pembelajaran, serta mendorong pemahaman yang lebih mendalam bagi siswa terkait dengan konteks sejarah, sehingga mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Keterampilan abad ke-21 meliputi kemampuan berpikir dalam level tinggi, pencapaian pembelajaran yang lebih mendalam, dan kemampuan komunikasi. Menurut Saavedra dan Opfer (2012), keterampilan abad ke-21 diklasifikasikan ke dalam empat kategori sebagai berikut: (1) strategi berpikir, mencakup kreativitas dan inovasi, berpikir kritis, solusi masalah, pengambilan keputusan, dan penguasaan belajar (atau metakognisi), (2) metode kerja, termasuk komunikasi dan kerjasama dalam kelompok, (3) alat untuk produktivitas, melibatkan pengetahuan umum dan literasi teknologi komunikasi informasi (ICT), dan (4) konsep warganegara, melibatkan kewarganegaraan, aspek-aspek kehidupan dan karir, serta tanggung jawab pribadi dan sosial, termasuk kesadaran akan berbagai budaya dan kompetensi. Di era ini, teknologi dan informasi berkembang pesat dalam berbagai aspek kehidupan, menyebabkan perubahan yang signifikan di berbagai bidang kehidupan (Zubaidah, 2016: 2). Secara keseluruhan, keterampilan abad ke-21 menegaskan pentingnya berpikir tingkat tinggi, pendalaman pembelajaran, dan keterampilan komunikasi dalam menghadapi tantangan zaman.

Abad ke-21 juga dikenal sebagai era "pengetahuan," di mana segala usaha untuk memenuhi kebutuhan dalam berbagai konteks lebih didasarkan pada pengetahuan. Ini melibatkan pemenuhan kebutuhan pendidikan yang berfokus pada

Vies Nada Adzandini, 2023

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY (AR) TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DAN KESADARAN SEJARAH SISWA (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas X SMA Negeri 10 Bandung)

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

pengetahuan (knowledge-based education), pertumbuhan ekonomi yang bergantung pada pengetahuan (knowledge-based economic), pemberdayaan sosial berdasarkan pengetahuan (knowledge-based social empowerment), dan kemajuan dalam sektor industri yang berlandaskan pada pengetahuan (knowledge-based industry) (Mukhadis, 2013: 115). Berdasarkan analisis pada masa pengetahuan (*knowledge age*), berhasil menggabungkan informasi dan pengetahuan yang ada dengan beberapa karakteristik umum dan penerapan pembelajaran yang sesuai untuk abad ke-21. Pembelajaran ini mencakup dua karakteristik utama, yaitu: (1) proses pembelajaran mendorong keterlibatan mental siswa secara maksimal dengan mengharuskan siswa aktif berpikir, dan (2) tujuan pembelajaran adalah meningkatkan kemampuan berpikir siswa sehingga kegiatan berpikir ini membantu siswa membangun pengetahuan mereka sendiri.

Penting untuk dicatat bahwa pembelajaran bukan sekadar mentransfer pengetahuan, melainkan melibatkan partisipasi aktif siswa dalam upaya membangun pengetahuan berdasarkan potensi individu mereka (Abidin, 2014: 1). Meskipun masa pengetahuan (*knowledge age*) terasa sangat bergantung pada teknologi informasi dan komputasi, ada aspek-aspek pembelajaran yang tetap dapat dilaksanakan tanpa bergantung pada teknologi tersebut. Meskipun teknologi informasi dan komunikasi memiliki peran penting sebagai katalisator dalam memindahkan pembelajaran dari era industri (*industrial age*) ke era pengetahuan (*knowledge age*), namun teknologi tersebut hanyalah alat dan bukan penentu hasil dalam proses pembelajaran (Mardhiyah, R. H, dkkk, 2021: 270). Dalam pembelajaran sejarah, seringkali peserta didik memiliki pandangan bahwa mata pelajaran sejarah itu tidak menarik, membosankan, dan sulit untuk dipahami (Alfian, 2011). Hal ini bisa terjadi karena citra yang melekat pada pembelajaran sejarah adalah tentang fokus pada hafalan, yang lebih berhubungan dengan ranah kognitif. Masalah ini semakin menantang bagi guru sejarah di abad ke-21, di mana tuntutan tersebut mendorong para guru untuk lebih berinovasi dengan menggunakan teknologi utama guna menghilangkan citra negatif yang melekat pada peserta didik saat belajar sejarah. Pembelajaran di abad ke-21, yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi, menuntut agar pembelajaran sejarah dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman yang penuh inovasi

