

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era digital yang semakin berkembang, sebuah inovasi dalam dunia pendidikan menjadi suatu keharusan guna untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu teknologi yang saat ini mulai diimplementasikan pada dunia pendidikan yaitu *Augmented Reality* (AR). Dalam penerapannya, *Augmented Reality* (AR) membuka ruang bagi peserta didik untuk dapat belajar dengan cara lebih interaktif dan mendalam. Teknologi ini menggabungkan dunia nyata dengan elemen virtual 2D atau 3D, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, serta membantu peserta didik untuk dapat memahami konsep-konsep materi yang abstrak dan sulit dipahami.

Berdasarkan pendapat Aripin, I., dkk (2019) *Augmented Reality* (AR) merupakan suatu teknologi yang dapat menggabungkan elemen-elemen dari dunia nyata dan dunia virtual secara simultan, bersifat interaktif secara waktu nyata (real-time), serta disajikan dalam bentuk visualisasi animasi tiga dimensi. Selain itu, media *Augmented Reality* (AR) merupakan teknologi yang mampu menggabungkan objek virtual berbentuk dua atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata, yang kemudian ditampilkan secara langsung dan real-time sehingga tampak seolah-olah hadir secara fisik di hadapan penggunanya. Melalui pemanfaatan media ini, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang bersifat abstrak, karena disajikan secara konkret melalui visualisasi animasi tiga dimensi.

Pada mata pelajaran geografi, keterampilan berpikir kritis menjadi salah satu aspek penting bagi peserta didik. Keterampilan ini akan memungkinkan peserta didiknya untuk dapat menganalisis suatu informasi, mengidentifikasi suatu masalah, serta menemukan solusi berdasarkan fakta yang ada. Ardiyanti, F., dkk (2021) mengemukakan bahwa berpikir kritis merupakan suatu keterampilan dalam berpikir tingkat tinggi yang digunakan untuk melakukan analisis secara logis dan mendalam terhadap

suatu keyakinan atau pandangan. Keterampilan berpikir kritis terdiri dari keterampilan dasar dalam mengklasifikasikan, mengambil keputusan, menyimpulkan, memberikan penjelasan lanjutan, dugaan dan pengkolaborasian, serta keterampilan lainnya. Keterampilan berpikir kritis menjadi salah satu poin standar kelulusan sekolah di Indonesia dalam dimensi kemampuan. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah, dinyatakan bahwa peserta didik diharapkan memiliki kemampuan untuk berpikir dan bertindak secara kreatif, produktif, kritis, serta mandiri, mampu bekerja sama dalam bentuk kolaboratif dan memiliki keterampilan komunikasi yang efektif. Oleh karena itu, peserta didik perlu mendapatkan pelatihan yang sistematis agar mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sajidan, dapat diketahui bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik di Indonesia ternyata masih berada pada tingkat yang relatif rendah dan belum menunjukkan pencapaian yang optimal. Dalam hasil survei PISA tahun 2022, Indonesia berada pada urutan ke-67 atau peringkat ke lima belas terendah di dunia. Fakta empiris di lapangan menunjukkan bahwa banyak peserta didik di Indonesia yang menghadapi kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, khususnya dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak pada mata pelajaran geografi. Media pembelajaran konvensional yang masih banyak digunakan hingga saat ini kerap kurang efektif dalam mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Selain itu, terdapat sejumlah faktor yang turut berkontribusi terhadap rendahnya tingkat keterampilan berpikir kritis peserta didik di Indonesia, salah satunya adalah proses pembelajaran yang belum berjalan secara optimal, serta terbatasnya interaksi antara peserta didik dan guru di dalam kelas. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan kurang mampu mengembangkan potensi dirinya secara maksimal. Untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik, maka diperlukan suatu proses

pembelajaran yang dapat mengoptimalkan keterampilan berpikir kritis peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran geografi. Selain itu, proses pembelajaran di dalam kelas harus dapat dilakukan secara partisipatif, menarik, menghibur, merangsang daya pikir dan memotivasi peserta didik untuk dapat berpartisipasi aktif di dalam kelas. Partisipasi dan peran aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas merupakan suatu aspek yang esensial dan tidak dapat diabaikan. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah mengembangkan proses pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam mata pelajaran geografi. Dengan adanya penggunaan *Augmented Reality* (AR) diharapkan dapat memberikan peluang bagi peserta didik untuk melakukan interaksi secara langsung terhadap materi yang dipelajari melalui simulasi dan visualisasi yang realistis.

Proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Kuningan masih banyak dilakukan dengan menggunakan metode ceramah dan penggunaan media konvensional. Proses pembelajaran tersebut terkadang kurang menarik minat peserta didik dalam belajar. Berdasarkan observasi awal, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Kuningan khususnya pada mata pelajaran geografi masih terbatas. Hal ini mengakibatkan minimnya kontribusi peserta didik dalam proses pembelajaran di dalam kelas, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya tingkat keterampilan berpikir kritis peserta didiknya. Rendahnya keterampilan berpikir kritis peserta didik ini dapat dilihat dari hasil belajar, proses pembelajaran, keaktifan, kemampuan menjawab dan kemampuan memecahkan masalah peserta didik di dalam kelas. Berdasarkan hasil belajar yang telah dilakukan sebelumnya yaitu pada hasil ulangan harian, PTS dan PAS, diperoleh rata-rata skor pada kelas XI. 1 sebesar 59,58, pada kelas XI. 2 sebesar 58,02, pada kelas XI. 6 sebesar 58,76, pada kelas XI. 8 sebesar 58,71, dan pada kelas XI. 9 sebesar 57,40. Nilai tersebut masih berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu sebesar 75, sehingga menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik

belum mampu mencapai standar yang telah ditetapkan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa peserta didik masih kesulitan dalam menganalisis, menyimpulkan dan mengevaluasi informasi, sehingga diperlukan upaya inovatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Masalah yang ada tersebut harus dapat diatasi salah satunya yaitu dengan melakukan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan dapat menstimulus peserta didik untuk dapat berpikir kritis. Adanya solusi untuk mengatasi masalah yang ditemukan di dalam kelas, menjadi salah satu pendorong peneliti membuat judul penelitian ini.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, penulis tertarik untuk menindaklanjuti permasalahan yang ada melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) sebagai media yang lebih menarik dan interaktif, guna meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam mata pelajaran geografi pada kelas XI di SMA Negeri 1 Kuningan.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini berkaitan dengan ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam mata pelajaran geografi pada kelas XI di SMA Negeri 1 Kuningan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran geografi kelas XI di SMA Negeri 1 Kuningan. Selain itu, penelitian ini juga akan mengeksplorasi bagaimana persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan *Augmented Reality* (AR) dalam proses pembelajaran. Persepsi tersebut akan dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas dan daya tarik dari penggunaan *Augmented Reality* (AR) dalam proses pembelajaran.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta kontribusi yang positif bagi guru, peserta didik, maupun pihak-pihak lain yang terlibat dalam bidang pendidikan. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk menerapkan pembelajaran dengan menggunakan

media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) guna mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) ini, diharapkan mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik di dalam kelas serta mendorong perkembangan keterampilan berpikir kritis dalam mata pelajaran geografi. Selain itu, media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) ini juga dapat menjadi alternatif bagi para guru dalam meningkatkan kemampuan dan pemahaman peserta didik terkait konsep materi dan dapat menyelesaikan soal. Bagi peserta didik, dengan diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) ini dapat menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan suatu masalah, meningkatkan keaktifannya dalam proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritisnya pada mata pelajaran geografi.

