

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Unsur terpenting dalam memajukan suatu bangsa adalah Pendidikan. Bangsa yang cerdas dan berkualitas tercipta dengan adanya pendidikan. Sesuai dengan pembukaan UUD 1945 dan tujuan Negara Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan diharapkan dapat membantu manusia dalam mengembangkan diri dalam menghadapi segala tantangan dan rintangan di masa yang akan datang (Alpian, 2019). Hal ini kemudian akan membawa suatu bangsa menuju arah kemajuan. Maka seluruh lapisan masyarakat Indonesia berhak mendapatkan pendidikan yang layak agar tujuan tersebut bisa dicapai dengan maksimal.

Pada pendidikan dasar terdapat beberapa mata pelajaran yang harus dikuasai peserta didik diantaranya Ilmu Pengetahuan Sosial. Melalui pembelajaran IPS di sekolah dasar diharapkan peserta didik memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, memiliki kepekaan terhadap masalah sosial di lingkungannya serta memiliki keterampilan berpikir kritis dan dapat memecahkan masalah-masalah sosial tersebut (Saputro & Gunansyah, 2011). Rendahnya hasil pembelajaran IPS di sekolah dasar disebabkan oleh pembelajaran IPS yang cenderung hanya sebagai hafalan dan teori saja, peserta didik hanya menerima pembelajaran dari guru tanpa memberi kesempatan untuk mengembangkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang materi pembelajaran (Hasan, 2021). Oleh karena itu penekanan pembelajarannya bukan sebatas pada memberikan peserta didik dengan sejumlah konsep yang bersifat hafalan, melainkan terletak pada upaya agar mereka mampu menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat lingkungannya, serta sebagai bekal bagi dirinya dalam menghadapi kompetensi-kompetensi yang dibutuhkan.

Pembelajaran IPS bertujuan untuk meningkatkan keterampilan 4C yaitu berpikir kritis dan memecahkan masalah (*critical thinking and problem solving*), keterampilan berkolaborasi (*collaboration skills*), keterampilan berkreasi (*creativities skills*), dan keterampilan berkomunikasi (*communication skills*) (Kemdikbud, 2018). Pembelajaran IPS di sekolah dasar bertujuan untuk membangun kemampuan berpikir kritis,

kemampuan belajar, rasa ingin tahu, kepedulian sosial, dan semangat kebangsaan. Dengan demikian tujuan pembelajaran IPS yaitu untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis peserta didik. Melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif peserta didik akan dihadapkan dengan permasalahan sehingga, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPS.

Berpikir kritis merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk menyelesaikan sebuah masalah dengan fokus pada proses dan tahapan-tahapan yang di ambil secara teliti dan dapat dipertanggungjawabkan. Menurut Saputra (2020), berpikir kritis adalah kemampuan untuk mengidentifikasi dan memecahkan masalah secara kreatif dan logis sehingga menghasilkan keputusan yang telah dipertimbangkan secara tepat. Maka dari itu berpikir kritis mengarah pada suatu gagasan secara terstruktur dan rinci, membedakan suatu hal secara cermat, dan mengembangkan proses berpikir ke arah yang lebih logis serta bukti yang sempurna.

Tujuan menanamkan keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran matematika di kelas adalah untuk memosisikan siswa bukan sebagai penerima informasi saja melainkan informasi yang diterima tersebut dapat menggunakannya (Peter, 2012). Sedangkan Ennis (1996) menyatakan bahwa berpikir kritis menekankan pada pemikiran yang rasional dan reflektif sehingga dapat mencapai proses pengambilan keputusan. Ini berarti ketika memecahkan suatu masalah perlu adanya pertimbangan yang masuk akal dan reflektif sehingga dapat mengambil keputusan tentang apa solusi yang tepat dan benar yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ambar (2023), menjelaskan bahwa kurangnya keterampilan berpikir kritis siswa kelas v dalam pembelajaran IPS Tematik 4 di SDN 02 Cangakan Karanganyar disebabkan karena metode pembelajaran yang masih konvensional dimana guru menggunakan metode ceramah atau *teacher center* sehingga siswa hanya fokus mendengarkan dan menghafal materi tanpa ada pengalaman baru dalam belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Agusta (2024) di SDN Beringin 2 ditemukan bahwa media pembelajaran yang masih terfokus pada media konvensional yang menyebabkan tidak semangatnya peserta didik dalam belajar. Hal tersebut menjadikan peserta didik tidak bisa berpikir penuh pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dari penelitian-penelitian yang telah diuraikan menjelaskan bahwa metode

dan media pembelajaran yang konvensional menghambat siswa dalam meningkatkan pemahaman berpikir kritis.

