

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini mencakup asal mula pokok bahasan yang akan dieksplorasi dalam penelitian, yang meliputi artikulasi pertanyaan penelitian, tujuan, manfaat, dan kerangka kerja tim peneliti.

1.1 Latar Belakang

Perkembangan pendidikan pada abad 21 memiliki suatu idealisasi dengan melaksanakan elaborasi pendidikan dengan teknologi. Teknologi hadir memiliki suatu fungsi untuk membantu segala bentuk aktivitas manusia, khususnya pada Pendidikan membantu proses pembelajaran bisa lebih interaktif dan kreatif. Di abad ke-21, populasi mahasiswa sering disebut sebagai penduduk asli digital, kelompok yang keberadaannya terjalin dengan teknologi canggih. Ini termasuk perangkat seperti laptop, smartphone, dan video game. Kemajuan teknologi yang tiada henti tidak hanya memengaruhi perilaku, tetapi juga merevolusi cara hidup, mengubah tindakan dan pemikiran secara mendalam (Shrivastava, 2017. hlm 44 ; Sunjana et.al., 2023. Hlm 519). Generasi *digital native* hidup berdampingan secara erat dengan teknologi, mendedikasikan banyak waktu untuk menjelajahi internet. Evolusi teknologi yang tiada henti tidak hanya berdampak pada perilaku, tetapi juga mengubah tindakan, pemikiran, dan gaya hidup (Shrivastava, 2017. Hlm 44 ; Sunjana et.al., 2023. Hlm 519).

Pembelajaran di tahun 2024 merupakan pembelajaran yang mampu di kolaborasi dengan berbasis teknologi untuk dapat membantu pembelajaran untuk bisa inovatif, kreatif dan menjadi pembelajaran menjadi aktif. Namun dalam realita di lapangan pembelajaran di sekolah masih dilaksanakan secara konvensional. Pembelajaran pada abad 21 tergolong masih banyak menggunakan media konvensional sedangkan hal tersebut sudah tidak efektif digunakan dengan perkembangan siswa di sekolah. Teknologi digital telah menjadi komponen krusial dalam pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut laporan *World Economic Forum* (2016), Sekitar 65% dari siswa yang memulai perjalanan pendidikan dasar mereka ditakdirkan untuk karir yang saat ini belum ada. Hal tersebut menunjukkan pentingnya adaptasi kurikulum dengan upaya

memanfaatkan teknologi digital untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan. Pembelajaran berbasis digital dalam IPS tidak hanya memberikan akses kepada siswa untuk informasi yang luas tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan kritis dan analitis yang sangat diperlukan dalam dunia yang didominasi oleh data dan informasi (OECD, 2020).

Implementasinya, penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran IPS terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Data dari sebuah studi oleh *Education Technology Research Center* (2021) menunjukkan bahwa sekolah yang mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran IPS mencatat peningkatan sebesar 20% dalam tingkat keterlibatan siswa dan 15% dalam pemahaman konsep-konsep sosial yang kompleks. Hal ini dapat dijelaskan oleh akses yang lebih baik terhadap sumber informasi interaktif, seperti peta digital, simulasi, dan data statistik yang memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan teknologi digital, siswa tidak hanya belajar tentang konsep tetapi juga menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks yang lebih praktis dan relevan (Hattie, 2015).

Penggunaan teknologi digital juga mendukung keterampilan abad ke-21 yang sangat dibutuhkan dalam dunia kerja modern. Menurut laporan dari *Partnership for 21st Century Learning* (2019), siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis digital menunjukkan peningkatan dalam keterampilan seperti kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah. Data ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran IPS tidak hanya meningkatkan hasil akademis tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menjadi individu yang lebih adaptif dan kompeten dalam menghadapi tantangan global. Dengan demikian, penerapan pembelajaran berbasis digital merupakan langkah strategis untuk memastikan bahwa pendidikan IPS tetap relevan dan efektif di abad ke-21 (Selwyn, 2016). Teknologi hadir diharapkan membantu peserta didik untuk dapat lebih mudah untuk mencipatakan iklim dalam pembelajaran yang efektif, khususnya pada pembelajaran sejarah. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah sering kali dianggap membosankan oleh siswa, dengan dampak signifikan pada keterlibatan dan motivasi mereka. Data dari survei yang dilakukan oleh *National Survey of Student Engagement* (2019) mengungkapkan bahwa sekitar 65% siswa di tingkat menengah merasa bahwa pelajaran sejarah mereka tidak cukup menarik,

