

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu aspek kunci dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi adalah pendidikan. Pendidikan merupakan kebutuhan seumur hidup bagi setiap individu. Pendidikan berperan penting dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas sehingga dapat bersaing secara global (Susiani et al., 2023). Kemajuan suatu bangsa sangat berpengaruh terhadap sumber daya manusia dan sumber daya manusia sangat dipengaruhi oleh kualitas Pendidikan (Antara et al., 2023). Oleh karena itu sistem pendidikan di Indonesia perlu ditingkatkan untuk menghasilkan generasi yang unggul di berbagai bidang. Peningkatan ini penting bagi bangsa untuk tetap kompetitif secara global dan menghindari ketertinggalan yang lebih jauh dalam menghadapi globalisasi yang pesat di abad ke-21 (Hendi *et al.*, 2020). Pembelajaran di abad ke-21 sangat berbeda dari pembelajaran di abad-abad sebelumnya karena perubahan yang fundamental. Dapat dikatakan bahwa pendidikan di abad ke-21 adalah abad globalisasi dan keterbukaan. (Aceh et al., 2022).

Dalam konteks tantangan pendidikan abad ke-21, keterampilan berpikir kritis menjadi salah satu kemampuan penting yang harus dikembangkan oleh siswa guna mempersiapkan diri menghadapi era globalisasi dan meningkatnya persaingan sumber daya manusia yang semakin kompleks. Kemampuan berpikir kritis peserta didik dilatih melalui proses memecahkan masalah, membuat keputusan, dan

menghadapi tantangan secara terinformasi dan efektif (Pudiarsini et al., 2024). Sehingga dapat membantu peserta didik memperluas wawasan melalui analisis sumber informasi dan pengetahuan secara tepat, serta mendukung pelaksanaan peran mereka sebagai konselor (Susiani & Suranata, 2017). Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis lebih skeptis terhadap informasi yang diberikan, mampu menilai kebenaran dan penerapan suatu gagasan, serta mampu mengutarakan pendapat mereka secara argumentatif (Kusuma et al., 2024). Kemampuan berpikir kritis merupakan pondasi utama dalam mencapai keberhasilan di berbagai aspek kehidupan, baik di bidang pendidikan, dunia kerja, maupun aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, sangat penting untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis pada anak-anak sejak usia dini karena hal itu dapat menjadi kemampuan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan di masa depan dengan percaya diri dan efektif (Pudiarsini et al., 2024).

Data survey Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI) pada tahun 2023 mengenai kemampuan berpikir kritis yang melibatkan 18.362 responden menunjukkan bahwa kurang dari 50% responden berupaya untuk menganalisis sumber informasi dari pesan yang mereka terima sebelum membagikannya kepada orang lain, yang menyebabkan penyebaran informasi palsu yang sering terjadi di masyarakat (Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia, 2024). Selain itu, 12.098 siswa dari 399 satuan pendidikan berpartisipasi dalam PISA 2018 di Indonesia, yang mengungkapkan bahwa kemampuan berpikir kritis negara ini masih relatif rendah (Pusat Penelitian Kebijakan, 2021). Melihat data tersebut, kemampuan berpikir kritis di Indonesia dalam kondisi yang memprihatinkan.

Berpikir kritis tidak hanya digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif saja namun juga dikembangkan untuk membentuk karakter seseorang, karena melalui proses berpikir yang reflektif dan rasional, seseorang dapat membuat keputusan yang lebih etis, bertanggung jawab, dan berlandaskan pada nilai-nilai kebaikan (Antara, 2019). Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) merilis data Survei Penilaian Integritas (SPI) tahun 2024, yang menunjukkan skor 69,50, penurunan yang cukup signifikan dari angka 73,7 pada tahun 2023, yang mengindikasikan kondisi karakter siswa di Indonesia (Komisi Pemberantasan Korupsi, 2024). Data tersebut menunjukkan bahwa kondisi karakter masyarakat Indonesia berada dalam kondisi yang memprihatinkan. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kritis tidak cukup hanya distimulasi pada berbagai ilmu pengetahuan dan keterampilan, tetapi mutlak perlu distimulasi untuk membentuk karakter peserta didik. Pendidikan Pancasila memiliki potensi yang signifikan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui Pendidikan Pancasila dapat mendorong peserta didik untuk secara aktif merefleksikan prinsip nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-harinya dan menanamkan sikap menghargai terhadap keberagaman pendapat dan pandangan, yang merupakan prasyarat penting dalam membangun dialog yang konstruktif dan berpikir kritis (Hardiyanto & Irawatie, 2025).

