

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di dalam konteks pendidikan, seorang manusia belajar bukan hanya sekadar mengisi waktu, namun terdapat tujuan dari proses belajar yang dilakukan. American Heritage Dictionary mendefinisikan tujuan belajar adalah *to gain knowledge, comprehension, or mastery through experience or study* (Hergenhahn & Olson, 2008). Jenjang pendidikan sekolah dasar sebagai tahapan pertama pada jenjang pendidikan formal, memegang peranan yang begitu fundamental untuk mencapai tujuan tersebut. Jenjang ini menjadi begitu penting karena menjadi tahap yang begitu esensial, memiliki urgensi yang sangat besar. Lebih lanjut, urgensi pendidikan di SD, sebagai lembaga pendidikan formal pertama anak yang menjadikan belajar sebuah hal penting untuk tujuan (1) memastikan anak-anak mendapatkan pendidikan yang berkualitas; (2) membangun kemampuan intelektual dan sosial yang kuat; dan (3) persiapan yang baik untuk masa depan mereka membantu anak-anak mengembangkan kebiasaan belajar yang baik, keterampilan mengorganisasi, dan pola pikir yang adaptif.

Dalam menghadapi Era 4.0 yang ditandai dengan kemajuan teknologi yang pesat seperti kecerdasan buatan (AI), robotika, big data, dan *internet of things* (IoT)), telah mengubah lanskap pekerjaan dan kehidupan sosial. Jika dihadapkan dengan urgensi pendidikan di atas, menjadikan dunia pendidikan menghadapi tugas dan tantangan besar. Di simpul inilah terdapat sebuah pesan yang menjadi tugas berbagai *stakeholders* dalam dunia pendidikan bahwa siswa usia sekolah dasar

harus dibekali sebuah keterampilan mutlak dan pertama di dalam menghadapinya yakni berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical-Thinking and Problem-Solving Skills*) (Lestari, 2022), yang juga merupakan salah satu dari empat keterampilan yang harus dimiliki siswa sebelum abad ke-21 (Suryanti et al., 2020). Di tengah perubahan ini, kemampuan berpikir kritis menjadi semakin penting sebagai *learning outcome* di sekolah dasar.

Mengembangkan kemampuan berpikir sangat penting dikarenakan akan berdampak kepada kehidupan sehari-hari (Syafitri et al., 2021), untuk dapat membuat keputusan terhadap masalah yang dihadapi (Al Asadullah & Nurhalin, 2021). Kemampuan berpikir kritis secara jelas menjadi salah satu bentuk penerjemahan tujuan pendidikan nasional yang diistilahkan dalam kebijakan tersebut sebagai Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbudristek BSKAP, 2022).

Di dalam kemampuan berpikir kritis, proses kognitif yang dialami oleh seorang anak melibatkan sejumlah kompleksitas yang berkembang seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan mereka. Tahap pertama yang dilalui adalah tahap interpretasi (Wicaksono et al., 2016). Pada tahap interpretasi, terbentuk aktivitas mengolah data melalui kegiatan memproses, memanipulasi dan menafsirkan data yang telah dikumpulkan pada tahap pembentukan konsep. Hal-hal yang disimpan dalam ingatan akan dihubungkan dengan berbagai informasi menjadi suatu konsep (Wicaksono et al., 2016). Ingatan merupakan indikator pertama di dalam keterampilan menyimak. Interpretasi membentuk ingatan sebagai modal pembentukan konsep. Anak-anak harus mengolah beragam stimulus visual, auditori, taktil, dan sensorik lainnya secara bersamaan. Tahap ini berperan dan

harus menjadi perhatian penting, sehingga pada tahap ini yang harus dipikirkan dan diupayakan guru adalah bagaimana menghadirkan stimulus yang tepat dan optimal.