dan 55% melaporkan bahwa metode pengajaran yang digunakan sering kali monoton dan tidak memotivasi mereka untuk belajar lebih dalam. Selain itu, laporan dari *Educational Testing Service* (2020) menunjukkan bahwa kurang dari 30% siswa menunjukkan minat yang tinggi dalam mata pelajaran sejarah, dengan banyak yang merasa bahwa materi yang diajarkan terlalu terfokus pada fakta dan tanggal tanpa relevansi langsung dengan kehidupan mereka. Ketidakminatan ini sering kali mengarah pada hasil akademik yang kurang memuaskan, dengan rata-rata skor ujian sejarah yang 20% lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain seperti matematika dan sains (ETS, 2020). Selain itu di Indonesia literasi digital di Indonesia bisa diketahui dengan Indeks Literasi Digital Indonesia 2021 berada pada level “sedang” dengan skor 3,49. Pengukuran dengan Kerangka Indeks Literasi Digital tahun 2021 ini menggunakan empat pilar, yaitu Kecakapan Digital (digital skill), Etika Digital (digital etics), Keamanan Digital (digital safety), dan Budaya Digital (digital culture). Penyebab ini terjadi adanya akses internet kurang memadai dan kurangnya persuasive dari kesadaran diri maupun bantuan edukasi dari pemerintah mengenai pentingnya menfilter literasi digital yang baik. Data tersebut akan terhubung dengan *historical thinking* dan literasi digital peserta didik dalam pembelajaran.

Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah sering kali dianggap membosankan oleh siswa, dengan dampak signifikan pada keterlibatan dan motivasi mereka. Data dari survei yang dilakukan oleh *National Survey of Student Engagement* (2019) mengungkapkan bahwa sekitar 65% siswa di tingkat menengah merasa bahwa pelajaran sejarah mereka tidak cukup menarik, dan 55% melaporkan bahwa metode pengajaran yang digunakan sering kali monoton dan tidak memotivasi mereka untuk belajar lebih dalam. Selain itu, laporan dari *Educational Testing Service* (2020) menunjukkan bahwa kurang dari 30% siswa menunjukkan minat yang tinggi dalam mata pelajaran sejarah, dengan banyak yang merasa bahwa materi yang diajarkan terlalu terfokus pada fakta dan tanggal tanpa relevansi langsung dengan kehidupan mereka. Ketidakminatan ini sering kali mengarah pada hasil akademik yang kurang memuaskan, dengan rata-rata skor ujian sejarah yang 20% lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain seperti matematika dan sains (ETS, 2020). Pembelajaran *historical thinking*, menemukan bahwa siswa

sekolah menengah sering menghadapi kesulitan dalam memahami perspektif historis dan analisis kritis. Mereka sering kali hanya mampu mengingat fakta dasar tanpa dapat membuat hubungan yang lebih kompleks atau menganalisis sumber secara mendalam (Wineburg, 2010). Penelitian oleh Universitas Gadjah Mada (2016) juga mengonfirmasi hal ini, menunjukkan bahwa hanya sekitar 20-30% siswa sekolah menengah di Indonesia yang mencapai tingkat pemahaman yang memadai dalam pemikiran historis, dengan banyak siswa mengalami kesulitan dalam analisis sumber dan pemahaman konteks sejarah. Selain itu, data dari PISA 2018 menunjukkan bahwa kemampuan siswa di banyak negara untuk memahami teks historis dan berpikir kritis tentang informasi sejarah juga rendah, mencerminkan tantangan global dalam penerapan keterampilan berpikir kritis dalam analisis sejarah. Jurnal Pendidikan Sejarah juga mendukung temuan ini, dengan banyak penelitian menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam analisis sejarah sering kali berada di bawah standar yang diharapkan.

