

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Kemajuan globalisasi yang kian berkembang, berdampak pula pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berlangsung dengan cepat dan semakin mutakhir membutuhkan kehadiran guru yang memiliki karakter. Bangsa yang penduduknya tidak siap, dapat diprediksi akan menghadapi dampak yang luar biasa dari perubahan yang ada, pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang merupakan ciri khas dari fenomena globalisasi itu sendiri. Peningkatan kualitas pendidikan menjadi suatu keharusan. Sekolah sebagai lembaga pendidikan harus bisa mengarahkan siswanya untuk memiliki keterampilan abad-21, yang terdiri dari: keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis (*critical thinking*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*) yang biasa dikenal dengan 4C.

Keterampilan yang ada pada abad-21 diantaranya adalah keterampilan berpikir kritis. Keterampilan ini sangat penting dimiliki oleh siswa menurut Sari, Aini, Syarifah, Damayanti, Handayani, dan Nurokhman (2021) Keterampilan berpikir kritis memungkinkan siswa untuk merumuskan masalah, mengidentifikasi masalah, dan menemukan solusi masalah dengan memberikan diskusi logis. Dengan keterampilan berpikir kritis siswa akan dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki keterkaitan yang erat dengan keterampilan berpikir kritis, karena IPS mengajarkan siswa untuk menganalisis berbagai isu sosial, ekonomi, politik, dan budaya dengan cara yang objektif dan mendalam. Keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS sangat diperlukan karena bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan analisis, mengasah kemampuan pemecahan masalah, meningkatkan kemampuan berargumentasi dan berdiskusi, membangun sikap kritis terhadap informasi, serta memperkuat pemahaman tentang keterkaitan antar aspek kehidupan sosial. Pada kenyataannya keterampilan berpikir kritis siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati, Pujiastuti, dan Cahyaningtyas (2023) ditemukan bahwa siswa kelas empat Sekolah Dasar di SD

se-Gugus II Kapanewon Playen, Gunung Kidul masih memiliki tingkat keterampilan berpikir kritis rendah, jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas rata-rata skor ada 26 siswa, jumlah siswa yang memperoleh nilai di bawah rata-rata skor ada 35 siswa. Data ini menunjukkan bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai di bawah rata-rata skor lebih banyak. Penelitian lain yang menunjukkan keterampilan berpikir kritis siswa di Indonesia tergolong rendah adalah penelitian yang dilakukan oleh Fajriyah (2021) merupakan penelitian yang mengkaji tentang analisis keterampilan berpikir kritis siswa SD melalui *literature review* ditemukan bahwa rata-rata tingkatan berpikir kritis siswa SD dalam kategori sangat tinggi/sangat kritis tidak ditemukan, sejumlah 1 artikel masuk dalam kategori berpikiri kritis tingkat tinggi, 12 artikel termasuk dalam kategori sedang/cukup kritis, 20 artikel termasuk kedalam kategori rendah/kurang kritis dan 2 artikel menunjukkan kategori tidak kritis.

Berdasarkan hasil pengamatan di SDN Ciwangi Purwakarta khususnya pada jenjang kelas 5, tingkat keterampilan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah. Tingkat keterampilan berpikir kritis dari setiap indikator belum dapat tercapai, contoh kecil pada indikator memberikan penjelasan sederhana, dimana siswa belum dapat menjawab pertanyaan yang membutuhkan penjelasan lebih lanjut. Kendala tersebut terjadi karena terbatasnya media pembelajaran dan pendekatan pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran yang dapat mengatasi kendala yang sudah dipaparkan adalah pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik sendiri melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, dimana siswa secara aktif membangun konsep ataupun prinsip. Pendekatan saintifik sendiri sebenarnya sudah mulai digunakan dalam kegiatan pembelajaran Kurikulum 2013 yang diimplementasikan pada tahun akademik 2013/2014 (Rhosalia, 2017). Pada era digital seperti saat ini, pendekatan saintifik ini dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran digital seperti *Augmented Reality*, sebuah pengembangan media pembelajaran digital yang dapat menampilkan gambar 3D secara *real time* sesuai dengan materi yang dipelajari.

Pendekatan pembelajaran yang sejalan dengan upaya peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa adalah pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik

dan keterampilan berpikir kritis memiliki keterkaitan yang sangat erat, terutama dalam konteks pendidikan. Pendekatan saintifik mengacu pada proses berpikir yang terstruktur dan sistematis yang digunakan untuk menyelidiki fenomena alam, sosial, atau masalah lainnya, sementara berpikir kritis adalah kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan membuat keputusan berdasarkan bukti yang ada. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Hasmi, Nawir, dan Basri (2022) yang menunjukkan bahwa pendekatan saintifik memengaruhi keterampilan berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan masalah pada pelajaran IPS di kelas V SDN Bulurokeng 1 Kota Makassar. Terlihat dari perbandingan hasil *post-test* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasilnya menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki perbedaan nilai rata-rata, di mana kelas kontrol memperoleh rata-rata lebih rendah, sedangkan kelas eksperimen mendapatkan rata-rata lebih tinggi. Perbedaan nilai yang signifikan ini menunjukkan bahwa kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional, sementara kelas eksperimen menerapkan pendekatan saintifik. Namun, penelitian yang sudah ada ini terbatas pada penerapan media digital berbasis *Augmented Reality* dengan pendekatan saintifik untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa pada pembelajaran IPS.