Vies Nada Adzandini, 2023

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY (AR) TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DAN KESADARAN SEJARAH SISWA (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas X SMA Negeri 10 Bandung)

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

teknologi. Oleh karena itu, transformasi dari berbagai aspek dalam pembelajaran sejarah diperlukan untuk mengimbangi perkembangan teknologi tersebut. Salah satu aspek yang harus terus bertransformasi dan berkembang dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah adalah media pembelajaran.

Sejarah, berasal dari kata Yunani "istoria" yang mengindikasikan penyelidikan, dan dalam bahasa Inggris disebut "history" yang mengacu pada masa lampau, adalah ilmu yang mempelajari masa lampau dan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan manusia pada masa tersebut. Tujuan utama dari belajar sejarah adalah untuk menjadikan seseorang bijaksana (Kartodirdjo, 1992; Kuntowijoyo, 1995). Melalui pembelajaran sejarah, kita dapat mempelajari dan menemukan hikmah dari apa yang telah terjadi. Belajar sejarah membuka pintu untuk memahami kemanusiaan dalam segala aspeknya. Belajar sejarah juga memberikan pemahaman tentang perkembangan budaya dan peradaban manusia, dan hal ini dikenal sebagai kesadaran sejarah (historical consciousness). Jadi, salah satu tujuan dari pembelajaran sejarah adalah untuk menciptakan kesadaran sejarah pada individu.

Pembelajaran sejarah di abad ke-21 secara teoritis harus mencakup materi pembelajaran yang dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan sejarah, yaitu menciptakan peserta didik yang mampu membuat keputusan dan bertindak secara rasional dalam menghadapi permasalahan masyarakat. Selain itu, materi pembelajaran sejarah juga harus berfungsi sebagai fasilitator bagi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan nilai-nilai dasar dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dalam konteks keterampilan abad ke-21, materi pembelajaran sejarah harus mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, keterampilan berkomunikasi, dan kemampuan untuk berkolaborasi (Syaputra & Sariyatun, 2019: 24). Dalam upaya mengajarkan sejarah, menjadi krusial untuk memilih dan mengorganisasi konten sejarah. Proses seleksi dan pengelompokan materi pembelajaran sejarah memiliki peran yang sangat penting. S. K. Kochhar (2008) memberikan informasi mengenai beberapa teori dan metode dalam pemilihan materi sejarah, termasuk: (1) Teori Zaman Kebudayaan oleh Stanley Hall: Teori ini mengemukakan bahwa perkembangan mental individu

mencerminkan evolusi mental umat manusia secara keseluruhan.. (2) Pendekatan Biografis: Pendekatan ini berfokus pada kajian tentang tokoh-tokoh besar dalam sejarah. Namun, ada beberapa kritik terhadap pendekatan ini, seperti aspek tidak demokratis, kurangnya representasi zamannya, dan tidak mencakup beragam kehidupan masyarakat. (3) Teori Psikologis: Teori ini bertujuan untuk memilih materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak sesuai dengan tingkat perkembangan mentalnya.

