

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan terkait hal yang melatarbelakangi penelitian ini. Adapun subab yang akan peneliti paparkan pada bab ini adalah latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Berpikir kritis dalam pendidikan merupakan aspek yang penting dalam pembangunan bangsa. Siswa harus memiliki kemampuan berpikir kritis sebagai bekal utama dalam mempersiapkan perubahan zaman yang semakin modern. Mengutip Ennis (1991, hlm. 6) mengatakan *“Critical thinking, as I think the term is generally used, roughly means reasonable reflective thinking that is focused on deciding what to believe or do”* (Berpikir kritis, menurut saya istilah ini secara umum digunakan, secara kasar berarti pemikiran reflektif yang masuk akal yang difokuskan untuk memutuskan apa yang harus dipercayai atau dilakukan). Berdasarkan pengertian tersebut berpikir kritis adalah kemampuan menganalisis situasi berdasarkan fakta dan bukti untuk menarik kesimpulan. Kemampuan berpikir kritis merupakan potensi intelektual yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran sejarah.

Kharbach mengatakan dalam penelitian Fuad, Zubaidah, Mahanal dan Suarsini, *“The dominant thinking skill that is strongly needed in this 21st century is critical thinking skills”* yang dapat diartikan bahwa pada abad ke 21 ini, keterampilan berpikir kritis adalah keterampilan yang sangat dibutuhkan. Selanjutnya menurut Ennis dalam Hidayat dan Nur menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis merupakan kompetensi dasar yang harus dikembangkan agar siswa mampu menganalisis masalah dalam pengambilan keputusan. Menurut pendapat ennis (2021 hlm 4) keterampilan berpikir kritis keterampilan yang masuk akal (rasional) dan berfokus pada keyakinan dan keputusan yang akan dilakukan.

Kemampuan berpikir kritis sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Aldalur dan Peres (2023, hlm.2) mengatakan “*The theoretical aspects of all subjects are monotonous but important for students.*” (Semua aspek pembelajaran yang bersifat monoton tentunya penting bagi siswa). Namun dalam proses pembelajaran terkadang siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Melainkan siswa seringkali diarahkan kepada kemampuan menghafal, mengingat dan menimbun informasi serta dituntut untuk memahami informasi yang diperoleh untuk dihubungkan kedalam kehidupan sehari-hari, sehingga hal ini menjadi salah satu masalah dalam proses belajar mengajar. Siswa dituntut untuk mengetahui isi materi yang ada pada buku paket mereka, namun terkadang mereka tidak mengetahui kegunaan mereka mempelajari materi tersebut. Mereka hanya menganggap materi yang mereka pelajari merupakan sebuah tuntutan dalam sekolah.

Seharusnya pada pembelajaran sejarah diutamakan keterampilan berpikir kritis salah satunya yaitu keterampilan penalaran mengutamakan kemampuan siswa memastikan kejelasan asal informasi dengan kemampuan mempertanyakan kebenaran dan penalaran. Selain itu, siswa juga dilatih untuk membuat kesimpulan dan keputusan yang dianggap tepat untuk memecahkan suatu masalah atau persoalan. Sehingga pengembangan berpikir kritis dirasa sangat penting didalam pembelajaran sejarah, agar siswa tidak lagi melihat sejarah sebagai hitungan tahun dan tempat serta nama orang. Tetapi kemampuan untuk menawarkan kritik dan argumen serta menyampaikan hubungan dalam semua proses pembelajaran memberi pengetahuan. Melalui berpikir kritis, siswa diaktivasi terutama dalam berpikir dan mengolah informasi sejarah, sehingga tujuan pembelajaran sejarah yang bermakna dapat dicapai dan dialami secara langsung (Izzah dan Azizah,2019, hlm.213).

Berpikir kritis dibutuhkan siswa untuk memahami isu, masalah dan tujuan pembelajaran yang nantinya akan ditarik kesimpulan sebagai hasil dari proses pendefinisian solusi yang akan dilaksanakan. Kesimpulan yang ada kemudian dibuat keputusan tentang apa yang harus dan tidak boleh dilakukan maka dengan berpikir kritis dapat digunakan untuk mencapai pemahaman yang mendalam tentang suatu materi atau konsep sehingga pemikiran peserta didik terhadap suatu konsep dan proses berpikir reflektif yang membutuhkan

Yassa Tata Anissa, 2024

PENGGUNAAN *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN XI IPA 1 SMA 3 PASUNDAN BANDUNG)

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

kecermatan dalam mengambil keputusan melalui serangkaian prosedural untuk menganalisis, menguji, dan mengevaluasi bukti serta dilakukan secara sadar, Rositawati (2018, hlm.77).