Adanya penerapan media pembelajaran digital berbasis *Augmented Reality* dalam pelajaran IPS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar dirasa efektif. Hal ini terbukti efektif dengan melihat penelitian mutakhir yang menegaskan keuntungan dari penerapan teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran interaktif. Sebuah analisis komprehensif yang dilakukan oleh Chen, Looi, dan Wu (2021) (dalam Indahsari dan Sumirat, 2023) menegaskan bahwa integrasi AR dalam pendidikan mampu meningkatkan prestasi akademik siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Andriani, Ramadani (2021) bahwa hasil penelitian di SDN Berbeluk 1 menunjukkan minat siswa yang tinggi dalam pembelajaran yang menggunakan *Augmented Reality*, serta peningkatan keterampilan berpikir kritis pada setiap indikator. Selain itu, ditemukan bahwa media *Augmented Reality* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis. Penelitian yang sudah ada ini terbatas pada penerapan

media pembelajaran *Augmented Reality* saja, tidak terfokus pada pendekatan saintifik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Setyawan, Ruffi, dan Fatirul (2019) menegaskan bahwa pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran memberikan pandangan baru terhadap media edukasi yang ada saat ini, bukan hanya menggunakan objek secara nyata, tapi juga menggunakan objek berbentuk visual dalam penyampaian informasi. Selain itu juga dapat merangsang pola pikir siswa dalam berpikir kritis terhadap suatu masalah dan kejadian yang ada pada keseharian, karena *Augmented Reality* dapat memvisualisasikan konsep abstrak untuk pemahaman dan struktur suatu model objek, sehingga memungkinkan *Augmented Reality* sebagai media yang lebih efektif sesuai dengan tujuan dari media pembelajaran. Penelitian yang sudah ada ini terbatas hanya pada penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* saja, tidak adanya penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran. Berdasarkan penjelasan terkait pendekatan saintifik dan juga media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*, dapat terlihat bahwa adanya penerapan pendekatan pembelajaran dan bantuan media pembelajaran digital khususnya berbasis *Augmented Reality* yang tepat dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi sistem pencernaan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lismaya, Priyanto, dan Ayu (2022) bahwa penerapan *Augmented Reality* melalui pendekatan saintifik berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Indikator tertinggi yang muncul adalah pada aspek mengamati dan mempertimbangkan laporan hasil pengamatan, karena penggunaan media *Augmented Reality* membantu atau melatih keterampilan tersebut.

Perlu dilakukan pengembangan perangkat pembelajaran sebagai bentuk digitalisasi berbantuan *Augmented Reality* dengan menggunakan pendekatan saintifik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Media pembelajaran digital yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPS dengan menyuguhkan bentuk 3D dari gambar, yang sejalan dengan materi IPS yang dipelajari. Berdasarkan pada latar belakang dan juga penelitian terdahulu, upaya baru yang dapat dilakukan dan belum

ada sebelumnya yaitu melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran WARTA (Warisan Kita) Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar”.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang tertulis di atas, maka timbul rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancangan pengembangan media pembelajaran WARTA (Warisan Kita) berbasis pendekatan saintifik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah validitas/kelayakan media pembelajaran WARTA (Warisan Kita) berbasis pendekatan saintifik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa setelah pembelajaran dengan pendekatan saintifik berbantuan media pembelajaran WARTA (Warisan Kita) berbasis *Augmented Reality*?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang tertulis di atas, adapun maksud dan tujuan penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan rancangan pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis pendekatan saintifik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa Sekolah Dasar?
2. Untuk mengetahui validitas/kelayakan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis pendekatan saintifik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa setelah pembelajaran dengan pendekatan saintifik berbantuan media pembelajaran WARTA berbasis *Augmented Reality*.

1.4. Manfaat Penelitian

Berlandaskan pada tujuan dari kegiatan penelitian ini, hasil penelitian ini harapannya bisa memberi manfaat. Adapun hal yang dimaksud yakni manfaat secara teoritis dan praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Pada sisi teoritis, harapannya temuan penelitian ini bisa menjadi sumber ilmu dalam penelitian yang serupa. Diharapkan dapat memberikan referensi media pembelajaran yang inovatif bagi guru dalam mengajar khususnya untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada pelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Pada sisi teoritis, harapannya temuan penelitian ini bisa menjadi sumber ilmu dalam penelitian yang serupa. Diharapkan dapat memberikan referensi media pembelajaran yang inovatif bagi guru dalam mengajar khususnya untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada pelajaran IPS.

b) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi bagi guru sehingga dapat berkenan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* sebagai salah satu strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pelajaran IPS.

c) Bagi Peneliti

Melalui penelitian yang dilakukan, peneliti memperoleh pengalaman langsung terutama dalam meningkatkan keterampilan untuk menjadi tenaga pendidik yang profesional khususnya di Sekolah Dasar dalam pembelajaran IPS. Diharapkan peneliti mampu menerapkan inovasi dalam pembelajaran IPS melalui media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada Pelajaran IPS.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini membahas mengenai pengembangan media pembelajaran WARTA (Warisan Kita) berbasis *Augmented Reality* yang didukung oleh pendekatan saintifik dalam penerapannya untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa Sekolah Dasar.

Peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa ini terfokus pada jenjang kelas 5 Sekolah Dasar dan pada mata pelajaran IPAS. Materi yang disampaikan mengenai warisan budaya berbentuk benda, meliputi bangunan, baju adat, dan alat musik. Media pembelajaran *Augmented Reality* ini menampilkan bentuk 3D dari 3 topik materi yang dibahas beserta penjelasannya. Media pembelajaran ini juga disampaikan berdasarkan tahapan pendekatan saintifik pada pembelajaran IPAS.