1.2 Batasan Masalah

Batasan masalah bertujuan untuk mengkaji beberapa permasalahan yang akan diteliti secara mendalam dan menghindari adanya perluasan agar lebih berfokus pada pembahasan, sehingga tujuan dari penelitian ini dapat tercapai. Maka, batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Kuningan pada tahun ajaran 2024/2025.
2. Materi yang dibahas adalah materi mitigasi bencana.
3. Media yang digunakan adalah *Augmented Reality* yang dirancang khusus untuk mendukung materi tersebut.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat keterampilan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Kuningan?
2. Bagaimana pengaruh media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Kuningan?
3. Bagaimana persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Kuningan?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini antara lain:

1. Untuk menganalisis tingkat keterampilan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Kuningan.
2. Untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Kuningan.
3. Untuk mengetahui persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Kuningan.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan diatas, maka manfaat penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, keberhasilan dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan teori bagi peneliti-peneliti selanjutnya. Selain itu, penelitian ini juga dapat bermanfaat dalam mengembangkan pengetahuan terkait penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dapat mengembangkan keilmuan dan wawasan baru, sehingga dapat menciptakan suatu inovasi media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil dari penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Guru

- Dapat menjadi rekomendasi dan alternatif dalam pemilihan media pembelajaran yang lebih interaktif.
- Memberikan pengetahuan tambahan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Dapat menambah pengalaman belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* agar terbiasa belajar secara aktif, berpikir kritis, bekerja sama yang berimplikasi pada peningkatan hasil belajar.

c. Bagi Sekolah

Dapat menjadi dasar pertimbangan dalam memberikan saran dan motivasi terhadap guru agar menerapkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang lebih interaktif.

d. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman, wawasan dan ilmu baru terkait dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*.

1.6 Struktur Organisasi Penulisan Skripsi

Penelitian ini ditulis dengan merujuk pada Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI (2024) yang termuat dalam lima bab utama, yaitu:

- Bab I Pendahuluan. Dalam bab ini terdapat beberapa bagian, yaitu sebagai berikut:
 1. Latar Belakang Penelitian. Bagian ini memaparkan konteks penelitian yang dilakukan mengenai topik atau isu yang akan diangkat dalam penelitian secara menarik sesuai dengan perkembangan situasi dan kondisi saat ini.
 2. Rumusan Masalah Penelitian. Bagian ini memuat identifikasi spesifik mengenai permasalahan yang akan diteliti dalam bentuk pertanyaan dan jumlahnya disesuaikan dengan sifat dan kompleksitas penelitian yang dilakukan.
 3. Tujuan Penelitian. Bagian ini tercermin dari perumusan masalah yang disampaikan sebelumnya dengan memuat harapan untuk mencapai tujuan umum dan khusus dari penelitian yang dilakukan.
 4. Manfaat Penelitian. Bagian ini memuat nilai lebih atau kontribusi yang didapatkan dari hasil penelitian, baik dari segi teori, kebijakan, praktik, isu, dan aksi sosial.
 5. Struktur Organisasi Penulisan Skripsi. Bagian ini memuat sistematika penulisan skripsi dengan memberikan gambaran kandungan setiap bab dan keterikatan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi.
- Bab II Kajian Pustaka. Dalam bab ini penulis mengembangkan secara deskriptif kajian-kajian pustaka terkini dan relevan mengenai media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran geografi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

- Bab III Metode Penelitian. Bagian ini merupakan bagian yang bersifat prosedural untuk mengetahui rancangan alur penelitiannya dari mulai desain penelitian, tempat dan subjek penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian yang digunakan, tahapan pengumpulan data yang dilakukan hingga langkah analisis data yang dijalankan.
- Bab IV Hasil dan Pembahasan. Bagian ini menyampaikan hasil analisis data dan temuan utama yang dipaparkan dengan menggunakan metode deskriptif dari hasil, pengolahan, dan analisis data serta pembahasan mengenai temuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah yang dipaparkan sebelumnya.
- Bab V Penutup. Bagian ini memuat simpulan berupa uraian kalimat yang menjawab rumusan masalah penelitian. Bagian ini juga memuat implikasi dan rekomendasi yang ditujukan kepada para guru, kepala sekolah, para pengguna hasil penelitian yang bersangkutan, dan kepada peneliti selanjutnya yang berminat untuk melakukan penelitian.
- Daftar Pustaka. Bagian ini memuat daftar dari berbagai sumber atau referensi yang dibutuhkan baik berupa buku, skripsi, dan jurnal yang terkait dengan skripsi ini terutama dalam bab II Kajian Pustaka.