Perkembangan globalisasi dan kemajuan teknologi informasi, tantangan dalam membentuk peserta didik yang memiliki karakter *good citizenship* semakin kompleks. Peserta didik saat ini tidak hanya dihadapkan pada arus informasi yang masif, tetapi juga pada tantangan sosial, politik, dan budaya yang cepat berubah. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi salah satu instrumen penting untuk menyiapkan peserta didik menghadapi dinamika ini. Salah satu aspek krusial dalam pembelajaran IPS adalah kemampuan *Historical Thinking* yang dapat membantu peserta didik memahami dan mengkritisi perkembangan masyarakat dari perspektif sejarah serta mendorong mereka untuk menjadi warga negara yang lebih baik dan bertanggung jawab.

Penguatan substansi *Historical Thinking* dalam pembelajaran IPS. Dengan kemampuan berpikir sejarah yang kritis, peserta didik akan mampu mengembangkan pemahaman yang lebih holistik tentang bagaimana nilai-nilai kewarganegaraan, seperti demokrasi, hak asasi manusia, dan toleransi, berkembang dan berakar dalam sejarah. Hal ini juga memungkinkan peserta didik untuk mengevaluasi peristiwa sejarah dari berbagai perspektif, sehingga mereka dapat mengembangkan sikap yang inklusif, kritis, dan reflektif sebagai warga negara. Dengan demikian, pembelajaran IPS yang berfokus pada *Historical Thinking* dapat

berkontribusi signifikan dalam mencetak peserta didik yang tidak hanya memahami sejarah, tetapi juga memiliki karakter *good citizenship* yang kuat, mampu berpikir kritis, dan berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat.

Keterhubungan tersebut saling selaras dengan Literasi Digital karena memainkan peran krusial dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) karena memungkinkan siswa untuk mengakses, mengevaluasi, dan memanfaatkan berbagai sumber informasi secara efektif. Menurut laporan dari *International Society for Technology in Education* (ISTE, 2021), siswa yang memiliki keterampilan literasi digital yang kuat dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap konten IPS hingga 25%. Hal ini karena kemampuan untuk menavigasi sumber digital yang beragam memungkinkan siswa untuk membandingkan informasi, mengevaluasi kredibilitas sumber, dan memperoleh pandangan yang lebih luas mengenai konteks sosial, politik, dan ekonomi yang sedang dipelajari. Literasi digital memungkinkan siswa untuk mengintegrasikan data dan analisis dari berbagai sumber, yang sangat penting dalam mengembangkan pemahaman yang mendalam dan kompleks tentang isu-isu sejarah dan sosial (ISTE, 2021).

Keterhubungan antara literasi digital dan pemikiran historis sangat penting dalam konteks pembelajaran IPS. Penelitian oleh Hattie (2015) menunjukkan bahwa keterampilan literasi digital mendukung pemikiran kritis dan analisis yang diperlukan untuk pemikiran historis yang mendalam. Siswa yang terampil dalam literasi digital cenderung lebih mampu mengidentifikasi bias dalam sumber sejarah, menghubungkan berbagai perspektif, dan menganalisis informasi secara kritis, yang pada gilirannya meningkatkan kualitas pemahaman historis mereka. Data dari penelitian oleh *European Commission* (2019) menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan alat digital dalam pembelajaran sejarah melaporkan peningkatan sebesar 30% dalam kemampuan mereka untuk menganalisis dan memahami konteks sejarah secara mendalam dibandingkan dengan siswa yang hanya menggunakan metode tradisional. Secara peringkat literasi digital di Indonesia masih kurang baik dari Menurut studi NDEFAviliani, kemampuan literasi digital Indonesia berada di angka 62%, angka yang jauh lebih rendah dibandingkan dengan rata-rata 70% yang diamati di negara-negara ASEAN lainnya.