Seiring berkembangnya zaman, teknologi yang berkembang pesat sudah mempengaruhi seluruh bidang kehidupan termasuk bidang pendidikan. Perkembangan teknologi ini sangat berpengaruh terhadap tuntutan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik (Yuen et al., 2011). Kompetensi-kompetensi tersebut meliputi bidang keterampilan, bidang keahlian dan bidang pengetahuan yang berguna bagi masyarakat di lingkungan peserta didik tinggal. Menurut Kurniawati (2021) pembelajaran di sekolah dasar pada era digital memberikan tuntutan kepada siswa untuk memiliki keterampilan khusus yang memungkinkan peserta didik untuk terus berkembang. Oleh karena itu, pendidik memiliki peran untuk melatih para peserta didik untuk memiliki pola pikir yang kreatif serta kritis.

Mardhiyah (2012) menjelaskan bahwa berpikir kritis harus dicapai oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Keterampilan tersebut dapat dikaitkan dengan berkembangnya teknologi yang dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Pendidikan abad ke-21 merupakan pendidikan yang memadukan antara kecakapan pengetahuan, sikap dan keterampilan dengan adanya penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (Mu'minah, 2021). Keterampilan HOTS dapat mempersiapkan siswa untuk dapat menghadapi berbagai tantangan global, sehingga sangat penting untuk dimiliki oleh siswa (Sriyanto, 2021). Oleh karena itu, pendidikan abad ke-21 dapat dikembangkan dalam berbagai model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memiliki kompetensi atau keterampilan. Salah satunya adalah keterampilan dalam berpikir lebih tinggi yakni *higher order thinking skills* (HOTS).

Berdasarkan dengan apa yang telah dipaparkan maka pemanfaatan media dalam pembelajaran harus membuat siswa merasakan langsung bagaimana pembelajaran yang inovatif dan memanfaatkan teknologi. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan yaitu pengembangan aplikasi yang berbasis *augmented reality*. *Augmented Reality* adalah teknologi yang mempunyai kemampuan untuk menggabungkan dunia maya dengan dunia nyata dengan berbentuk dua dimensi ataupun tiga dimensi yang diproyeksikan nyata secara langsung (*real time*) (Carolina, 2023). Adanya *augmented reality* ini diharapkan akan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Augmented reality (AR) merupakan teknologi yang menggabungkan elemen-elemen dunia nyata dengan elemen-elemen virtual atau digital, biasanya melalui perangkat elektronik seperti *smartphone*, tablet, atau kacamata pintar. Dalam pengalaman realitas tertambah, pengguna dapat melihat dan berinteraksi dengan objek-objek virtual yang disisipkan ke dalam lingkungan fisik mereka secara langsung (Cahyaningsih, 2020). Pada penggunaannya *augmented reality* membawa objek virtual terhadap lingkungan penggunanya serta dapat memperoleh langsung pengalaman visualisasi yang nyata. Di dalam *augmented reality* sendiri terdapat banyak sekali objek virtual seperti teks, animasi, gambar, model 3d dan sebagainya yang dapat dipadukan dengan lingkungan yang nyata sesuai dengan kebutuhan.

Augmented reality tergolong ke dalam teknologi pada bidang multimedia karena dapat memvisualisasikan dua dunia yaitu dunia nyata dan dunia maya sehingga adanya interaksi dalam waktu yang bersamaan (Yusup, 2023). Maka dari itu *augmented reality* bisa berinteraksi terhadap suatu objek di dunia nyata dengan berbagai objek virtual yang ada di dunia maya. Melalui hal tersebut diharapkan akan membuat informasi yang disampaikan dalam pembelajaran lebih menarik serta menjadi lebih efektif ketika pembelajaran berlangsung. *Augmented reality* dimanfaatkan sebagai media pembelajaran merupakan salah satu pemanfaatan teknologi. Penggunaan media pembelajaran yang dipadukan dengan teknologi diharapkan akan menjadi pembelajaran yang menarik dan efisien tanpa mengurangi makna dari apa yang akan disampaikan (Salmiyanti, 2023). *Augmented reality* menjadi alternatif sebagai media pembelajaran yang lebih maju karena implementasinya terhadap pemanfaatan teknologi. Selain itu juga dapat melatih siswa dalam menggunakan teknologi digital yang nyata namun dikemas dalam bentuk virtual.

Penggunaan media pembelajaran terbukti dapat menghilangkan kebosanan dan kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran IPS materi Keragaman Budaya: Rumah Adat di Indonesia, maka melalui pemanfaatan media pembelajaran *augmented reality* dalam proses pembelajaran dapat menjadi solusi memahami materi. Selain itu, melalui pembelajaran digital berbasis *augmented reality* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Tampubolon, 2021). Melalui *augmented reality* siswa menjadi lebih aktif dan dapat terjun langsung untuk memperoleh pengalaman belajar dan dapat mengikuti pembelajaran secara keseluruhan.

Salah satu kelebihan dari media pembelajaran berbasis *augmented reality* yaitu dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa (Andriani & Ramadani, 2022). Hal tersebut terjadi karena *augmented reality* memberikan visualisasi mengenai konsep abstrak yang menjadi realistik sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa dengan bantuan objek nyata. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Faiza et al (2022), *augmented reality* meningkatkan kompetensi kognitif serta motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS. Hal tersebut terjadi karena *augmented reality* sangat efektif dalam proses pembelajaran. Dilihat dari persentase pretest pada angka 33% dan meningkat karena adanya *augmented reality* menjadi 100% pada *post-test*nya. Namun kenyataannya di sekolah media pembelajaran berbasis *augmented reality* ini belum diterapkan.

Pada penelitian yang dilakukan Raswati (2023) terdapat pengaruh dari penggunaan *augmented reality* terhadap pengetahuan siswa sehingga mampu memahami keberagaman rumah adat. Dan terdapat perbedaan pengetahuan antar siswa yang menggunakan *augmented reality* dengan siswa yang tidak menggunakan *augmented reality*. Siswa yang menggunakan *augmented reality* mendapatkan persentase 89% sedangkan yang tidak persentase menunjukkan angka 70%.

ASEAN merupakan sebuah organisasi yang berada di Kawasan Asia Tenggara. Dalam Pendidikan dasar, materi ASEAN berada pada kelas tinggi. Salah satunya terdapat pada silabus materi kelas 6 sekolah dasar (Kemendikbud, 2018). Materi ASEAN pada kelas 6 mencakup lingkup karakteristik ekonomi, politik, geografis dan sosial budaya dari setiap negara anggotanya. Materi ASEAN sulit dipahami siswa karena penyampaian masih bersifat teoretis. Waktu belajar yang singkat di kelas membuat guru tidak dapat memberikan pendalaman materi secara optimal. Siswa hanya memperoleh pemahaman dasar tanpa kesempatan untuk mengeksplorasi pemahaman lebih dalam mengenai ASEAN.

Kurangnya pendalaman materi menyebabkan kemampuan berpikir kritis siswa tidak berkembang secara optimal. Siswa cenderung hanya menghafalkan informasi tanpa mampu menganalisis, menghubungkan konsep, maupun Menyusun gagasan terkait isu-isu yang berkaitan dengan ASEAN.

Pada hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru wali kelas VI SDN Citapen sebagian besar memiliki kendala dalam berpikir kritis pada proses pembelajaran yaitu peserta didik yang sulit mengungkapkan ide dan gagasan dalam

bentuk tulisan maupun lisan, peserta didik tidak aktif karena kurangnya motivasi dalam belajar, peserta didik belum mampu menalar konsep yang diberikan, media pembelajaran yang tidak mendukung untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan metode pembelajaran yang masih *teacher center*. Penggunaan media pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran konvensional berupa buku paket. Siswa masih asing dengan media pembelajaran *augmented reality*. Di sekolah guru mendapatkan fasilitas komputer dan laptop untuk menunjang pembelajaran, namun sempitnya waktu dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis *augmented reality* masih belum mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality*.

Berdasarkan fakta hasil studi pendahuluan, bahwa *augmented reality* belum dikembangkan dalam pembelajaran IPS pada materi ASEAN dan hasil penelitian terdahulu terbukti *augmented reality* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka dari itu, peneliti berminat untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *augmented reality* pada materi ASEAN di sekolah dasar. Maka dari itu judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Pemahaman Berpikir Kritis Siswa pada Materi ASEAN”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan media pembelajaran interaktif berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan pemahaman berpikir kritis siswa pada materi ASEAN di kelas 6?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan pemahaman berpikir kritis siswa pada materi ASEAN di kelas 6?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan pemahaman berpikir kritis siswa pada materi ASEAN di kelas 6?
4. Apakah terdapat peningkatan pemahaman berpikir kritis siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *augmented reality* pada materi ASEAN di kelas 6?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dirumuskan, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancangan media pembelajaran interaktif berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan pemahaman berpikir kritis siswa pada materi ASEAN di kelas 6.
2. Untuk mengetahui hasil uji media pembelajaran interaktif berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan pemahaman berpikir kritis siswa pada materi ASEAN di kelas 6.
3. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan pemahaman berpikir kritis siswa pada materi ASEAN di kelas 6.
4. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman berpikir kritis siswa menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality* materi ASEAN di kelas 6.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dirumuskan, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber rujukan untuk memperkaya teori pengembangan media pembelajaran berbasis digital.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

- 1) Sebagai kajian untuk menambah pengetahuan penulis mengenai pembuatan dan pengembangan media pembelajaran digital berbasis *augmented reality*.
- 2) Mengasah kemampuan dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

b. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai sumbangan pemikiran serta inovasi dalam media pembelajaran interaktif berbasis *augmented reality* khususnya pada materi ASEAN.
- 2) Menambah variasi penggunaan media pembelajaran di sekolah, khususnya pada materi ASEAN.

c. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam menyiapkan dan menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *augmented reality* dan membantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran.
- 2) Menambah pemahaman dan wawasan guru dalam menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa serta meningkatkan pengetahuan guru mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran agar dapat memberikan kebermanaknaan proses belajar kepada siswa.

d. Bagi Siswa

- 1) Membantu memudahkan siswa dalam proses pelaksanaan pembelajaran di kelas serta meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Membantu siswa dalam memahami materi ASEAN.