Stimulus pertama yang didapatkan oleh manusia sebelum dilahirkan di dunia adalah bunyi bahasa. Janin yang sedang berkembang di rahim sudah dapat mendengar suara yang terjadi di luar rahim setelah kehamilan 23 minggu (Susanti, 2019). Bayi dalam kandungan memiliki kemampuan yang terbatas untuk mendengar, tetapi dapat membedakan suara ibunya. Dalam kajian neurosains disebutkan bahwa setiap anak yang baru dilahirkan perkembangan sel saraf pada otak mencapai 25%, sampai usia 4 tahun mengalami perkembangan 50%, dan sampai usia 8 tahun mencapai 80%, selebihnya berkembang sampai usia 18 tahun (Hasanah, 2019). Jadi, pada awal kehidupan anak perkembangan pendengarannya begitu pesat.

Lebih lanjut, pakar kesehatan di NYU *Brain Research Laboratories* setuju bahwa mendengarkan musik yang menenangkan atau membacakan puisi untuk bayi sejak ia masih dalam rahim dapat berguna untuk meningkatkan kemampuan menulis, membaca, dan bahasa bayi kelak (Susanti, 2019). Dengan demikian, mendengar merupakan salah satu kemampuan penting yang menentukan sebuah persepsi. Mendengar diartikan sebagai menangkap bunyi (suara) dengan telinga, misalnya suara pesawat atau motor lewat, suara jangkrik di malam hari, dan sebagainya. Bentuk aktifitas mendengar secara sungguh-sungguh adalah mendengarkan. Mendengarkan berarti menangkap sesuatu (bunyi) dengan sungguh- sungguh, seperti mendengarkan lagu dari radio atau gawai dan ingin mendengarkan syairnya. Bentuk aktifitas mendengarkan yang lebih dalam adalah

menyimak. Menyimak berarti memperhatikan baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca orang dengan sungguh-sungguh. Keterampilan menyimak merupakan kegiatan awal yang paling banyak dilakukan oleh manusia bila dilihat dari proses pemerolehan bahasa, kegiatan menyimak diawali dengan mendengarkan dan pada akhirnya memahami apa yang disimak (Slamet, 2014).

Aktivitas menyimak merupakan salah satu faktor dalam kelancaran proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Menyimak memiliki peranan yang sangat utama guna memperoleh keterampilan- keterampilan berbahasa yang lain (Pratiwi et al., 2022). Keterampilan menyimak sangat penting untuk dikuasai oleh siswa. Hal ini dikarenakan, menyimak merupakan kegiatan paling dasar (Siti Anisah et al., 2022), di antara empat keterampilan utama yang harus dikuasai siswa selain membaca, menulis, dan berbicara (Fujiastuti et al., 2019). Rendahnya keterampilan menyimak menyebabkan anak kurang memahami ujaran yang didengarkan (Massitoh, 2021). Menyimak menjadi satu pokok penting, karena gagal pada tahap kemampuan menyimak maka akan sulit untuk dapat memiliki kemampuan berbahasa lain (Putri, 2022). Lebih dari itu, faktanya kita harus mengakui bahwa semua kegiatan dalam proses pembelajaran harus menggunakan keterampilan menyimak yang baik (Fujiastuti et al., 2019), sehingga merupakan prasyarat mutlak untuk seseorang menguasai informasi (Prihatin, 2017: 46), dan menjadi faktor kunci kompetensi anak dalam pembelajaran di kelas (Momang, 2021: 72) yang terhubung dengan segala aktivitas anak (Ariawan et al., 2019). Pada dasarnya siswa tingkat sekolah dasar dapat menghabiskan waktu sekitar 57% sehari untuk kegiatan menyimak (Robertson dalam Hakim, 2018).

Pembelajaran menyimak perlu menjadi perhatian, mulai dari (1) stigma, (2) perencanaan pembelajaran, (3) proses pembelajaran, (4) hasil belajar pada pembelajaran menyimak serta, (5) fakta-fakta posisi siswa SD di kancah prestasi internasional yang saat ini dalam kondisi yang sangat memprihatinkan. Dari segi stigma, terdapat fakta bahwa pembelajaran menyimak masih dianggap sebagai pembelajaran yang kurang penting dibanding dengan pembelajaran keterampilan berbahasa yang lain (Maula, 2018: 264). Demikian pula dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran menyimak kerap tidak mendapat perhatian serius padahal daya simak sangat berpengaruh terhadap pemahaman suatu materi yang disampaikan secara lisan (Ariawan et al., 2019).