Selain teori, terdapat berbagai metode dalam proses pembelajaran sejarah, di antaranya: (1) Metode Kronologi: Materi sejarah dikelompokkan menjadi tahap-tahap penting (periode) yang diajarkan dalam urutan waktu yang sesuai. (2) Pendekatan Konsentris: Materi sejarah dari suatu negara diajarkan dalam bentuk lingkaran yang bertambah besar, dengan level detail yang lebih tinggi pada setiap tahap atau topik. (3) Pendekatan Topikal: Kurikulum meliputi berbagai topik pembelajaran yang disesuaikan dengan usia, kemampuan, dan minat anak. (4) Pendekatan Regresif: Pembelajaran dimulai dari masa sekarang dan melacak peristiwa ke masa lampau. (5) Pendekatan Linier: Materi pembelajaran sejarah semakin mendalam dan kompleks seiring dengan perkembangannya. (6) Pendekatan Pecahan: Pendekatan ini berfokus pada beberapa topik khusus untuk menjelaskan masa lalu dengan cara yang jelas bagi anak-anak (Anis, 2013: 160-161). Dalam proses pembelajaran sejarah, terdapat beragam metode yang dapat digunakan untuk mengajar materi sejarah kepada siswa. Metode-metode tersebut antara lain adalah Metode Kronologi, Pendekatan Konsentris, Pendekatan Topikal, Pendekatan Regresif, Pendekatan Linier, dan Pendekatan Pecahan. Setiap metode memiliki pendekatan unik dalam menyajikan materi sejarah kepada siswa, baik melalui urutan waktu, tingkat kompleksitas, fokus topik, maupun pendekatan kontekstual. Kombinasi dan pilihan metode tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, usia, kemampuan, dan minat mereka. Oleh karena itu, pendidik memiliki fleksibilitas untuk memilih metode yang paling sesuai guna mencapai tujuan pembelajaran sejarah yang efektif dan bermakna.

Himmi menyatakan bahwa proses belajar memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Tujuannya adalah menciptakan lingkungan pembelajaran yang mampu merangsang kemampuan peserta didik agar

dapat menggali potensi mereka secara optimal melalui pendekatan kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran sejarah, upaya modernisasi sedang diberlakukan dengan memanfaatkan teknologi canggih dengan harapan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Syaiful Sagala (2009:61), pembelajaran adalah suatu proses komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Sebagai pendidik, guru bukan hanya penyedia informasi semata, melainkan juga bertindak sebagai fasilitator bagi siswa dalam memperoleh keterampilan dan nilai baru. Dapat disimpulkan bahwa pentingnya proses belajar dalam meningkatkan kualitas pendidikan terbukti dari tujuannya yang bertujuan menciptakan lingkungan pembelajaran yang stimulatif, menggunakan pendekatan inovatif, dan teknologi canggih, sehingga siswa dapat mengembangkan potensi secara optimal. Dalam konteks ini, peran guru juga telah berubah dari sekadar penyedia informasi menjadi fasilitator pembelajaran yang mendorong pengembangan keterampilan dan nilai pada siswa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat memiliki dampak besar pada dunia pendidikan. Oleh karena itu, inovasi dalam pendidikan menjadi sangat penting agar dapat mengikuti perkembangan teknologi, terutama dalam penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam proses belajar mengajar. Rusman (2011: 62 dalam Susanto dan Akmal, 2019: 31) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah teknologi yang dimanfaatkan untuk keperluan edukasi. Media pembelajaran berperan sebagai alat fisik untuk menyajikan materi pembelajaran serta sebagai alat komunikasi dalam bentuk cetak atau audiovisual, termasuk teknologi perangkat keras. Munadi (2008: 7) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber secara terencana, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di mana penerima pesan dapat belajar dengan efisien dan efektif. Pada dasarnya, tujuan media pembelajaran adalah untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kelancaran proses pembelajaran.

Dalam jurnal yang dikarang oleh Alwi (2017:150), disajikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran oleh pendidik masih belum mencapai tingkat optimal. Biasanya, para guru hanya memanfaatkan media sederhana seperti buku

teks dan gambar. Penggunaan media yang lebih inovatif masih jarang terjadi. Hambatan ini timbul karena keterbatasan kemampuan guru dalam memanfaatkan media serta keterbatasan ketersediaan media yang memadai di lingkungan sekolah. Penting untuk menyadari bahwa pembelajaran sejarah seharusnya berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan integritas dan kepribadian bangsa. Seperti yang dikemukakan oleh Subagyo (2010:43), sejarah merupakan studi tentang masa lampau yang menjadi ingatan kolektif masyarakat. Tanpa ingatan kolektif tersebut, masyarakat akan kehilangan akar dan identitas, mirip dengan orang yang mengalami amnesia kehilangan seluruh atau sebagian ingatannya. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengembangkan pembelajaran sejarah yang sesuai dengan gaya pendidikan Abad 21. Hal ini memerlukan peran aktif guru sebagai pengelola pembelajaran, karena guru memiliki pengaruh besar dalam menjalankan proses pembelajaran dengan efektif dan inovatif.

Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang berupaya menggabungkan dunia maya (*virtual*) dan dunia nyata (*real*) melalui penggunaan komputer, sehingga batas antara keduanya menjadi sangat samar. Walaupun sebenarnya bukan teknologi baru, AR telah ada setelah aplikasi Virtual Reality diperkenalkan. Pada awalnya, penelitian AR berfokus pada aspek perangkat keras, seperti Head-Mounted Display (HMD), yang saat itu merupakan contoh hasil penelitian utama dalam teknologi ini. Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi *Augmented Reality* berkembang pesat, memungkinkan pengembangan aplikasi AR di berbagai bidang Pendidikan dan kehidupan lainnya. Saat ini, AR telah digunakan dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari dan diprediksi akan mengalami perkembangan yang signifikan di masa depan. Salah satu alasan penting mengapa *Augmented Reality* banyak digunakan adalah karena teknologi ini sangat menarik dan mudah digunakan, terutama ketika diaplikasikan pada objek animasi. Dengan AR, objek animasi dapat terlihat nyata dan hadir di dunia nyata, tidak hanya terbatas pada tampilan di layar monitor yang bersifat virtual. Keberadaan objek animasi yang tampak nyata ini dapat merangsang imajinasi orang yang melihatnya, membuka peluang untuk pengalaman interaktif dan edukatif yang lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran augmented reality (AR) dapat merangkul pembelajaran sejarah dengan menghidupkan kembali masa lalu melalui visualisasi

Vies Nada Adzandini, 2023

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY (AR) TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DAN KESADARAN SEJARAH SISWA (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas X SMA Negeri 10 Bandung)

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

interaktif, yang pada gilirannya merangsang keterampilan berpikir kreatif siswa saat mereka merancang rekonstruksi sejarah dan mengembangkan narasi alternatif, pengalaman ini tidak hanya memperdalam pemahaman sejarah tetapi juga memperkuat kesadaran sejarah mereka. Melalui AR, siswa dapat secara langsung berinteraksi dengan artefak dan tempat bersejarah, menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menarik, yang berkontribusi pada pemahaman yang lebih dalam tentang peristiwa-peristiwa bersejarah dan dampaknya pada dunia modern.

Pemilihan media Augmented Reality (AR) dalam konteks pembelajaran sejarah sebagai sarana untuk meneliti ketrampilan berpikir kreatif dan kesadaran sejarah didasarkan pada visi inovatif dalam pengajaran. Dengan menggabungkan elemen dunia nyata dengan konten virtual, AR menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan mengasyikkan. Saat siswa terlibat dengan objek sejarah yang hidup dan berinteraksi dengan elemen visual yang dapat dilihat, didengar, dan bahkan dirasakan, hal ini merangsang imajinasi mereka dengan cara yang unik. Siswa tidak hanya mempelajari fakta-fakta, tetapi juga diberi ruang untuk menerapkan kreativitas mereka dalam menganalisis, memecahkan masalah, dan mengeksplorasi sudut pandang yang berbeda terhadap peristiwa sejarah. Melalui teknologi ini, pemahaman mereka tentang sejarah menjadi lebih menyeluruh, mengarah pada peningkatan kesadaran sejarah. Objek-objek yang sulit diakses secara fisik, seperti situs bersejarah atau artefak, dapat dihadirkan dalam lingkungan kelas dengan cara yang mendalam dan realistis. Pemanfaatan AR juga menghadirkan kemungkinan interaksi sosial yang lebih kuat antara siswa, memungkinkan mereka berkolaborasi dalam eksplorasi sejarah. Pengalaman berbagi pengetahuan dan perspektif dengan teman sekelas merangsang diskusi, mengarah pada pemahaman yang lebih mendalam. Melalui kemitraan ini, siswa berkesempatan mengembangkan ketrampilan komunikasi yang penting dalam masyarakat yang terus berubah.

