

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kemampuan intelektual, spiritual, dan sosial yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam sistem pendidikan, kurikulum menjadi komponen utama yang mengarahkan seluruh proses pembelajaran, mulai dari penentuan tujuan pendidikan, penyusunan materi pembelajaran, hingga strategi evaluasi. Kurikulum berfungsi sebagai pedoman bagi penyelenggaraan pendidikan agar proses pembelajaran berjalan secara sistematis dan terarah, serta menjadi bahan kajian bagi para spesialis dalam mengembangkan kerangka teori pendidikan (Baharun, 2017). Oleh karena itu, kurikulum memiliki peran strategis dalam menentukan kualitas pendidikan suatu bangsa serta terus mengalami perubahan untuk mencerminkan tuntutan masyarakat dan perkembangan zaman (Riyani, 2023).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat pada abad ke-21 membawa perubahan signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Era revolusi industri 4.0 menuntut sistem pendidikan untuk mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi guna menghadapi berbagai tantangan global (Mutaqin dkk., 2025). Pendidikan abad ke-21 menekankan pentingnya penguasaan keterampilan esensial seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi yang menjadi fondasi bagi peserta didik dalam beradaptasi dengan teknologi (Montessori dkk., 2023). Keterampilan tersebut sangat krusial agar siswa mampu memecahkan berbagai permasalahan yang kompleks dalam kehidupan nyata secara efektif (Rahardhian, 2022).

Sebagai respons terhadap perubahan tersebut, pemerintah Indonesia terus melakukan pembaruan dalam sistem pendidikan melalui kebijakan Kurikulum Merdeka yang dirancang untuk memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran. Langkah strategis ini bertujuan menciptakan pendidikan yang relevan dan adaptif di era digital dengan memberikan kebebasan siswa untuk

berperan aktif melalui berbagai platform edukasi (Liriwati, 2023). Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, penguatan karakter, serta pengembangan kompetensi yang relevan dengan kebutuhan zaman (Pratami dkk., 2025). Selain itu, keberhasilan kebijakan ini juga ditentukan oleh peningkatan kinerja guru melalui pelatihan berkelanjutan guna mendukung efektivitas asesmen nasional di sekolah dasar (Masnun dkk., 2024). Melalui kurikulum ini, siswa diharapkan tidak hanya menguasai pengetahuan secara konseptual, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan tersebut secara kritis dan reflektif dalam situasi kehidupan sehari-hari.

Salah satu kompetensi penting yang menjadi fokus dalam Kurikulum Merdeka adalah kemampuan berpikir kritis, yang didefinisikan sebagai proses intelektual dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan mengevaluasi informasi secara sistematis (Rahardhian, 2022). Kemampuan berpikir kritis merupakan proses intelektual yang melibatkan analisis dan evaluasi informasi secara mendalam guna memecahkan permasalahan secara sistematis, terutama melalui pemanfaatan inovasi media pembelajaran (Abdullah dkk., 2025). Kemampuan ini sangat penting dikembangkan sejak jenjang pendidikan dasar agar siswa dapat menjadi individu yang mandiri dalam berpikir serta tidak mudah menerima informasi tanpa melakukan analisis mendalam terlebih dahulu.

Selain menekankan pengembangan kompetensi berpikir kritis, Kurikulum Merdeka juga memberikan perhatian terhadap penguatan nilai-nilai budaya melalui integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran untuk memperkuat Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal bertujuan agar siswa tidak hanya memperoleh ilmu pengetahuan, tetapi juga memahami dan mengapresiasi identitas budaya di sekitarnya (Suliantoro, 2020). Namun, penelitian menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap kearifan lokal masih sangat minim karena kurangnya informasi dan integrasi materi dalam pembelajaran (Sumarni dkk., 2023). Hal ini diperkuat oleh temuan bahwa pembelajaran muatan lokal sering kali dihadapkan pada persepsi negatif siswa, sehingga diperlukan model pembelajaran yang lebih menarik (Wulandari & Rosmiati, 2024).

Namun demikian, dalam praktiknya pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan akibat penggunaan metode yang masih bersifat konvensional. Pendekatan pembelajaran yang pasif serta kurangnya inovasi dalam metode pengajaran mengakibatkan siswa kurang terlatih dalam mengolah informasi secara mendalam (Muliarsa dkk., 2024). Metode instruksional tradisional seringkali gagal dalam mengembangkan keterampilan metakognitif dan evaluatif siswa, sehingga diperlukan pendekatan pedagogis inovatif yang memanfaatkan teknologi digital (Laily dkk., 2025). Akibatnya, penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif menjadi faktor yang memperlambat pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa (Sastradewi & Agung, 2022).

Permasalahan tersebut juga ditemukan secara nyata dalam proses pembelajaran di SDN Tenajar Kidul II Kabupaten Indramayu berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti. Proses pembelajaran di kelas IV masih didominasi oleh metode ceramah serta penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama yang kurang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Hal ini terlihat dari rendahnya antusiasme siswa dalam bertanya, berdiskusi, maupun dalam mengemukakan pendapat ketika proses pembelajaran berlangsung. Kurangnya penerapan teknologi dalam pembelajaran di sekolah tersebut menjadi salah satu faktor penyebab belum optimalnya pencapaian kompetensi siswa (Hafizha & Rakhmania, 2024).