Permasalahan berikutnya yang dibuktikan pada pembelajaran menyimak diantaranya adalah (1) guru belum optimal dalam memanfaatkan media pembelajaran sehingga menyebabkan rendahnya tingkat kesediaan dan minat siswa yang mengakibatkan pembelajaran terasa sangat membosankan dan kurang menarik perhatian siswa (Oktavia & Jupri, 2022; Monica et al., 2017: 1); (2) guru yang belum tepat dalam merancang metode pembelajaran (Sulistiyowati, 2022: 29), pemilihan metode belajar yang monoton (Novi et al., 2021), seperti metode ceramah, meringkas, dan membaca dalam hati (Nurhasanah et al., 2022: 49); (3) guru yang menghadapi permasalahan gagap teknologi, ketersediaan media, masih menerapkan proses pembelajaran konvensional, dan mengalami permasalahan penugasan otentik (Prihatin, 2017: 45); (4) materi bahan ajar tidak terstruktur serta tidak tercantum secara jelas tujuan instruksional yang akan dicapai (Mana et al., 2020: 153).

Saat ini, fakta permasalahan di lapangan mengindikasikan bahwa guru memiliki kendala dalam proses pembelajaran menyimak. Berdasarkan hasil studi pendahuluan di gugus Melinggih Kelod Kabupaten Gianyar (SDN 1, 2, 3, dan 4 Melinggih Kelod) yang dilakukan pada 6 Mei s/d 6 Juni 2023, mendapatkan data bahwa keterampilan menyimak siswa dan pembelajaran menyimak yang dihadirkan oleh guru berada pada tahap yang memprihatinkan. Dari sisi guru, permasalahan menyimak yang dbutirui adalah (1) tidak ada bahan atau media pembelajaran menyimak di empat sekolah yang ada di gugus tersebut, dan (2) guru belum memfokuskan pembelajaran pada kegiatan menyimak. Para guru menuturkan bahwa, pada ujian standar atau tes akademik, pembelajaran yang lebih ditekankan adalah pada keterampilan membaca dan menulis dibandingkan dengan keterampilan menyimak. Prioritas ini dapat menggiring persepsi para guru bahwa kurikulum tidak menjadikan pembelajaran menyimak sebagai pembelajaran penting, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan adanya keadaan ini, secara otomatis segala sesuatu yang berhubungan dengan pembelajaran menyimak termasuk model serta media pembelajaran berada dalam kondisi sangat kurang.

Implikasi dari porsi dan perhatian menyimak yang rendah dari guru ini sangat berimbas pada kurang terampilnya siswa dalam proses menyimak. Hal ini secara langsung berujung pada proses menyimak pada proses pembelajaran di kelas yang sangat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Permasalahan menyimak siswa ditunjukkan dengan hal-hal sebagai berikut. (1) Keterbatasan perhatian siswa, siswa kelas III masih memiliki keterbatasan dalam kemampuan

konsentrasi dan perhatian mereka. Mereka mungkin mudah teralihkan oleh stimulus eksternal atau bermain-main dengan teman sekelasnya. (2) Kemampuan mendengarkan yang terbatas, siswa kelas III mungkin belum sepenuhnya menguasai keterampilan mendengarkan dengan baik. Mereka mungkin kesulitan memahami instruksi guru atau mengikuti arahan dengan tepat. (3) Keterbatasan kosakata dan pemahaman siswa belum memiliki kosa kata yang luas, sehingga mereka mungkin kesulitan memahami kata-kata atau frasa-frasa yang lebih kompleks dalam teks yang dibacakan. (4) Perbedaan kemampuan siswa, setiap siswa memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda dalam hal mendengarkan dan memahami teks yang dibacakan. Guru perlu menyesuaikan pendekatan pembelajaran untuk memenuhi berbagai kebutuhan ini. (5) Motivasi siswa, siswa memiliki tingkat motivasi yang berbeda-beda terkait dengan pembelajaran menyimak. Beberapa siswa kurang tertarik pada materi yang disampaikan.