Pentingnya mengembangkan berpikir kritis memungkinkan siswa menarik kesimpulan logis melalui proses pengumpulan data sesuai prinsip-prinsip ilmu tertentu. Dengan kata lain, guru harus memberikan ruang untuk mengembangkan berpikir kritis siswa. Berpikir kritis diperlukan tidak hanya dalam pembelajaran tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan berpikir kritis harus ditransformasikan melalui proses pendidikan yaitu melalui proses pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Kallet(2014, hlm 17). "*Clarity: Get clear on the issue, problem, or goal; Conclusions: Take the headscrather through the process of coming to a solution about what to do; Decisions: Takeeach one of thecomclusions and decide to do it or not do it; To act, or no act; to go or not togo*". ("Kejelasan": Perjelas isu, masalah, atau tujuan; Kesimpulan: Ambil kesimpulan melalui proses untuk mendapatkan solusi tentang apa yang harus dilakukan; Keputusan: Ambil setiap kesimpulan dan putuskan untuk melakukannya atau tidak melakukannya; Bertindak, atau tidak bertindak; pergi atau tidak pergi").

Nurrita (2018, hlm. 184) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dan berfungsi untuk membantu dalam menyampaikan pesan kepada siswa sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Dengan hal itu pada kegiatan belajar mengajar juga guru membutuhkan media pelajaran supaya mempermudah siswa saat mempelajari pelajaran yang diberikan oleh gurunya. Pernyataan tersebut didasari oleh observasi dan wawancara terhadap yang peneliti lakukan di kelas XI IPA 1 SMA Pasundan 3 Bandung. Dengan menggunakan media *Augmented Reality* Proses pembelajaran dapat digunakan untuk memvisualisasikan konsep abstrak untuk memahami dan struktur model objek, sehingga *Augmented Reality* dapat menjadi alat yang lebih efektif sesuai dengan tujuan lingkungan belajar tersebut. *Augmented Reality* dalam dunia pendidikan belum diimplementasikan dan diterapkan sebagai media pendukung Pendidikan interaktif di sekolah, karena belum ada

instansi Pendidikan yang menerapkan sebagai media wajib yang berfungsi menjadi sarana pembelajaran. Penerapan *Augmented Reality* ke dalam dunia pendidikan akan menjadi solusi bagi para tenaga pendidik untuk membantu mereka memberikan pengetahuan kepada para siswa selain video *conference*. *Augmented Reality* dikembangkan untuk membantu siswa meningkatkan pengalamannya dalam belajar menjadi lebih nyata dan meningkatkan motivasi belajarnya. Salah satu program *Augmented Reality* yang dapat dipilih untuk kegiatan pembelajaran yaitu *Assemblr Edu*. *Assemblr Edu* adalah aplikasi yang menjadikan gambar 2D yang ada di materi sejarah yang selama ini sulit dipahami menjadi nyata, bisa bergerak dan bisa diproyeksikan di lingkungan sekolah (Sugiarto, 2022, hlm.1)

Media pembelajaran *Augmented Reality* ini dapat di manfaatkan melalui aplikasi *Assemblr Edu*. *Assemblr Edu* merupakan platform yang dapat menggunakan 3D dan *Augmented Reality* untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menarik. Salah satu media yang mampu memberikan informasi secara jelas dengan menampilkan objek yang sulit disampaikan (Minaldi, 2019 hal.4) adalah media visual 3D, dikarenakan memiliki kelebihan dapat memberikan pengalaman langsung, dapat menunjukkan objek secara utuh baik kontruksi maupun cara kerjanya, serta dapat memberikan gambaran struktur organisasi secara jelas. Media pembelajaran melalui *Augmented Reality* merupakan alat mediasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran, mampu menghubungkan, memberikan informasi dan menyalurkan pesan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran mengarah pada komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Media *Augmented Reality* ini dapat digunakan untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa, di dalam media *Augmented Reality* tersebut menampilkan gambar 3D yang dapat di analisis gambar yang terkait pada materi pelajaran. Maka berawal dari permasalahan tersebut, penerapan *Augmented Reality* di bidang Pendidikan akan memiliki keunggulan sebagai media edukasi yang memberikan pengaruh cukup besar, walaupun dalam hal ini guru di tuntut untuk lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif (Khilda, 2021, hlm. 2).