Dengan menggunakan teknologi AR, guru dapat mengatasi keterbatasan tradisional dalam pengajaran sejarah. Tanpa terikat oleh ruang dan waktu, siswa dapat belajar tentang berbagai peristiwa sejarah dan menggali konteksnya secara mendalam tanpa perlu meninggalkan kelas. Ini memperkaya pengalaman belajar mereka dengan menghadirkan dunia yang lebih luas dan beragam. Secara

Vies Nada Adzandini, 2023

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY (AR) TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DAN KESADARAN SEJARAH SISWA (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas X SMA Negeri 10 Bandung)

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

keseluruhan, Augmented Reality merupakan pilihan media yang efektif untuk memfasilitasi penelitian tentang ketrampilan berpikir kreatif dan kesadaran sejarah. Dengan merangkul teknologi ini, pendidikan menjadi lebih dinamis, interaktif, dan relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Siswa diarahkan untuk merespon sejarah dengan pemahaman yang lebih dalam dan kreativitas yang lebih besar, menghasilkan pembelajaran yang berdaya guna dan berarti dalam konteks modern.

Keterampilan berpikir yang diperlukan oleh siswa adalah keterampilan berpikir kreatif. Tridaya, Irwan & Vionanda (2012) menyatakan bahwa "Berpikir kreatif adalah suatu proses berpikir yang menghasilkan berbagai kemungkinan ide dan cara secara luas dan beragam." Dalam menyelesaikan permasalahan, siswa secara aktif terlibat dan apabila mereka menerapkan berpikir kreatif, mereka dapat menghasilkan ide-ide yang bermanfaat dan menemukan solusi. Kreativitas erat kaitannya dengan kemampuan untuk menemukan sesuatu yang baru. Ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang diamanatkan dalam UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu untuk mengembangkan potensi siswa menjadi kreatif. Peran guru sangat penting dalam mencapai tujuan tersebut dengan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Namun, menurut Siswoyo (2014), sekitar 130 guru sekolah dasar mengalami kesulitan dalam mengarahkan perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Mereka kesulitan karena pemahaman mereka tentang pengembangan dan penilaian berpikir kreatif kurang memadai. Guru-guru tersebut mengalami kesulitan dalam merumuskan konsep berpikir kreatif yang akan diukur. Akibatnya, penilaian berpikir kreatif cenderung bersifat subjektif. Kondisi ini menjadi sulit karena mengukur sesuatu akan sulit dilakukan jika belum jelas apa yang sebenarnya hendak diukur. Oleh karena itu, perlu upaya lebih lanjut untuk meningkatkan pemahaman guru tentang berpikir kreatif dan bagaimana mengukur dan mengembangkannya secara efektif dalam konteks pendidikan.

Sadiman dkk (2009:6) menyatakan bahwa guru biasanya menggunakan alat bantu mengajar, seperti gambar, model, atau alat lainnya, untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa. Alat bantu ini dapat memberikan pengalaman konkret, memotivasi belajar, serta meningkatkan daya serap dan retensi belajar. Sebagai fasilitator pembelajaran abad 21, guru perlu menjadi kreatif dan inovatif

Vies Nada Adzandini, 2023

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY (AR) TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DAN KESADARAN SEJARAH SISWA (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas X SMA Negeri 10 Bandung)

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

dalam memilih media pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi menarik dan efektif. Khoiri, dkk (2017) berpendapat bahwa penggunaan metode pembelajaran tertentu dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, dengan peningkatan aspek kelancaran sebesar 77% dan aspek keaslian sebesar 84%. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif karena kemampuan ini tidaklah hadir sejak lahir, tetapi perlu dibangun dan diasah melalui proses pembelajaran.

