

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu hal penting dalam menentukan kemajuan bangsa di suatu negara. Di Indonesia, semua orang berhak mendapatkan pendidikan sedari kecil dimulai dari pendidikan PAUD, SD, SMP sampai SMA. Pada Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa fungsi dari pendidikan untuk meningkatkan kualitas peradaban serta kehidupan bangsa. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, serta berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Seiring dengan kemajuan zaman yang semakin pesat, sekolah sebagai institusi pendidikan perlu membimbing siswa-siswinya agar dapat memiliki dan menguasai kemampuan yang relevan di abad ke-21. *Partnership for 21st Century Skills* (P21), sebuah organisasi yang berpusat di Amerika Serikat, telah menetapkan empat kompetensi utama yang diperlukan di abad ke-21, yang dikenal sebagai "*The 4Cs*". Adapun kompetensi yang dimaksud adalah komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas, tentunya kompetensi-kompetensi ini sangat penting untuk diajarkan kepada siswa dalam konteks mata pelajaran inti.

Rachmadtullah (2015) mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan untuk berpikir secara evaluatif yang menunjukkan kemampuan seseorang dalam mengidentifikasi kesenjangan antara realitas dan kebenaran dengan merujuk pada hal-hal yang ideal. Selain itu, kemampuan ini mencakup kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, serta merumuskan langkah-langkah pemecahan masalah, dan mengaplikasikan pengetahuan yang

telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berpikir kritis yang harus dikuasai oleh peserta didik salah satunya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Kemampuan berpikir kritis ini sangat penting terutama bagi peserta didik sekolah dasar dikarenakan agar mereka dapat menghadapi dan menyikapi ledakan informasi pada era digital (Dewi & Jatiningsih 2015), membangun kualitas dalam berpikir, memiliki sikap ketelitian dan dapat berpikir rasional di dalam diri peserta didik (Syafitri, 2021), mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir logis, mengorganisasi masalah, dan memecahkan berbagai jenis masalah yang dihadapi (Zakiah & Lestari, 2019). Berdasarkan pendapat di atas kemampuan berpikir kritis begitu penting dikuasai oleh peserta didik, karena dengan mempunyai kemampuan berpikir kritis dapat memecahkan berbagai permasalahan, membangun kualitas berpikir yang rasional, dan nantinya mampu menghadapi informasi di era digital dengan bijak mungkin.

Banyak ditemukan peranan penting dari kemampuan berpikir kritis, namun sangat disayangkan bahwa pada kenyataannya kemampuan berpikir kritis peserta didik di Indonesia masih terbilang rendah. Hasil penelitian Fahrizal (2019) menunjukkan bahwa dari 31 peserta didik yang mengikuti *Pre-Test*, hanya 29% atau 9 siswa memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi, sementara 71% atau 22 siswa tergolong rendah. Penelitian Rizaldi dkk. (2023) menunjukkan bahwa hanya 14% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 86% belum mencapainya, yang menunjukkan rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa. Demikian juga yang terjadi di salah satu SD Negeri yang berada di Kecamatan Purwakarta yakni SD Negeri Ciwangi. Setelah mengamati dalam proses pembelajaran, terlihat jika pada pembelajaran masih didominasi oleh guru dan siswa kurang aktif dalam pembelajarannya, salah satunya kurang aktif bertanya, memberikan pendapat ketika diskusi dan menyelesaikan suatu permasalahan.

Rendahnya kemampuan berpikir kritis juga disebabkan oleh kurang tepatnya penggunaan model pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar. Winoto

(2020) menyatakan bahwa salah satu faktor rendahnya tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik disebabkan oleh penerapan model pembelajaran yang kurang inovatif dan tidak berpusat pada siswa. Maka untuk mengatasi permasalahan di atas, salah satu solusi yang dapat digunakan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat digunakan oleh peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, sehingga dapat memecahkan masalah dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan agar pembelajaran berpusat pada peserta didik yakni model pembelajaran *Jigsaw*. Model pembelajaran *Jigsaw* merupakan model belajar kooperatif yang menitikberatkan pada kerja kelompok.

Seto dkk. (2023) menyatakan bahwa model *Jigsaw* adalah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan kerja sama kelompok kecil untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan dan pengalaman belajar. Menurut Slavin (2016), pembelajaran kooperatif mendorong siswa untuk berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Selain itu dengan berdiskusi dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis dan berani berpendapat. Hal tersebut dibuktikan dengan Penelitian Rohim dkk. (2020) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berpengaruh positif terhadap hasil belajar, ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai dari 62,78 pada *Pre-Test* menjadi 81,64 pada *Post-Test*. Trianto (2017) menyatakan bahwa model *Jigsaw* mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah nyata, serta menumbuhkan budaya berpikir siswa. Sejalan dengan itu, pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berfokus pada siswa dan memotivasi mereka untuk melakukan investigasi dalam memecahkan masalah.

Penerapan teknologi seperti augmented reality dalam pembelajaran IPS dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Menurut Robianto dkk. (2022), augmented reality mengubah gambar 2D menjadi 3D, sehingga lebih menarik dan interaktif. Kondisi rendahnya kemampuan berpikir

kritis di SD Negeri Ciwangi menunjukkan bahwa media ini berpotensi menjadi solusi yang efektif.

Dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw*, menjadikan siswa dapat berpikir secara reflektif, mengambil keputusan yang tepat, serta beradaptasi dengan tantangan dan perubahan yang terjadi di dunia sekitar mereka pada kehidupan sehari-hari. Selain itu, belum ditemukannya penelitian mengenai model pembelajaran *Jigsaw* dengan berbantuan media berupa *augmented reality* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis IPS peserta didik. Dengan demikian, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi yang baik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar, sehingga pembelajaran IPS menjadi lebih efektif.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, secara khusus rumusan masalah yang dibahas, yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *augmented reality* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar?
2. Apakah peningkatan kemampuan berpikir kritis pada siswa yang mendapatkan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *augmented reality* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan model pembelajaran *Think Pair Share*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis:

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *augmented reality* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis pada siswa yang mendapatkan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *augmented reality* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan model pembelajaran *Think Pair Share*.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dari kegiatan penelitian ini, diharapkan hasilnya dapat memberikan manfaat dalam proses pembelajaran IPS bagi siswa sekolah dasar. Manfaat yang dimaksud meliputi manfaat secara teoritis maupun praktis, yaitu:

##### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan pemahaman, dengan melatih kemampuan berpikir kritis melalui penerapan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *augmented reality*, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Siswa

Memberikan semangat baru siswa dalam melaksanakan pembelajaran IPS secara menyenangkan, aktif, dan kreatif dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *augmented reality* sehingga peserta didik mampu memahami materi yang dipaparkan oleh guru dan dapat memiliki kemampuan berpikir kritis.

###### b. Bagi Guru

Melalui penelitian ini, mampu menjadi sumber acuan dan rekomendasi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

###### c. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menjadikan sebagai referensi dalam penelitian selanjutnya, yang berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media

*augmented reality* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III SD Negeri Ciwangi dengan menggunakan model pembelajaran Jigsaw yang dipadukan dengan media pembelajaran *augmented reality*. Materi yang digunakan dalam proses pembelajaran terbatas pada topik “Aku dan Lingkungan Sekitarku” yang diintegrasikan ke dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Media *augmented reality* yang digunakan merupakan hasil rancangan peneliti dan diterapkan dalam setiap tahapan kegiatan pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi secara lebih kontekstual, interaktif, dan menarik.