Berdasarkan hasil pra observasi yang peneliti lakukan di SMA Pasundan 3 Bandung pada 8,15 dan 22 september 2022 dapat diketahui bahwa tingkat berpikir kritis siswa masih rendah.. Adapun indikator yang merujuk pada rendahnya kemampuan berpikir kritis antara lain. Pertama, siswa belum mampu menganalisis suatu peristiwa dengan menyampaikan argumen. Terlihat saat pembelajaran sedang berlangsung, pada awal pembelajaran dijelaskan terlebih dahulu perang secara diplomasi dan fisik itu bagaimana siswa masih bisa menjawab pertanyaan guru. Saat guru mengajukan pertanyaan terbuka untuk merangsang kemampuan berpikir kritis siswa, sebagian besar siswa terlihat enggan berpartisipasi secara aktif. Beberapa siswa hanya melihat buku catatan mereka, sementara yang lain hanya diam. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa belum mampu memberikan argumen dengan menganalisa pertanyaan terbuka yang diberikan oleh guru. Sehingga keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran belum berjalan secara maksimal. Namun Ketika masuk dipembahasan apa saja peristiwa yang termasuk kebagian diplomasi, kemudian guru menanyakan mengenai argument siswa mengenai peristiwa ini dapat dilihat siswa tidak dapat menjawab pertanyaan guru dan memberikan pendapatnya mengenai peristiwa tersebut yang disebabkan siswa tidak begitu memahami penjelasan dari guru. Hal tersebut menunjukkan bahwa dalam indikator klasifikasi dasar, sebagai siswa masih belum menunjukkan kemampuan pemahaman yang kritis.

Kedua, siswa terlihat tidak mempertimbangkan kredibilitas sumber yang mereka dapatkan. Hal ini terlihat selama observasi saat guru memberikan tugas kepada siswa untuk membuat mading secara berkelompok. Guru mengarahkan siswa untuk mencari dan berdiskusi mengenai informasi yang akan mereka sertakan dalam mading kelompok mereka. Dalam melakukan tugas tersebut, siswa cenderung mengandalkan informasi yang ditemukan di internet tanpa melakukan evaluasi kritis terhadap kredibilitas sumber tersebut. Mereka kurang memahami pentingnya menilai apakah informasi yang ditemukan berasal dari sumber yang dapat dipercaya dan memiliki otoritas dalam bidangnya. Observasi ini menggambarkan bahwa siswa belum mampu mengobservasi dengan kritis dan mempertimbangkan kembali apa yang mereka dapatkan dari internet. Dengan kurangnya kemampuan untuk melakukan

evaluasi terhadap kredibilitas sumber, jawaban atau informasi yang mereka berikan dalam konteks pembelajaran tersebut tidak dapat dipertanggungjawabkan secara akurat.

Ketiga, siswa mengalami kesulitan dalam menarik kesimpulan dari presentasi yg mereka paparkan. Hal ini terlihat saat guru meminta siswa untuk memberikan kesimpulan dari mading yang mereka buat, terlihat mereka mengalami kesulitan dalam menarik kesimpulan secara logis. Mading tersebut berisi informasi tentang suatu topik yang mereka teliti dan dipresentasikan dalam bentuk visual, namun mereka belum mampu mempresentasikan kesimpulan dari mading yang mereka buat. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa belum mampu menarik kesimpulan dengan baik.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya mengenai beberapa hal yang menjadi indikator kurangnya kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI IPA 1 SMA Pasundan 3 Bandung, bahwa masalah ini perlu untuk ditemukan solusinya, dari pemaparan diatas mengenai permasalahan yang ditemukan di kelas XI IPA 1 SMA Pasundan 3 Bandung ini, sehingga peneliti memilih untuk mencoba dengan penggunaan media *Augmented Reality* berbasis aplikasi *Assemblr Edu*. Hal tersebut dilakukan karena pada saat peneliti melakukan observasi peneliti melihat proses pembelajaran kurang menggunakan pemanfaatan media yang bervariasi.