Pemanfaatan *Augmented Reality* dalam pembelajaran memiliki urgensi penting dalam mengembangkan ketrampilan berpikir kreatif siswa dan memperluas pemahaman mereka terhadap sejarah agar mampu berfungsi dalam era saat ini. Memahami sejarah memiliki nilai penting untuk mengenali fakta-fakta sejarah serta membentuk identitas nasional yang kuat dan dihormati. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*, seperti dalam penelitian "Pengembangan Media *Augmented Reality* Candi Peninggalan Hindu-Buddha di Jawa Barat Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Terhadap Siswa SMAN 1 Kota Tasikmalaya" oleh Aditya Prawira pada tahun 2021, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kesadaran sejarah siswa. Penelitian lainnya oleh Ferdinan Bashofi pada tahun 2021 dengan judul "Pengembangan *Augmented Reality* book berbasis situs peninggalan kebudayaan sebagai sumber belajar sejarah" menyimpulkan bahwa sumber belajar yang inovatif berbasis *Augmented Reality* dapat membantu mahasiswa dalam memperoleh pengetahuan, melatih berpikir kritis, dan berimajinasi untuk memahami pengetahuan yang abstrak menjadi lebih konkret.

Berdasarkan masalah dan penelitian-penelitian sebelumnya, penggunaan AR diharapkan dapat memiliki manfaat ganda dalam pembelajaran sejarah. Selain dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari sejarah, AR diharapkan memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dalam konteks pembelajaran sejarah, siswa sering dihadapkan pada tantangan-tantangan yang kompleks yang memerlukan solusi inovatif. Dengan menggunakan AR, siswa dapat menggabungkan informasi dari pengalaman visual dan lingkungan sekitar untuk mengatasi masalah sejarah secara lebih kreatif. Penggunaan AR juga diharapkan berpotensi meningkatkan kesadaran sejarah siswa. Melalui visualisasi

Vies Nada Adzandini, 2023

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY (AR) TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DAN KESADARAN SEJARAH SISWA (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas X SMA Negeri 10 Bandung)

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

3D dari bangunan bersejarah atau artefak sejarah, siswa dapat lebih mudah memahami konteks sejarah dan esensi dari peristiwa tersebut. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang sejarah, diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah yang lebih baik dalam konteks sejarah, yang akan memberikan manfaat jangka panjang bagi mereka.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Halidi et al. (2015) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* memberikan kesenangan tersendiri bagi siswa karena dapat membuat mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan bagi guru untuk menggunakan media ini guna meningkatkan hasil belajar siswa. Media *Augmented Reality* juga membantu siswa dalam mengingat dan mengatur informasi materi ajar yang mereka terima. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti merasa perlu untuk menyelidiki apakah penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* sangat berarti terhadap perkembangan kemampuan berpikir kreatif dan pemahaman sejarah siswa. Dengan demikian, kajian yang menggabungkan konsep media pembelajaran augmented reality, pembelajaran sejarah, keterampilan berpikir kreatif, dan kesadaran sejarah menjadi sangat relevan untuk mendukung upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah di era modern. Penelitian yang memperdalam pemahaman tentang bagaimana AR dapat mempengaruhi keterampilan berpikir kreatif dan kesadaran sejarah siswa akan memberikan wawasan berharga untuk pengembangan kurikulum dan pendekatan pembelajaran yang lebih holistik dan dinamis.

Dalam rangka menggali lebih dalam tentang pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality*, penulis akan melakukan studi eksperimen dengan tujuan untuk memahami pengaruh media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terhadap ketrampilan berpikir kreatif dan kesadaran terhadap sejarah siswa. Peneliti berusaha untuk mengumpulkan dan menganalisis penelitian-penelitian terdahulu yang telah dilakukan mengenai pengaruh *Augmented Reality* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan kesadaran sejarah. Dari hasil ringkasan penelitian sebelumnya, mendorong peneliti untuk membuat penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Kesadaran Sejarah Siswa"

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada informasi sebelumnya, maka pertanyaan utama yang akan diteliti adalah apakah pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam proses pembelajaran sejarah memiliki efek terhadap perkembangan ketrampilan berpikir kreatif dan pemahaman sejarah siswa. Dari pertanyaan utama tersebut, peneliti kemudian merumuskan beberapa pertanyaan penelitian berikut ini:

1. Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa ?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* berpengaruh terhadap kesadaran sejarah siswa ?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh ketrampilan berpikir kreatif dan kesadaran sejarah siswa pada kelas eksperimen dengan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol ?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan pendekatan pembelajaran berfokus pada proyek melalui tokoh biografi pahlawan untuk meningkatkan kesadaran sejarah dan ketrampilan berpikir dalam konteks sejarah. Tujuan secara khusus:

1. Mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa
2. Mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* berpengaruh kesadaran sejarah siswa
3. Menganalisis perbedaan pengaruh antara kemampuan berpikir kreatif dan kesadaran sejarah siswa pada kelas eksperimen dengan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat baik itu secara teoritis maupun praktis, serta manfaat untuk beberapa unsur lain dalam pendidikan.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan penelitian ini mampu menambah khasanah pengetahuan dalam dunia pendidikan serta memberikaan informasi mengenai Pemanfaatan media *Augmented Reality* terhadap semangat belajar siswa dan prestasi akademik yang bertujuan meningkatkan mutu pendidikan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis manfaat penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dan peserta didik. Adapun paparan setiap uraian nya sebagai berikut :

- a. Bagi penulis, tujuannya adalah untuk memperluas pengetahuan, memperdalam wawasan, dan mendapatkan pengalaman dalam menjalankan riset ilmiah.
- b. Bagi pendidik, penelitian ini membawa manfaat dengan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas media pembelajaran yang bisa diterapkan oleh guru. Selain itu, media pembelajaran *Augmented Reality muncul* sebagai solusi alternatif dalam konteks pembelajaran sejarah.
- c. Bagi siswa, penelitian ini memberikan peluang untuk memahami lebih lanjut mengenai pemanfaatan media pembelajaran *Augmented Reality*.
- d. Bagi pembaca, penelitian ini berfungsi sebagai sumber tambahan pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality*.

1.5. Definisi Operasional dan ruang lingkup

Definisi operasional variabel adalah suatu definisi yang diberikan pada variabel dengan cara memberikan arti atau menspesifikasikan kegiatan ataupun memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut. Penelitian ini berjudul “Pengaruh Penggunaan *Augmented Reality (AR)* sebagai Media Pembelajaran Sejarah terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kemampuan Kognitif”.

Definisi operasional ditujukan untuk memudahkan memahami maksud penelitian, khususnya dalam hal fokus penelitian yang ingin dituntaskan di dalam penelitian ini akan diurai sebagai berikut:

a. *Augmented Reality* (AR):

Augmented Reality atau Realitas Tertambah adalah teknologi yang mengintegrasikan elemen-elemen virtual yang dihasilkan oleh komputer, seperti gambar, video, atau model 3D, ke dalam lingkungan dunia nyata secara waktu nyata. AR meningkatkan persepsi pengguna terhadap dunia fisik dengan menampilkan konten digital, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan elemen fisik dan virtual secara bersamaan melalui berbagai perangkat, seperti smartphone, tablet, atau kacamata AR.

b. Media Pembelajaran:

Media Pembelajaran merujuk pada berbagai alat, sumber daya, atau materi yang digunakan oleh pendidik untuk memfasilitasi proses pengajaran dan pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat mencakup alat tradisional seperti buku teks, papan tulis, dan alat bantu visual, serta sumber daya digital modern seperti video, perangkat lunak interaktif, platform online, dan simulasi virtual. Penggunaan beragam media pembelajaran bertujuan untuk melibatkan siswa, meningkatkan pemahaman, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efektif.