Literasi digital mendukung keterampilan yang lebih luas yang diperlukan untuk pemahaman IPS yang komprehensif. Laporan dari *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD, 2020) menyatakan bahwa keterampilan literasi digital berkontribusi pada peningkatan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan analitis, yang penting untuk mengevaluasi informasi sosial dan sejarah secara efektif. Keterampilan ini memfasilitasi pemahaman yang lebih baik tentang isu-isu kontemporer dan sejarah, serta mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang lebih terinformasi. Dengan integrasi literasi digital dalam pembelajaran IPS, siswa tidak hanya meningkatkan pemahaman sejarah mereka tetapi juga keterampilan penting lainnya yang mendukung analisis sosial yang lebih mendalam (OECD, 2020). Penelitian ini diangkat berdasarkan fenomenologi di lapangan terkait dengan pentingnya *historical thinking* dan literasi digital untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan inovatif. Pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan dampak jangka panjang bagi siswa dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Peneliti bertujuan untuk mengembangkan inovasi dalam pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan aktif. Fenomena ini memicu peneliti untuk mencari solusi dan inovasi dalam pembelajaran IPS, sejalan dengan misi Indonesia untuk mencapai *Sustainable Development Goals* (SDGs), khususnya dalam pemerataan pendidikan yang inklusif dan berkualitas serta mendukung kesempatan belajar seumur hidup.

Inovasi yang diusulkan dalam penelitian ini adalah penggunaan teknologi digital, khususnya Augmented Reality (AR), dalam pembelajaran. Teknologi AR dapat membuat pembelajaran lebih aktif dan interaktif melalui animasi dan penjelasan 3D yang menarik, berbeda dari metode konvensional. Augmented Reality, yang menggabungkan objek 2D atau 3D dengan lingkungan nyata secara real-time, memungkinkan siswa melihat materi pembelajaran dengan tampilan visual yang menarik dan informatif (Ismayani, 2020; Rizky, 2019). Teknologi ini membantu memvisualisasikan materi dengan lebih detail dan memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam (Ruhimat et al., 2023). Salah satu aplikasi AR yang relevan adalah Dismus , yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran IPS, khususnya dalam materi sejarah Hindu-Buddha. Aplikasi ini

menawarkan visualisasi artefak dan peninggalan yang memperkaya pemahaman siswa. Penelitian ini akan mengevaluasi seberapa efektif penggunaan media AR dalam meningkatkan *historical thinking* dan literasi digital pada pembelajaran IPS siswa kelas VII (Darmawan & Parhan, 2023). Mengingat tantangan digital native di era milenial, inovasi pembelajaran berbasis teknologi seperti Dismus diharapkan dapat mengatasi kekurangan dalam *historical thinking* dan literasi digital, serta memenuhi tuntutan untuk adaptasi teknologi dalam pendidikan (Darmawan & Parhan, 2023). Kemampuan literasi digital adalah kemampuan seseorang untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi yang tersedia melalui teknologi digital. Dalam konteks pendidikan, literasi digital menjadi sangat penting, terutama dalam memengaruhi psikomotorik siswa, yaitu keterampilan fisik dan motorik yang melibatkan koordinasi antara pikiran dan tubuh.

Generasi Milenial saat ini, yang dikenal sebagai generasi digital native yang menciptakan iklim pembelajaran yang berbeda dan menuntut guru untuk menyesuaikan metode pengajaran mereka berbasis teknologi. Dalam menghadapi tantangan ini, para pendidik didorong untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif yang didukung oleh media, yang dirancang untuk menarik minat siswa sekolah menengah pertama. Media interaktif dengan fitur yang sesuai dapat membantu menjembatani gap antara metode konvensional dan kebutuhan generasi saat ini, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih relevan dan efektif. Dalam konteks ini, peneliti tertarik untuk menyelidiki lebih dalam mengenai penggunaan teknologi Augmented Reality (AR) sebagai media alternatif dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini akan fokus pada aplikasi Dismus, yang dianggap mampu meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa melalui fitur AR. Dengan judul penelitian "Efektivitas Penggunaan Media Augmented Reality (AR) Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Kemampuan *Historical Thinking* Dan Literasi Digital," peneliti bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana media AR dapat meningkatkan kemampuan *historical thinking* dan literasi digital siswa, serta mengatasi fenomena pendidikan yang ada saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang kontekstual dan isu-isu yang teridentifikasi, peneliti telah mendapatkan pertanyaan utama sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan *Historical Thinking* dan literasi digital antara sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan penerapan media *augmented reality* kepada siswa di kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan *Historical Thinking* dan literasi digital antara sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan penerapan media *Gimkit* kepada siswa di kelas kontrol?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan *Historical Thinking* dan literasi digital antara sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan penerapan media *augmented reality* kepada siswa di kelas eksperimen dan Media *Gimkit* di kelas kontrol?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan media *augmented reality* dalam pembelajaran IPS terhadap *Historical Thinking* dan Literasi Digital ?