Analisis hasil belajar dilakukan pada siswa kelas II di SD Negeri 1 Abang pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan soal kategori HOTS menunjukkan persentase 89,28% yang artinya 25 dari 28 siswa memiliki nilai dibawah KKTP yaitu 75. Angka tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas II SD Negeri 1 Abang masih tergolong rendah. Melihat

kondisi tersebut, sangat penting untuk memberikan perhatian serius terhadap pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik di kelas. Dalam sebuah wawancara mengenai proses pembelajaran di kelas bersama wali kelas II SD Negeri 1 Abang, beliau menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran yang berbantuan teknologi, namun hanya sampai pada penggunaan video pembelajaran dari aplikasi *YouTube* yang ditayangkan pada proyektor. Sedangkan untuk model pembelajaran guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dimana guru yang menjadi pusat pembelajaran sehingga sulit bagi siswa untuk memahami konsep materi. Model dan media pembelajaran tersebut belum sepenuhnya efektif dalam mendukung penstimulasian kemampuan berpikir kritis siswa, karena berpikir kritis melibatkan kemampuan seperti memahami suatu hubungan, menganalisis dan mampu memecahkan masalah yang bersifat terbuka, menentukan sebab dan akibat, logis sigolisme, menyimpulkan, memperhitungkan data yang relevan serta mampu membedakan fakta dan opini (Saputra, 2020). Padahal sejatinya jika guru dapat membangun pengalaman pembelajaran yang baik, peserta didik akan memiliki landasan yang kuat untuk membentuk kepribadian yang baik sesuai harapan (Antara, 2021).

Melihat permasalahan tersebut pentingnya mengembangkan media pembelajaran agar lebih interaktif serta model pembelajaran yang berfokus pada siswa. Media yang interaktif serta model pembelajaran yang tepat akan membantu siswa dalam menggali, menemukan, dan membangun struktur pembelajaran sesuai dengan keinginannya (Maula & Antara, 2024). Pada era perkembangan IPTEK yang sangat pesat terutama di bidang pendidikan, harus mampu menerapkan inovasi

pembelajaran berbasis digital bagi peserta didik (Sukadana et al., 2025). Pembelajaran berbasis teknologi dapat membuka pintu bagi pengalaman belajar yang lebih interaktif dan dinamis (Rasmini et al., 2023). Sehingga peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran *augmented reality* berbasis model pembelajaran *value clarification technique*. *Augmented reality* merupakan salah satu media audio visual yang dapat menghasilkan suara dan gambar yang dapat didengar dan dilihat oleh siswa. Hal ini diharapkan dapat membantu mereka mengingat apa yang telah mereka pelajari (Sembiring et al., 2021).

Media *augmented reality* ini dirancang untuk menyajikan konten berupa video cerita animasi yang memuat dilema terkait nilai-nilai Pancasila. Konten tersebut kemudian diintegrasikan ke dalam model pembelajaran *value clarification technique*, sehingga siswa diarahkan untuk mengeksplorasi, merefleksikan, dan mengambil keputusan mengenai nilai-nilai Pancasila yang akan mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *augmented reality* berbasis *value clarification technique* akan menciptakan lingkungan belajar yang aman dan inklusif sehingga dapat dipastikan siswa dengan karakter yang kurang percaya diri dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembentukan karakter Pancasila. Integrasi antara *augmented reality* dan model pembelajaran *value clarification technique* menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, berkesan dan kontekstual guna mendorong siswa untuk merefleksikan dan mengambil keputusan nilai secara kritis. Dalam penggunaan media ini menggunakan handphone, hal ini dapat memungkinkan proses pembelajaran dapat berlangsung secara fleksibel di mana saja dan kapan saja

sehingga dapat memperkuat praktik pembelajaran mandiri dan berkelanjutan hanya saja perlu menyiapkan dalam jumlah yang banyak (Nyoman et al., 2025).

Pengembangan *augmented reality* berbasis *value clarification technique* menjadi sebuah inovasi yang belum pernah diterapkan di SD Negeri 1 Abang. Pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi sebuah kontribusi baru dalam praktik pembelajaran di sekolah tersebut khususnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis yang bersifat interaktif, reflektif, dan berbasis teknologi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut.