Selain dalam hal menyimak, dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan, permasalahan lain yang dibutirkan dilihat dari aspek berpikir kritis siswa di lingkungan Gugus Melinggih atau Melinggih kelod Kabupaten Gianyar adalah (1) keterbatasan pemahaman konsep; siswa masih memiliki pemahaman konsep yang terbatas, sehingga mereka kesulitan untuk mengaitkan informasi atau konsep yang berbeda, (2) keterbatasan kosakata; siswa belum memiliki kosakata yang cukup untuk merumuskan argumen atau pendapat dengan jelas, (3) keterbatasan pengalaman; siswa belum memiliki banyak pengalaman atau pengetahuan tentang dunia di sekitar mereka, (4) keterbatasan dalam mengajukan pertanyaan; siswa belum tahu bagaimana mengajukan pertanyaan yang baik untuk

memahami masalah dengan lebih baik, (5) kemampuan penalaran yang terbatas; siswa belum mampu menghubungkan informasi atau bukti untuk mencapai kesimpulan atau pendapat yang rasional, (6) keterbatasan dalam menganalisis informasi; siswa belum memiliki keterampilan yang cukup untuk menganalisis informasi dengan kritis, cenderung menerima informasi tanpa pertimbangan yang mendalam, dan (7) kurangnya pemecahan masalah; siswa mengalami kesulitan dalam menghadapi masalah atau tantangan dan mencari solusi yang efektif.

Adapun perhatian yang telah diterima oleh sekolah dari pihak eksternal adalah terkait permasalahan pembelajaran daring saat pandemi covid- 19. Kegiatan yang dilakukan berupa pemberian les tambahan bagi siswa yang belum lancar membaca dengan melatih guru untuk menggunakan aplikasi Powtoon di sekolah SDN 3 Melinggih melalui program kegiatan kampus mengajar (Agung et al., 2022). Berdasarkan hasil wawancara dan penelusuran yang dilakukan, belum dbutirukan bentuk perhatian dari akademisi maupun peneliti untuk menjawab permasalahan atau meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Adapun bentuk perhatian sebagai upaya peningkatan hasil belajar yang dbutirukan di lingkungan terdekat lokasi penelitian hanya pada mata pelajaran matematika, dengan menggunakan model *make a mach* (Riana et al., 2020). Sampai pada bulan Agustus 2023, belum dbutirukan lagi penelitian maupun pengembangan sebagai upaya atau solusi permasalahan keterampilan menyimak di lingkungan Gugus Melinggih dan atau Melinggih Kelod Kabupaten Gianyar.

Dengan jabaran permasalahan di atas teridentifikasi permasalahan menyimak yang begitu kompleks (dari siswa, tujuan instruksional, sajian materi,

bahan ajar, metode, media, teknologi, penilaian autentik pada pembelajaran menyimak), maka diperlukan suatu rancangan pembelajaran (Susanto, 2020). Rancangan atau desain yang mampu mengakomodir hal di atas adalah sebuah model pembelajaran. Rancangan atau desain yang berperan di dalam proses pembelajaran, yang masuk ke dalam unsur proses adalah model pembelajaran (Santosa et al., 2020: 13). Rancangan atau desain adalah salah satu cara yang digunakan agar pembelajaran dapat optimal, yaitu dengan menerapkan suatu model pembelajaran (Puspitasari et al., 2020), yang merupakan rangkaian penyampaian materi pembelajaran beserta semua fasilitas terkait untuk digunakan dalam proses belajar-mengajar (Maulana et al., 2023: 265). Desain pembelajaran memuat mulai dari mulai perencanaan, proses pembelajaran, dan pasca pembelajaran dipilih dosen/guru serta segala atribut yang terkait yang digunakan baik secara langsung atau tidak langsung dalam disain pembelajaran tersebut (Asyafah, 2019: 22). Dengan demikian, permasalahan menyimak membutuhkan model yang cocok sebagai solusinya.

Kegiatan menyimak merupakan awal mula proses kognitif (Rahman et al., 2019) dan kegiatan bernalar kritis melibatkan serangkaian proses kognitif (Maura et al., 2020). Fokus utama psikologi kognitif adalah mengkaji proses mental perilaku individu dalam memperoleh informasi yang bersumber dari lingkungan. Hal ini sejalan dengan pendekatan teori dan model pemrosesan informasi yang menggambarkan mekanisme pemrosesan informasi yang berlangsung dalam aktivitas mental pada pusat kesadaran atau otak (Surya, 2016: 16). Baranjak dari penjelasan hasil penelitian tersebut, maka solusi model pembelajaran yang

berkaitan dengan permasalahan menyimak berada pada rumpun model pemrosesan informasi.

Salah satu model pemrosesan informasi yang dirancang untuk melatih siswa dalam membentuk perhatian siswa untuk fokus pada logika, bahasa dan arti katakata, dan sekaligus mengajarkan konsep-konsep adalah model pembelajaran berpikir induktif (Wicaksono et al., 2016: 194). Melihat karakteristik model pembelajaran berpikir induktif terutama hal yang difokuskan pada model yang dijelaskan diatas, dipandang cocok untuk menjawab kebutuhan model pada pembelajaran menyimak. Model ini memfasilitasi siswa mengumpulkan informasi dan mengujinya dengan teliti, mengolah informasi kedalam konsep-konsep (Sukarno & Salamah, 2019: 127), yang berhubungan dengan keterampilan menyimak dan indikator penilaiannya. Di sisi lain, secara menguntungkan model induktif juga dirancang untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa (Hamdani, 2018: 202), serta membangun mental kognitif siswa juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa (Mukti & Julianto, 2018: 2056).

Model pembelajaran induktif dirancang berlandaskan teori konstruktivisme dalam belajar (Mukti & Julianto, 2018: 2057). Pembelajaran berpikir induktif dapat membantu siswa menggunakan seluruh panca indra yang dimiliki sehingga dapat membantu siswa dalam mendapatkan dan mengumpulkan informasi dari fenomena yang ada disekitar siswa, untuk diidentifikasi, disimpulkan dan diuji kebenarannya (Mukti & Julianto, 2018: 2056). Dalam pembelajaran dengan model pembelajaran berpikir induktif, guru bukan mengajarkan apa itu berpikir namun bagaimana siswa berpikir (Sukarno & Salamah, 2019: 127). Selain itu, dengan penerapan model

pembelajaran berpikir induktif pembelajaran di sekolah dasar akan menjadi bermakna (Suswandari, 2018: 33). Model ini mengarahkan siswa agar tidak pasif dalam sebuah pembelajaran, akan tetapi peserta didik akan terlatih untuk meningkatkan dan mengembangkan pengetahuannya sendiri (Mubarak, 2008: 1). Model pembelajaran berpikir induktif dapat membantu siswa mengumpulkan informasi dan mengujinya dengan teliti, mengolah informasi kedalam konsep-konsep tersebut (Sukarno & Salamah, 2019: 123). Dengan demikian, pembelajaran menyimak sangat cocok dan membutuhkan model ini dalam pengajarannya.

Merujuk pada hasil penelitian tentang pembelajaran menyimak dan upaya peningkatan keterampilan bernalar kritis siswa, terdapat berbagai inovasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru didalam pembelajaran. Dengan pembelajaran yang inovatif diharapkan siswa mampu bernalar kritis dan terampil dalam memecahkan masalah (Purwadhi, 2019: 23). Begitu juga dengan pembelajaran menyimak, diperlukan inovasi dan desain pembelajaran didalamnya, sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa. Inovasi dan desain pembelajaran digital berbantuan teknologi merupakan sebuah upaya untuk memfasilitasi hal tersebut. Penerapan teknologi tersebut memungkinkan untuk membangun kegiatan pendidikan, berdasarkan interaksi orang dewasa dengan anak-anak, berorientasi pada minat dan kemampuan masing-masing anak, pengembangan rasa ingin tahu, motivasi kognitif dan energi Pendidikan, pengembangan imajinasi, inisiatif kreatif (Midak et al., 2020: 251).

Pesatnya perkembangan teknologi telah mengubah wajah pendidikan, terutama ketika teknologi dipadukan dengan landasan pedagogis yang memadai.

Kombinasi ini telah menciptakan peluang baru untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar mengajar. Sampai saat ini, *augmented reality* yang selanjutnya disingkat (AR) merupakan salah satu teknologi terkini yang menawarkan cara baru dalam mendidik. Karena meningkatnya popularitas perangkat seluler secara global, meluasnya penggunaan AR pada perangkat seluler seperti smartphone dan tablet telah menjadi fenomena yang berkembang (Nincarean et al., 2013: 658). Kebaruan teknologi AR menjadi daya tarik tersendiri bagi para stake holder untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Hidayat et al., 2021: 1). AR memungkinkan objek virtual yang dihasilkan oleh komputer dbutirpatkan pada objek fisik secara real-time (Syawaludin et al., 2019: 333). Menggabungkan dunia nyata dan dunia maya membuat batas antara keduanya menjadi sangat tipis.

Penelitian yang dilakukan oleh Titiana et al (2019:309) menyatakan bahwa anak lebih senang ketika diberikan media pembelajaran berbasis teknologi seperti AR. Terkait dengan kemampuan berpikir kritis, hasil penelitian Suryanti et al (2020: 1) menemukan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa setelah penggunaan media berbasis AR lebih baik dibandingkan sebelum penggunaan media berbasis AR, serta membantu siswa memberikan respon yang sangat baik terhadap penggunaannya. Dilihat dari kemampuan kritis, penelitian yang dilakukan oleh Zuniari et al.(2022: 1) menemukan bahwa media pembelajaran AR berdampak pada kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Melalui media AR pendidik dapat menggunakan sebagai sarana dalam memberikan informasi kepada siswa agar tercipta pemikiran kritis dan kreatif dalam diri siswa dalam menghadapi setiap masalah dan kejadian yang ada di sekitar mereka (Estheriani & Muhid, 2020).

AR dianggap sebagai media pendukung yang tepat dalam proses kegiatan pembelajaran di sekolah dasar, dalam sebuah model pembelajaran. Hal ini mengingat AR merupakan program yang mampu memanggil database dalam bentuk animasi 3D yang memudahkan dan membantu siswa dalam proses pembelajaran. Konten yang terdapat dalam AR merupakan modifikasi abstrak dan nyata dalam pembelajaran (Umamah et al., 2020: 1). Lebih jauh, setiap kali media baru diperkenalkan ke pendidikan, orang selalu ingin tahu apakah itu lebih baik dari metode pengajaran yang ada. Penelitian yang dilakukan oleh Bokyung (2009: 4) menginvestigasi faktor-faktor yang dapat mempengaruhi efek pembelajaran dalam pembelajaran berbasis AR yakni: perendaman sensorik, navigasi, manipulasi, kehadiran, dan aliran menemukan struktur efektivitas pemanfaatan media AR. Secara khusus, faktor manipulasi terbukti memiliki efek langsung pada kepuasan dan aspek penerapan efek pembelajaran, yang menunjukkan bahwa penguatan manipulasi melalui antarmuka nyata. AR dapat menjadi faktor penting dalam bidang kepuasan dan penerapan pembelajaran.

Sekolah dasar adalah tempat yang ideal untuk mengimplementasikan AR (Radu et al., 2016: 1). Hasil telaah pustaka pada berbagai jurnal mendapatkan data bahwa banyak keberhasilan AR didalam meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar. Keberhasilan (1) pada pembelajaran IPA (Agusta, 2022; Setyawan et al., 2019; Prasetio et al., 2019; Sudarmayana et al., 2021; Oktaviani et al., 2020), (2) pada mata pelajaran matematika, (Joefrie & Lamasitudju, 2017; Ilma et al., 2022), pada pembelajaran IPS, (Purnama & Alfian, 2021; Hal et al., 2023; Bantun et al., 2021), (3) pada mata pelajaran lain seperti PPKn, (Safithri, 2021; Halimah &

Sungkono, 2021), dan (4) pada pelajaran bahasa Inggris, (Irmayanti et al., 2022; Dian & Chani, 2017; Rokhman & Ahmadi, 2020; Liyana & Kurniawan, 2019; F. Rahmawati, 2022; Habibah et al., 2020), dan (5) pada pembelajaran Bahasa Indonesia (Jamal A'dom et al., 2021; Arthawidiani et al., 2022; Azizah et al., 2020).