Hasil analisis terhadap nilai ulangan harian siswa menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah, di mana hanya 6 siswa (24%) yang mampu memperoleh nilai di atas KKM 75. Kondisi ini diperkuat oleh data tes pra-penelitian yang menunjukkan bahwa sebanyak 21 siswa (84%) masih memperoleh nilai di bawah standar ketuntasan yang ditetapkan. Fenomena rendahnya kemampuan berpikir kritis ini juga terjadi di daerah lain, seperti studi di Kota Gresik yang mencatat hanya sekitar 10% siswa yang memiliki keterampilan analisis yang baik (As'adah & Setiawan, 2024). Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mendalam serta dalam mengevaluasi informasi secara kritis.

Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa menunjukkan bahwa diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran melalui pemanfaatan media berbasis teknologi yang mampu menghadirkan pengalaman belajar interaktif. Penggunaan media pembelajaran terbukti meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi informasi menggunakan teknologi (Setya Avitrananda dkk., 2020). Saat ini, sekolah-sekolah mulai menyadari pentingnya penggunaan media digital seperti proyektor dan komputer untuk meningkatkan kualitas pembelajaran guna memberikan respons positif bagi siswa (Wardani dkk., 2024). Pemanfaatan teknologi diharapkan dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak sehingga motivasi belajar siswa meningkat.

Salah satu teknologi yang memiliki potensi besar dalam dunia pendidikan adalah *Augmented Reality* (AR) yang menggabungkan elemen digital dengan dunia nyata secara real-time. Teknologi ini memungkinkan siswa untuk melihat dan berinteraksi dengan objek 3D secara langsung, sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan konkret (Robianto dkk., 2022). Pemanfaatan media *Augmented Reality* yang dirancang dengan integrasi nilai karakter merupakan inovasi penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (Misbah Binasdevi dkk., 2024). Melalui integrasi tersebut, media AR tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar, menjadikan siswa lebih terbiasa dengan teknologi sebagai alat analisis (Syafaah dkk., 2023). Hal ini sejalan dengan upaya merangsang kemampuan berpikir melalui visualisasi yang realistis terhadap tanda-tanda kebesaran Sang Pencipta dalam fenomena alam. Dalam Islam, kemampuan untuk merenung dan berpikir atas tanda-tanda kebesaran Allah SWT adalah ciri dari orang-orang yang berakal. Allah SWT berfirman:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لآيَاتٍ لِأُولِي الْأَلْبَابِ

“*Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang-orang yang berakal.*” (QS. Ali ‘Imran: 190).

Berdasarkan uraian tersebut, integrasi antara teknologi *Augmented Reality* dengan konten kearifan lokal menjadi solusi inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang kontekstual dan mendalam. Penggunaan AR dapat membantu siswa memahami nilai-nilai budaya melalui visualisasi yang realistis sekaligus memperkuat kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi tantangan era digital (Syafaah dkk., 2023). Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji efektivitas media *Augmented Reality* berbasis kearifan lokal terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar dalam implementasi Kurikulum Merdeka dengan judul: “Efektivitas Media *Augmented Reality* Berbasis Kearifan Lokal terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka”.

B. Identifikasi Masalah

Bersumber dari latar belakang masalah, didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang digunakan di sekolah masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan pemberian tugas.
2. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menganalisis, menyimpulkan, dan mengevaluasi informasi secara kritis.
3. Kurangnya inovasi dalam metode pengajaran.
4. Pendekatan pembelajaran yang masih bersifat pasif, pengajaran yang diterapkan tidak mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.
5. Media Pembelajaran inovatif belum diterapkan dalam proses pembelajaran.
6. Diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengujian efektivitas media *Augmented Reality* berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar dalam *Kurikulum Merdeka*. Batasan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Penggunaan media *Augmented Reality* sebagai alat bantu pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya pada tema kearifan lokal.
2. Pengukuran kemampuan berpikir kritis siswa berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis dari *facione*.
3. Fokus penelitian pada siswa kelas IV di SDN Tenajar Kidul II, Kabupaten Indramayu, tanpa mempertimbangkan faktor lain seperti latar belakang sosial ekonomi atau perbedaan karakteristik individu siswa.
4. Penelitian ini menggunakan model *contextual Teaching and learning* sebagai pendekatan pembelajaran, tanpa melibatkan atau membandingkannya dengan model pembelajaran lain.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media *Augmented Reality* berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran di SDN Tenajar Kidul II?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Tenajar Kidul II?
3. Bagaimana efektivitas media *Augmented Reality* berbasis kearifan lokal terhadap kemampuan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar dalam Kurikulum Merdeka?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisis bagaimana penerapan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran di SDN Tenajar Kidul II.
2. Mengukur tingkat kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Tenajar Kidul II, sebelum dan setelah penggunaan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran.
3. Menilai efektivitas media *Augmented Reality* berbasis kearifan lokal terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar dalam Kurikulum Merdeka, dengan melihat sejauh mana teknologi ini berkontribusi dalam meningkatkan kualitas berpikir kritis siswa.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam beberapa aspek berikut:

1. Manfaat Teoritis:

- Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori mengenai efektivitas penggunaan teknologi *Augmented Reality* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
- Memperkaya kajian tentang inovasi media pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan dasar, khususnya dalam konteks penguatan berpikir kritis dan kearifan lokal.

2. Manfaat Praktis:

- Bagi Guru: Memberikan wawasan dalam penggunaan media *Augmented Reality* sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.
- Bagi Siswa: Meningkatkan keterampilan berpikir kritis melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dan inovatif.
- Bagi Sekolah: Sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif guna meningkatkan kualitas pendidikan.
- Bagi Peneliti Lain: Menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya tentang penerapan *Augmented Reality* dalam berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON