

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada BAB I memuat mengenai mengenai latar belakang masalah yang berisi alasan dibalik penelitian, rumusan masalah yang berisi identifikasi permasalahan terkait yang diteliti, dan tujuan penelitian berdasarka dengan rumusan masalah yang ditemukan.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor penting yang perlu dipersiapkan untuk menghadapi tantangan dimasa depan. Pendidikan yang baik dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Saat ini pendidikan sudah memasuki era abad 21 yaitu, pendidikan yang menginterasikan kemampuan literasi, keterampilan dan sikap, kecakapan dalam pengetahuan, serta penguasaan terhadap teknologi. Kemampuan yang wajib ditingkatkan, salah satunya yaitu kemampuan berpikir kritis (Hamdani, Prayitno, dan Karyanto, 2019). Kemampuan berpikir kritis yaitu kemampuan berpikir secara kritis untuk menganalisa informasi yang didapatkan kemudian dapat membuat keputusan secara logis. Untuk menguasai kemampuan yang terdapat pada abad 21, diperlukannya sistem pembelajaran yang terstruktur salah satunya melalui kurikulum.

Kurikulum di Indonesia terus berganti, saat ini kurikulum yang digunakan di Indonesia yaitu Kurikulum Merdeka. Melalui Kurikulum Merdeka, siswa harus memiliki karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila, yaitu: (1) Beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia; (2) Berkebhinnekaan global; (3) Gotong royong; (4) Mandiri; (5) Kreatif dan bernalar kritis (Eko, Setiawan, dan Yus, 2024). Salah satu kemampuan yang dibutuhkan di abad 21 yaitu bernalar kritis atau berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis sangat dibutuhkan oleh siswa agar dapat memproses informasi secara objektif. Dalam pembelajaran berpikir kritis memiliki peranan penting, agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam memperoleh dan merasakan pembelajaran yang bermakna (Sulistiani dan Masrukan. 2016). Adapun pentingnya berpikir kritis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu siswa dapat mengambil keputusan dengan berpikir secara mendalam, dapat membangun kualitas berpikir, dan

membantu dalam menghadapi tantangan di era *society* 5.0 (Gustianingrum, Murni, dan Maimunah, 2023).

Namun, pada kenyataannya kemampuan berpikir kritis pada siswa di sekolah dasar Indonesia masih rendah. Dalam penelitian Zain, Affandi, dan Oktaviyanti (2022) kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar masih rendah karena pembelajaran berlangsung belum optimal kegiatan pembelajaran didominasi oleh guru bukan oleh siswa. Penelitian lain menyatakan kemampuan berpikir kritis siswa di beberapa SD di Purwakarta masih rendah, terlihat dari sebagian besar siswa memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Faktor yang menjadi rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa di SD di Purwakarta yaitu: (1) Kurangnya inovasi pada sistem pembelajaran; (2) Kurangnya motivasi belajar siswa; (3) Serta, kurangnya interaksi guru dan siswa (Widianingsih, 2023; Salsabilla, Mulyani, dan Caturiasari, 2023; Nurlaela, 2022). Sehingga dapat dikatakan berdasarkan hasil penelitian tersebut kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah.

Berdasarkan hal tersebut, faktor yang menjadi penyebab rendahnya kemampuan berpikir kritis yaitu pendekatan pembelajaran yang kurang bervariasi dan tidak membangun minat siswa, hal tersebut dapat berdampak negatif pada kualitas belajar siswa (Susanti, Aminah, Assa'idah, Aulia, dan Angelika. 2024). Penelitian lain menyatakan bahwa rendahnya kemampuan berpikir kritis yaitu proses pembelajaran yang tidak membangun minat belajar siswa (Anisa, Ipungkartti, dan Saffanah, 2021). Adapun menurut Maasawet, Candra, Putra, dan Kolow (2023) kurangnya media pembelajaran yang mendukung dapat menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak efektif. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar biasanya menggunakan pendekatan yang monoton yaitu pendekatan *teacher centered*. *Teacher centered* ialah pendekatan yang berpusat pada guru. Pada saat kegiatan pembelajaran pendekatan *teacher centered* membuat siswa menjadi pasif di kelas. Maka dari itu, diperlukannya pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, salah satu pendekatan yang sejalan dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah pendekatan *Contextual Teaching and Learning*.

Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* atau disebut CTL adalah pendekatan yang mengaitkan materi belajar dengan dunia nyata. Pembelajaran menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* membantu memotivasi siswa untuk memahami materi pelajaran melalui kehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat menerapkan pengetahuan yang telah dimilikinya (Rahmadani, Wandini, Dewi, Zairima, dan Putri, 2022). Beberapa hasil penelitian terdahulu menyebutkan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Sejalan dengan penelitian Yustina, Susanti, dan Rustamti (2021), menyebutkan bahwa penerapan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui pengetahuan dasar kontekstual yang dimiliki siswa berdasarkan kehidupan sehari hari.