c. Berpikir Kreatif:

Berpikir Kreatif adalah proses kognitif dalam menghasilkan ide-ide, solusi, atau wawasan yang inovatif, orisinal, dan baru. Ini melibatkan berpikir di luar batas-batas konvensional, mengeksplorasi berbagai perspektif, dan membuat koneksi antara konsep-konsep yang tampaknya tidak berhubungan. Berpikir kreatif mendorong imajinasi, keterampilan pemecahan masalah, adaptabilitas, dan kemampuan untuk menghadapi tantangan dengan pendekatan yang unik dan kreatif.

d. Kesadaran Sejarah:

Kesadaran Sejarah adalah pemahaman dan kesadaran individu terhadap peristiwa-peristiwa, perkembangan, dan narasi-narasi masa lalu yang telah membentuk masyarakat dan budaya dari waktu ke waktu. Ini melibatkan

Vies Nada Adzandini, 2023

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY (AR) TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DAN KESADARAN SEJARAH SISWA (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas X SMA Negeri 10 Bandung)

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

pengenalan terhadap konteks sejarah, penafsiran sumber-sumber sejarah secara kritis, dan pemahaman implikasi peristiwa sejarah terhadap masa kini dan masa depan. Kesadaran sejarah meningkatkan penghargaan individu terhadap warisan budaya mereka dan mendorong pengambilan keputusan yang berdasarkan pengetahuan sejarah.

1.6. Struktur Organisasi Penulisan

Struktur organisasi penulisan karya tulis ini terdiri dari lima bab utama, serta mencakup daftar pustaka dan lampiran di bagian akhir. Setiap bab mencakup penjelasan khusus sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan: Terdiri dari tujuh bagian yang meliputi:

1. Konteks Penelitian: Menjelaskan alasan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.
2. Identifikasi Permasalahan: Berisi pertanyaan-pertanyaan penelitian yang akan dijawab.
3. Hipotesis Penelitian: Mengemukakan pernyataan hipotesis yang akan diuji dalam penelitian.
4. Tujuan Penelitian: Menetapkan beberapa tujuan penelitian yang akan dijelaskan.
5. Signifikansi Penelitian: Deskripsi tentang manfaat yang mungkin diperoleh dari hasil penelitian.
6. Pengklarifikasi Konsep: Berisi definisi-operasional yang berkaitan dengan judul penelitian.
7. Susunan Struktur Penulisan: Menjelaskan komponen-komponen yang membentuk isi keseluruhan karya tulis.

Bab II Kajian Pustaka: Bagian ini memberikan penjelasan tentang landasan teoritis yang membentuk dasar penelitian, serta menguraikan berbagai sumber teori dari ahli di bidangnya. Pemaparan kajian pustaka ini bersifat analitik dan merangkum, melibatkan isu-isu teoretis, metodologis, serta topik-topik yang terkait dengan penelitian.

Bab III Metode Penelitian : Bagian ini memiliki sifat prosedural dan mengatur rangkaian penelitian mulai dari pendekatan penelitian, instrumen yang dipakai, langkah-langkah pengumpulan data, hingga analisis data penelitian. Bab ini mencakup sub bab seperti metode dan rencana penelitian, lokasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, proses dan tahap penelitian, serta analisis data penelitian.

Bab IV Hasil dan Analisis: Bab ini terdiri dari dua bagian inti, yakni:

Temuan Hasil Penelitian: Menguraikan data atau hasil yang ditemukan dalam proses penelitian.

Analisis: Membahas data temuan penelitian berdasarkan teori yang diaplikasikan.

Bab V Kesimpulan: Bagian ini memuat implikasi dan rekomendasi berdasarkan hasil penelitian. Bagian implikasi membahas dampak yang diharapkan setelah penelitian, sementara bagian rekomendasi memberikan nasihat dan mengarahkan peneliti berikutnya.