- 1.2.1 Kemampuan siswa dalam berpikir kritis pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah sehingga siswa masih keliru dalam menilai situasi.
- 1.2.2 Media pembelajaran yang digunakan kurang interaktif yang dapat menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa.
- 1.2.3 Model pembelajaran yang digunakan masih konvensional.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah bertujuan untuk memberikan batasan masalah agar tidak melenceng dari pokok pembahasan yang akan diteliti. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, focus penelitian yaitu pengembangan *augmented reality* berbasis *value clarification technique* menstimulasi berpikir kritis Pendidikan Pancasila kelas II di SD Negeri 1 Abang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun media pembelajaran *augmented reality* berbasis *value clarification technique* dalam menstimulasi berpikir kritis Pendidikan Pancasila kelas II di SD Negeri 1 Abang?
- 1.4.2 Bagaimana validitas media pembelajaran *augmented reality* berbasis *value clarification technique* dalam menstimulasi berpikir kritis Pendidikan Pancasila kelas II di SD Negeri 1 Abang?
- 1.4.3 Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *augmented reality* berbasis *value clarification technique* dalam menstimulasi berpikir kritis Pendidikan Pancasila kelas II di SD Negeri 1 Abang?
- 1.4.4 Bagaimana efektivitas media pembelajaran *augmented reality* berbasis *value clarification technique* dalam menstimulasi berpikir kritis Pendidikan Pancasila kelas II di SD Negeri 1 Abang?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah disusun, maka adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

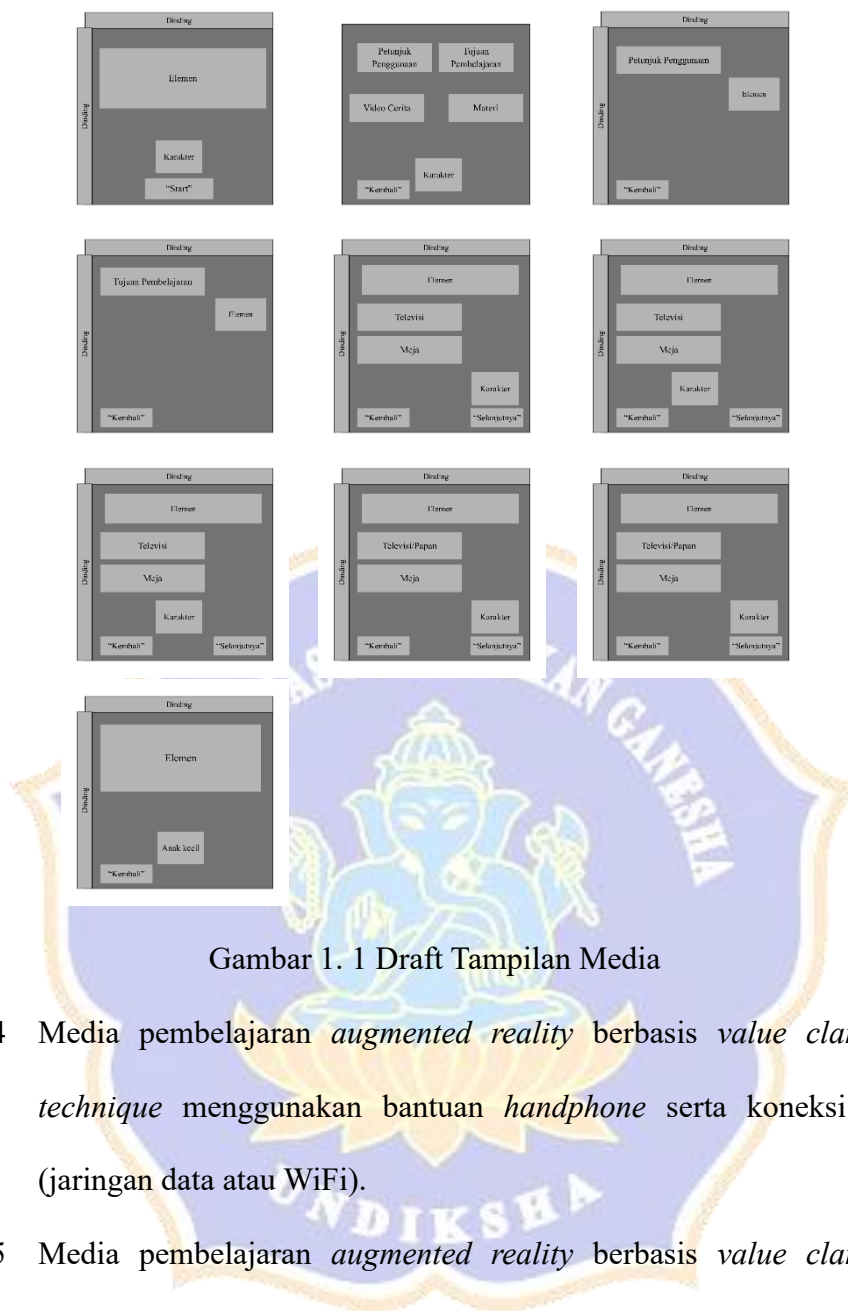
- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran *augmented reality* berbasis *value clarification technique* dalam menstimulasi berpikir kritis Pendidikan Pancasila kelas II di SD Negeri 1 Abang.
- 1.5.2 Untuk mengetahui validitas media pembelajaran *augmented reality* berbasis *value clarification technique* dalam menstimulasi berpikir kritis Pendidikan Pancasila kelas II di SD Negeri 1 Abang.