Alasan peneliti memilih media pembelajaran *Augmented Reality* menggunakan *Assemblr edu* ini karena media pembelajaran yang dapat menampilkan tampilan nyata atau *3D* dan digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Penerapan media *Augmented Reality* ini dapat meningkatkan fokus siswa karena tampilannya yang menarik sehingga pemahaman siswa akan lebih matang dan berdampak pada meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Dimana dalam proses pembelajaran siswa diajak untuk berpikir mengenai informasi yang telah mereka dapatkan melalui media *Augmented Reality*. Sutherland (dalam Mustaqim, 2016. hlm 175) seorang peneliti yang telah mengembangkan berbagai perangkat dimana pengguna dapat melihat, mendengar, dan menyentuh objek yang ada di dunia maya

mulai dari simulasi yang penuh imajinatif hingga teknologi yang menambah interaksi pengguna dengan dunia maya serta dunia nyata.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang menunjang pembelajaran agar pembelajaran berjalan dengan baik. Media massa juga dapat dipahami sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Penggunaan media sebagai komunikasi antara guru dan siswa disebut sebagai pembelajaran. Dengan kata lain, pembelajaran aktif memerlukan dukungan media untuk menyampaikan apa yang dipelajari. Namun kenyataan di kelas belum menunjukkan bahwa semua kegiatan proses pembelajaran yang telah dilakukan dapat meningkatkan berpikir kritis siswa. Hal tersebut dikarenakan guru hanya memberikan informasi yang ada di buku paket sejarah saja kepada siswa. Media yang digunakan oleh guru berupa power point (Eliza, 2010, hlm.153).

Hal tersebut didukung oleh Aditama. P., adnyana. L., & Ariningsih. K. (2019, hlm. 181) bahwa penerapan teknologi *Augmented Reality* pada bidang pendidikan dapat merangsang pola pikir peserta didik dalam berpikir kritis terhadap suatu masalah dan kejadian yang terjadi dalam lingkungan atau keseharian. Melalui penerapan media *Augmented Reality* pada pembelajaran sejarah dapat membantu peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan secara audio, visual dan kinestetik. Pendapat tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Khilda (2021, hlm. 4) bahwa “Beberapa penelitian telah dilakukan sebelumnya, dan memberikan hasil bahwa *Augmented Reality* dalam media pembelajaran sangat membantu pengajar dalam memberikan bahan ajar kepada siswa, sehingga dapat mencapai dan memenuhi tujuan yang diharapkan”.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pra-penelitian dapat dilihat bahwa rendahnya kemampuan berpikir kritis terhadap peserta didik dan kurangnya pengembangan media pembelajaran di kelas XI IPA 1 SMA Pasundan 3 Bandung menjadi hal yang melatarbelakangi penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis aplikasi *Assemblr Edu* dalam pembelajaran sejarah.

Oleh sebab itu, diperlukannya penelitian tindakan kelas sebagai upaya untuk melakukan perubahan agar terjadi peningkatan ke arah yang lebih baik dalam proses pembelajaran maupun hasil belajar. Penelitian ini dilakukan setelah peneliti melakukan pengamatan sebagai observer di SMA Pasundan 3 Bandung dan melakukan wawancara kepada guru dan beberapa siswa yang bersangkutan. Pengamatan ini bermaksud untuk mengidentifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran sejarah agar dapat dilakukan perbaikan-perbaikan terhadap siswa khususnya di kelas XI IPA 1. Perbaikan yang peneliti gunakan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality*.

Berdasarkan hal tersebut, sesuai literatur yang telah dilakukan mengenai berpikir kritis, peneliti menemukan beberapa hal yang menarik oleh peneliti sebelumnya. Diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Dhini Anji Hayati (2022) yang berjudul “Penerapan Aplikasi *Assemblr Edu* Untuk Meningkatkan Kemampuan dan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa”. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis setelah diterapkannya aplikasi *Assemblr Edu* pada saat pembelajaran. Selain itu, dalam penelitian ini peneliti menyatakan bahwa peserta didik juga menyampaikan bahwa aplikasi *Assemblr Edu* sangat menyenangkan dan materi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Pembelajaran sejarah yang cenderung dengan pembelajaran hafalandiharapkan dengan adanya *Assemblr Edu* maka akan menarik minat siswa dan menuntun siswa untuk memahami konsep serta berlanjut pada pengembangan berpikir kritis siswa. Dengan adanya *Assemblr edu* dapat mendorong siswa untuk lebih fokus dalam belajar karenatampilan aplikasi yang menarik sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, peneliti merumuskan permasalahan inti dalam penelitian ini sebagai berikut :

“Bagaimana penggunaan *Augmented Reality* berbasis aplikasi *Asemblr Edu* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI IPA 1 pada pembelajaran sejarah di SMA Pasundan 3 Bandung? ”.