Selain pendekatan pembelajaran terdapat faktor lain yang menjadi pengaruh kurangnya kemampuan berpikir kritis, yaitu media pembelajaran yang digunakan. Adanya kemajuan teknologi, pembelajaran semakin banyak menggunakan pembelajaran digital. Siswa akan mudah termotivasi dalam kegiatan pembelajaran jika guru menggunakan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan media, membantu siswa mudah mengerti terhadap materi yang diberikan guru (Simorangkir, Sinaga, Limbong, dan Nazwa, 2023). Berdasarkan penelitian Simorangkir, dkk (2023) media interaktif digital dapat meningkatkan motivasi, semangat, dan pemahaman siswa. Salah satu media digital yang bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu menggunakan *Augmented Reality* (AR). Pembelajaran dengan berbantuan media *Augmented Reality* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Rahmayani, Kuswanto, dan Rahmat, 2024). *Augmented Reality* merupakan teknologi yang menjadikan objek buatan menjadi bisa ditampilkan secara dua dimensi atau tiga dimensi, dan dapat dikembangkan mirip dengan wujud aslinya (Ismayani, 2020). Sehingga dapat dikatakan bahwa media *Augmented Reality* membuat siswa seperti dapat merasakan yang dapat dilihat dari media tersebut. Adapun kelebihan *Augmented Reality* modeling objek yang sederhana, mudah digunakan, meningkatkan keterlibatan siswa, tidak memakan banyak biaya,

dan lebih interaktif. Berdasarkan kelebihan *Augmented Reality* diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Penerapan pendekatan pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan kemampuan berikir kritis siswa. Berdasarkan beberapa pendapat yang ada, ditemukan penggunaan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Didukung oleh penelitian yang menyatakan dengan menerapkan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dapat meningkatkan kemampuan berikir kritis pada siswa kelas III, hal ini ditunjukkan dengan nilai siswa pada kondisi awal 70, meningkat pada siklus I menjadi 79 dan kembali mengalami peningkatan menjadi 86 pada siklus II (Yustina, dkk, 2021). Penelitian lain menunjukkan penggunaan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* meningkatkan kinerja belajar siswa secara signifikan lebih tinggi, hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata *pre-test* adalah 53,04, kemudian naik menjadi 84,63 pada *post-test*, namun penelitian ini terbatas pada mata pelajaran matematika (Sapitri, Zuhendri, dan Ediputra, 2024).

Adapun penelitian berbantuan media *Augmented Reality* untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa sekolah dasar sudah ada, namun tidak memiliki pendekatan yang digunakan (Andriani dan Ramadani, 2021). Penelitian lain juga terbatas pada model pembelajaran *excellent* (Ariadi, Suriansyah, dan Purwanti, 2023). Selain itu, ada pula penelitian yang menggunakan media *Augmented Reality* terbatas pada mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) (Amalia, Sihotang, Nurhayani, dan Sam, 2023). Untuk karena itu, peneliti memfokuskan penelitian menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dengan berbantuan media *Augmented Reality* supaya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, secara khusus rumusan masalah yang dibahas sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh penerapan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media *Augmented Reality* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa?

2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis pada siswa yang mendapatkan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media *Augmented Reality* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pendekatan pembelajaran kooperatif berbantuan media *power point*?

1.3 Tujuan Penelitian

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

1. Pengaruh penerapan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media *Augmented Reality* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.
2. Peningkatan kemampuan berpikir kritis pada siswa yang mendapatkan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media *Augmented Reality* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pendekatan pembelajaran kooperatif berbantuan media *power point*.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Penelitian dengan judul “Pengaruh Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Media *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa” diharapkan dapat menjadi referensi pembelajaran yang inovatif, serta dapat membantu guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di Sekolah Dasar.

2. Secara Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman belajar siswa, juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dengan berbantuan media *Augmented Reality*.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan pengetahuan guru mengenai pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dengan berbantuan media *Augmented Reality* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengalaman tersendiri, juga menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media *Augmented Reality* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

d. Bagi Pembaca

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan wawasan mengenai pengaruh pendekatan *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media *Augmented Reality* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini membahas mengenai pengaruh pendekatan *Contextual Teaching and Learning* yang didukung oleh media *Augmented Reality* untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa Sekolah Dasar.

Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa ini diteliti pada kelas IV Sekolah Dasar. Adapun materi yang akan disampaikan mengenai ‘Mengenal Kekhasan dan Kebhinnekaan Bangsa Indonesia’ meliputi letak wilayah Indonesia, kekayaan alam Indonesia, dan keberagaman budaya Indonesia. Media yang diunakan yaitu *Augmented Reality* dengan menyajikan bentuk 2D dan 3D mengenai materi yang akan disampaikan. Penyampaian media pembelajaran disesuaikan dengan tahapan pendekatan *Contextual Teaching and Learning*.