Peneliti belum mendapatkan hasil penelitian khusus tentang AR dalam pembelajaran menyimak. Sejalan analisis konten yang dilakukan dari Desember 2022 hingga Juli 2023 melalui studi pustaka, penerapan, pengaruh, ataupun analisis tentang AR dalam pembelajaran menyimak khususnya di SD belum pernah dilakukan. Teridentifikasi hanya satu penelitian terkait penggunaan AR dalam pembelajaran menyimak yakni yang dilakukan oleh (Hidayati, 2021), dengan hasil penelitian bahwa AR layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan menyimak Al-Qur'an, namun hasil penelitian ini bukan di SD, melainkan pada anak usia 5-6 tahun.

Merangkum rasionalitas penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya tentang (1) urgensi bernalar kritis dan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar beserta permasalahannya, (2) kesesuaian model pembelajaran berpikir induktif untuk menjawab permasalahan tersebut, (3) keberhasilan AR dalam meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar, dan (4) belum diidentifikasi penggunaan AR untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan nalar kritis siswa, maka penelitian ini berfokus pada Pengembangan Model Pembelajaran Berpikir Induktif Berbantuan *Augmented Reality* yang selanjutnya disingkat menjadi MP-BIBAR Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dan Bernalar Kritis Siswa di Kabupaten Gianyar.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran menyimak sebagai keterampilan bahasa yang penting di SD belum menjadi fokus perhatian.
- 2) Kemampuan bernalar kritis sebagai salah satu karakter yang harus dimiliki didalam profil pelajar pancasila pada kurikulum merdeka belum menjadi fokus perhatian.
- 3) Belum digunakannya model pembelajaran berpikir induktif untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan bernalar kritis.
- 4) Guru belum maksimal dalam pembuatan atau pengembangan media untuk memfasilitasi tahap pencitraan mental siswa didalam pembelajaran menyimak
- 5) Siswa kelas III sudah mulai membutuhkan media pembelajaran menyimak yang bervariasi untuk memperkaya pengalaman belajarnya, namun belum difasilitasi oleh guru.
- 6) Guru belum mampu melakukan inovasi dan mendesain pembelajaran dalam sebuah model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa pada pembelajaran menyimak.
- 7) Sulit menghadirkan pembelajaran nyata untuk meningkatkan nalar kritis ke dalam kelas.
- 8) Belum ditemukannya pengembangan AR pada pembelajaran menyimak di SD.

1.3. Pembatasan Masalah Penelitian

Berdasarkan hasil dari identifikasi masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini membatasi kajian pada tiga hal berikut.

- 1) Permasalahan kurang difokuskannya pembelajaran menyimak sebagai aspek keterampilan bahasa yang penting pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. Untuk itu, peneliti akan membuat produk berupa MP-BIBAR dengan memfokuskan pada sistematika proses menyimak yang tepat. Dengan bantuan AR yang memfasilitasi tahapan menyimak yang tepat, diharapkan keterampilan menyimak siswa dapat meningkat.
- 2) Permasalahan inovasi dan model pembelajaran menyimak. Melalui pengembangan model pembelajaran berpikir induktif berbantuan AR, peneliti berharap dapat memecahkan masalah tersebut.
- 3) Nalar kritis siswa SD di Kabupaten Gianyar masih lemah. Untuk itu, peneliti mengembangkan MP-BIBAR dengan harapan bahwa bantuan AR tersebut mampu memfasilitasi kegiatan bernalar kritis siswa.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana karakteristik MP-BIBAR pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?
- 2) Bagaimana validitas MP-BIBAR pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?
- 3) Bagaimana kebermanfaatan MP-BIBAR pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?