Yassa Tata Anissa, 2024

PENGUNAAN *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN XI IPA 1 SMA 3 PASUNDAN BANDUNG)

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

Berdasarkan permasalahan utama tersebut, peneliti membatasi permasalahan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian berikut ini:

1. Bagaimana guru merancang pembelajaran sejarah menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis aplikasi *Assemblr Edu* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran Sejarah di kelas XI IPA 1 SMA Pasundan 3 Bandung?
2. Bagaimana guru melaksanakan pembelajaran sejarah dengan menggunakan media *Augmented Reality* berbasis aplikasi *Asemblr Edu* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPA 1 SMA Pasundan 3 Bandung?
3. Bagaimana peningkatan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah setelah digunakannya media *Augmented Reality* berbasis aplikasi *Assemblr Edu* di kelas XI IPA 1 Pasundan 3 Bandung?
4. Bagaimana upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi kendala yang dihadapi dalam meningkatkan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan media *Augmented Reality* berbasis aplikasi *Assemblr Edu* di kelas XI IPA 1 SMA Pasundan 3 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yang hendak dicapai untuk menjawab permasalahan penelitian mengenai penggunaan *Augmented Reality* berbasis *Assemblr Edu* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah. Tujuan penelitian tersebut di antaranya:

1. Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran Sejarah dengan menggunakan *Augmented Reality* berbasis aplikasi *Assemblr Edu* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Sejarah di kelas XI IPA 1 SMA Pasundan 3 Bandung.

2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan menggunakan media *Augmented Reality* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPA 1 SMA 3 Pasundan Bandung.
3. Mengidentifikasi peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan media *Augmented Reality* berbasis aplikasi Assemblr Edu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPA 1 SMA 3 Pasundan Bandung.
4. Mendeskripsikan upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala yang dihadapi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan media *Augmented Reality* berbasis aplikasi Assemblr Edu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas XI IPA 1 SMA Pasundan 3 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang *Augmented Reality* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi peneliti, Penelitian ini memberikan pengalaman dan wawasan baru dalam memecahkan permasalahan terkait rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan *Augmented Reality* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran sejarah.
2. Bagi guru, Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran sejarah oleh guru di kelas. Selain itu, penelitian ini dapat menambah pengetahuan guru terkait penggunaan *Augmented Reality* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
3. Bagi siswa, Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sejarah dan mendapatkan metode baru untuk membantu memahami materi pelajaran dengan digunakannya *Augmented Reality* siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam dirinya pada pembelajaran sejarah sehingga pada pembelajaran sejarah

menjadi sebuah kegiatan belajar mengajar yang menarik dan lebih memunculkan motivasi belajar.

4. Bagi sekolah, Sebagai upaya bagi sekolah untuk dapat mengembangkan potensi yang dimiliki siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SMA 3 Pasundan Bandung.

1.5 Struktur Organisasi Penulisan

Struktur organisasi penulisan memberikan gambaran keseluruhan proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Dengan demikian segala proses penelitian peneliti tuliskan pada skripsi ini dengan struktur penulisan sebagai berikut.

1. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi uraian tentang permasalahan yang diteliti. Adapun sub-bab dalam bab pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi

2. Bab II Kajian Pustaka

Pada bab ini berisi pemaparan terhadap beberapa sumber seperti buku dan sumber lainnya yang relevan dengan masalah yang di bahas dengan topik yang diteliti yakni penggunaan *Augmented Reality* berbasis *Assemblr Edu* untuk meningkatkan cara berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah yang dijadikan sebagai referensi dalam penelitian ini. Bagian ini juga memaparkan hasil penelitian terdahulu berupa jurnal, skripsi dan tesis.

3. Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini berisi sub bab yang ada di dalamnya terdiri lokasi dan subjek penelitian, metode penelitian, desain penelitian, fokus penelitian, instrumen dan Teknik pengumpulan data serta pengolahan dan validasi data.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini berisi uraian hasil analisa data yang diperoleh dari tempat penelitian dan pembahasan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan di kelas XI IPA 1 SMA 3 Pasundan Bandung, sebagai objek penelitian penulis. Selain itu menjawab dari pertanyaan yang menjadi rumusan permasalahan dalam penelitian ini.

5. Bab V Simpulan dan Rekomendasi

Pada bab ini menyajikan kesimpulan dan saran yang berisi pemaparan kesimpulan peneliti dari hasil temuan penelitian. Serta menyantumkan rekomendasi bagi pembaca sebagai saran dari hasil penelitian