- 1.5.3 Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *augmented reality* berbasis *value clarification technique* dalam menstimulasi berpikir kritis Pendidikan Pancasila kelas II di SD Negeri 1 Abang.
- 1.5.4 Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *augmented reality* berbasis *value clarification technique* dalam menstimulasi berpikir kritis Pendidikan Pancasila kelas II di SD Negeri 1 Abang.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran *augmented reality* berbasis *value clarification technique* dalam menstimulasi berpikir kritis Pendidikan Pancasila kelas II SD memiliki spesifikasi sebagai berikut.

- 1.6.1 Produk yang dikembangkan adalah *augmented reality* berbasis *value clarification technique* guna menstimulasi berpikir kritis Pendidikan Pancasila kelas II SD.
- 1.6.2 Pengembangan *augmented reality* berbasis *value clarification technique* ini memanfaatkan teknologi yaitu aplikasi *Pinterest* untuk mencari gambar animasi 2D, aplikasi *Assemblr Edu* untuk mencari gambar 3D dan membuat tampilan media secara penuh, *Capcut* untuk membuat *dubbing*, *Chatgpt.com* untuk menghasilkan gambar animasi, dan *grok.com* untuk mengubah gambar animasi menjadi video animasi..
- 1.6.3 *Augmented reality* didalamnya memuat beberapa tampilan yaitu pembukaan, menu, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, video animasi cerita dilemma, berpikir kritis, video animasi cerita dilemma (lanjutan), materi (pengertian, manfaat, akibat, dan contoh aturan di sekolah dan di rumah), penutup.



Gambar 1. 1 Draft Tampilan Media

- 1.6.4 Media pembelajaran *augmented reality* berbasis *value clarification technique* menggunakan bantuan *handphone* serta koneksi internet (jaringan data atau WiFi).
- 1.6.5 Media pembelajaran *augmented reality* berbasis *value clarification technique* membantu siswa dalam mensimulasi berpikir kritis pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SD.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan *augmented reality* berbasis *value clarification technique* dalam menstimulasi berpikir kritis Pendidikan Pancasila kelas II SD ini memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan, yaitu sebagai berikut.

1.7.1 Asumsi

Pengembangan *augmented reality* berbasis *value clarification technique* diharapkan mampu menstimulasi berpikir kritis Pendidikan Pancasila kelas II SD Negeri 1 Abang.

1.7.2 Keterbatasan

Pengembangan *augmented reality* berbasis *value clarification technique* dalam menstimulasi berpikir kritis Pendidikan Pancasila kelas II SD Negeri 1 Abang memiliki keterbatasan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *augmented reality* berbasis *value clarification technique* hanya dapat diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SD.
2. Penggunaan *augmented reality* dalam pembelajaran memerlukan jaringan internet yang stabil.
3. *Augmented reality* hanya dapat digunakan di *handphone*.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman dalam penelitian ini maka diperlukannya definisi istilah. Definisi istilah pada penelitian ini membahas mengenai istilah-istilah yang berkaitan dengan pengembangan *augmented reality* berbasis *value clarification technique* yaitu sebagai berikut.

1.8.1 Pengembangan

Pengembangan merupakan serangkaian proses mengembangkan suatu produk guna untuk meningkatkan kualitas produk atau menciptakan sesuatu yang baru yang dapat dipertanggung jawabkan oleh peneliti.

1.8.2 *Augmented Reality*

Augmented reality adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia virtual. Teknologi ini menampilkan objek dalam dua atau tiga dimensi yang dapat dilihat di dunia nyata.

1.8.3 *Value Clarification Technique*

Value clarification technique merupakan suatu metode yang menggunakan keterampilan berpikir kritis untuk melihat nilai-nilai yang ada dan menemukan nilai yang tepat untuk mengatasi suatu masalah.

1.8.4 Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran dalam kurikulum Merdeka yang mengajarkan nilai-nilai Pancasila kepada siswa agar mereka memiliki akhlak yang baik.

1.8.5 Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah sebuah kemampuan berpikir secara rasional dan sistematis agar mampu menganalisis informasi, memecahkan permasalahan serta menyimpulkannya.