- 4) Bagaimanakah efektivitas pengimplementasian MP-BIBAR dalam meningkatkan keterampilan menyimak dan bernalar kritis siswa kelas III?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah yang telah disampaikan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan karakteristik MP-BIBAR pada mata pelajaran Bahasa Indonesia
- 2) Mengetahui validitas MP-BIBAR pada mata pelajaran Bahasa Indonesia
- 3) Mengetahui kebermanfaatan MP-BIBAR pada mata pelajaran Bahasa Indonesia
- 4) Mengetahui efektivitas pengimplementasian MP-BIBAR dalam meningkatkan keterampilan menyimak dan bernalar kritis siswa kelas III

1.6 Signifikansi Penelitian

Adapun signifikansi penelitian ini yaitu terdapat signifikansi teoritis dan signifikansi praktis sebagai berikut.

- 1) Signifikansi Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini akan memperkaya teori mengenai bagaimana teknologi informasi dan komunikasi dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari di sekolah. Penelitian ini akan memperkaya kajian mengenai pemanfaatan AR dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal yang menjadikan penelitian ini mampu memperkaya kajian

mengenai pemanfaatan teknologi informasi adalah pengintegrasinya dalam keterampilan menyimak untuk mengajarkan bernalar kritis. Dengan kata lain, penelitian ini memadukan aspek pembelajaran, TIK, dan bahasa yang masih jarang dilakukan oleh peneliti lainnya.

2) Signifikansi Praktis

Secara praktis, temuan penelitian ini akan memberikan kontribusi dalam kaitannya dengan model pembelajaran Bahasa Indonesia dalam konteks lembaga pendidikan sekolah dasar. Secara rinci, manfaat praktis dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan pengalaman dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran melalui media inovatif sehingga dapat menghasilkan *outcome* pada keterampilan menyimak dan bernalar kritis.

b. Bagi Guru

Menjadi acuan untuk meningkatkan kualitas diri dan kualitas proses pembelajaran dan meningkatkan pengalaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. MP-BIBAR ini akan mampu membantu guru untuk mengajarkan keterampilan menyimak dan bernalar kritis dengan lebih mudah, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, penelitian ini menjadi salah satu upaya perbaikan untuk meningkatkan proses pembelajaran, utamanya meningkatkan

pengalaman dan keterlibatan guru dalam proses pembelajaran melalui MP-BIBAR.

c. Bagi Kepala Sekolah

Menjadi acuan inovasi pembelajaran di dalam menghadirkan proses pembelajaran untuk ketercapaian hasil sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran yang dihadirkan oleh sekolah serta dapat menjadi pertimbangan kebijakan sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Menjadi acuan untuk mengembangkan model pembelajaran sekolah dasar di kabupaten lain maupun jenjang pendidikan lainnya, yang selaras dengan keterampilan menyimak dan bernalar kritis.

1.7 Publikasi

Hasil penelitian ini telah dipublikasikan di *International Journal of Italian Poetry Rivista Internazionale di Poesia Italiana (GRADIVA): International Journal*, terindeks *Scopus Q4* dan *Web of Science*, terbitan edisi April 2024.

1.8 Novelty (Kebaruan)

Novelty (kebaharuan) produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) MP-BIBAR adalah model yang belum pernah ada sebelumnya. Lahirnya model ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas berpikir siswa dalam pembelajaran menyimak dengan menginjeksikan teknologi AR. Produk utama

penelitian ini berupa buku model yang dikembangkan berdasarkan (1) sintaks, (2) prinsip reaksi, (3) sistem sosial, (4) sistem pendukung, (5) dampak instruksional dan dampak pengiring.

- 2) AR sebagai media yang termuat dalam bahan ajar pada implementasi model yang bertujuan memaksimalkan keterampilan menyimak dan bernalar kritis.
- 3) Buku petunjuk penggunaan *augmented reality* untuk pembelajaran di sekolah dasar.
- 4) Modul ajar kurikulum merdeka yang memuat MP-BIBAR pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III.