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan masalah penelitian yang telah diuraikan, tujuan dari investigasi ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis perbedaan kemampuan *Historical Thinking* dan literasi digital antara sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan penerapan media *augmented reality* kepada siswa di kelas eksperimen
2. Menganalisis perbedaan kemampuan *Historical Thinking* dan literasi digital antara sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan penerapan media *Gimkit* kepada siswa di kelas kontrol
3. Menganalisis perbedaan kemampuan *Historical Thinking* dan literasi digital antara sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan penerapan media *augmented reality* kepada siswa di kelas eksperimen dan Media *Gimkit* di kelas kontrol
4. Menganalisis efektivitas penggunaan media AR dalam pembelajaran IPS terhadap *Historical Thinking* dan Literasi Digital

1.4 Manfaat Penelitian

Tercapainya tujuan penelitian ini, diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut ini :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi dan menambah pengetahuan para peneliti lainnya dengan kajian analisis yang serupa. Adapun manfaat lainnya yaitu diharapkan penelitian ini menjadi bentuk sumbangsih dari peneliti untuk kemajuan pembelajaran IPS yang kreatif dan inovatif melalui media interaktif untuk menambah *Historical Thinking* dan literasi digital siswa.

2. Manfaat Kebijakan

Diharapkan temuan dan wacana yang dihasilkan dari penelitian ini akan berkontribusi pada peningkatan standar pendidikan di Indonesia. Kontribusi ini akan berasal dari peningkatan motivasi dan kecakapan literasi digital siswa, dengan penekanan khusus pada disiplin Ilmu Pengetahuan Sosial yang lebih baik melalui implementasi pembelajaran inovatif melalui media interaktif untuk menambah *Historical Thinking* dan literasi digital siswa

3. Manfaat Praktis

- a. Para siswa diharapkan mengalami lonjakan kemampuan berpikir kritis dan menunjukkan peningkatan kesadaran berkelanjutan melalui penerapan implementasi kreatif yang inovatif melalui media interaktif untuk menambah *Historical Thinking* dan literasi digital siswa.
- b. Untuk guru, sebagai acuan kedepannya untuk mengetahui meningkatkan motivasi dan literasi digital siswa dalam pembelajaran IPS dengan adanya
- c. Untuk sekolah, sebagai fasilitator untuk menunjang pembelajaran IPS terhadap peningkatan motivasi dan literasi digital dalam pembelajaran IPS.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi sumber daya yang potensial untuk menyempurnakan investigasi mengenai pemanfaatan media augmented reality sebagai katalisator peningkatan motivasi dan kemajuan literasi digital.

4. Manfaat Aksi Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu acuan dalam meningkatkan *Histrorical Thinking* dan kemampuan siswa dalam literasi

digital pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, sehingga dapat menjadi bahan masukan untuk meningkatkan model pembelajaran di sekolah formal dan nonformal atau Lembaga formal dan nonformal. Seperti lembaga pendidikan yang terlibat dalam variabel penelitian sehingga dapat memaksimalkan peran Lembaga tersebut untuk memberikan efektivitas terhadap model pembelajaran dalam pembelajaran IPS.

5. Manfaat Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dan menjadi referensi untuk penelitian teoritis di masa depan yang dilakukan oleh para peneliti berikutnya yang terinspirasi oleh temuan-temuannya.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Tesis ini disusun secara sistematis dan terorganisir, mencakup lima bab yang secara kolektif menguraikan perkembangan penelitian:

Bab I, Pendahuluan, menempatkan penelitian ini dalam latar belakang, masalah penelitian, menguraikan tujuan penelitian, menjelaskan manfaat penelitian, dan memetakan struktur penelitian.

Bab II, Tinjauan Pustaka, membahas dasar-dasar teoretis dari masalah penelitian.

Bab III, Metodologi, merinci desain penelitian, termasuk metodologi, strategi pengambilan sampel, instrumen, prosedur, dan kerangka kerja analisis.

Bab IV, Hasil dan Pembahasan menyajikan hasil penelitian, dianalisis dalam konteks pertanyaan penelitian

Bab V, Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, mensintesis temuan, membahas implikasinya, dan menawarkan saran untuk arah penelitian di masa depan.