

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun masa depan individu dan bangsa. Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga keterampilan, nilai, dan sikap yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan. Pendidikan membuka peluang bagi setiap orang untuk berkembang secara optimal, baik secara intelektual, emosional, maupun sosial. Di era globalisasi saat ini, pendidikan menjadi sangat penting untuk menyiapkan generasi muda agar mampu bersaing dan berkontribusi dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, proses pendidikan harus dilakukan secara terencana, berkesinambungan, inklusif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Memasuki abad ke-21, paradigma pendidikan mengalami perubahan yang signifikan. Pembelajaran tidak lagi cukup hanya menekankan penguasaan materi, tetapi harus mampu mengembangkan kompetensi abad 21 seperti kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi (Pratiwi et al., 2023). Hal ini sejalan dengan pendapat Hasnah (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran abad 21 merupakan proses peralihan dari pendekatan *teacher centered* menuju *student centered* agar peserta didik lebih aktif dalam mengonstruksi pengetahuan. Dengan demikian, proses pembelajaran menuntut inovasi strategi dan pendekatan agar lebih menekankan aktivitas peserta didik dan relevansi materi dengan kehidupan nyata.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga mendorong perubahan pola pembelajaran. Di era digital, pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah mulai dianggap kurang memadai dalam menghadapi tantangan global. Pendidikan modern menuntut pembelajaran yang inovatif, kreatif, interaktif, dan mampu memanfaatkan teknologi untuk memperluas pengalaman belajar peserta didik (Subro & Fawaid, 2025). Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman konsep, serta keterampilan

berpikir tingkat tinggi.

Sebagai penguatan terhadap pentingnya kualitas proses pembelajaran, Pasal 1 Ayat 20 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pembelajaran merupakan interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Ketentuan ini menggarisbawahi bahwa kualitas interaksi sangat menentukan tercapainya tujuan pembelajaran. Sejalan dengan tuntutan abad 21, interaksi tersebut harus bersifat aktif, bermakna, serta mampu mengembangkan berbagai kompetensi siswa, termasuk kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar.

Dalam konteks pembelajaran Geografi, peserta didik dituntut untuk memahami fenomena geosfer serta menganalisis hubungan antara manusia dan lingkungan. Namun pada kenyataannya, kemampuan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya materi geografi yang bersifat abstrak, metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi (Ervina et al., 2023). Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa kurang berkembang karena guru lebih banyak menekankan hafalan daripada pemecahan masalah dan analisis (Andriani et al., 2025).

Fenomena serupa ditemukan di salah satu sekolah menengah di Kota Tasikmalaya. Berdasarkan pengalaman peneliti saat mengikuti program FKIP EDU, pembelajaran geografi masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media yang terbatas. Berdasarkan observasi awal dan wawancara terhadap Guru geografi juga menyampaikan bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik masih rendah, terlihat dari kurangnya partisipasi, kemampuan menganalisis fenomena geografi, serta minimnya rasa ingin tahu siswa selama pembelajaran.

Kemudian hal ini juga berkaitan dengan motivasi belajar peserta didik, motivasi belajar merupakan salah satu faktor internal yang sangat menentukan keberhasilan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Arsyil

Waritsman, 2020). Motivasi tidak hanya memengaruhi semangat dan ketekunan dalam belajar, tetapi juga berpengaruh terhadap kualitas proses berpikir, strategi belajar, dan daya tahan peserta didik dalam menghadapi kesulitan. Secara teoretis, siswa dengan motivasi belajar tinggi cenderung memiliki rasa ingin tahu yang kuat, aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta berusaha mencapai hasil belajar yang maksimal (Harahap, 2025). Namun demikian, dalam praktik di sekolah, aspek motivasi belajar masih jarang diukur secara khusus.

Data awal yang dapat digunakan sebagai indikator yang mencerminkan motivasi belajar peserta didik dapat dilihat pada nilai hasil ulangan sebagai indikator keberhasilan, namun tidak sepenuhnya hasil yang tinggi dapat merepresentasikan motivasi belajar. Seperti berikut nilai hasil ulangan semester ganjil mata pelajaran Geografi peserta didik kelas X SMA Negeri 8 Tasikmalaya.

Tabel 1.1 Data Nilai Ulangan Akhir Semester

No	Kelas	Nilai Rata-Rata	Jumlah Peserta Didik	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	X-9	80	25	17
2	X-10	73	21	18
3	X-11	86	38	4
4	X-12	90	39	3

Sumber: Arsip SMA Negeri 8 Tasikmalaya 2025

Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa nilai KKM untuk mata pelajaran Geografi itu 75 dan yang lulus KKM sebanyak 74% dari jumlah peserta didik kelas X. Sehingga berdasarkan data tersebut dapat menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi dilihat dari aspek kognitif berada pada kategori sedang sampai tinggi.

Namun hal ini berbeda dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa nilai ulangan tidak selalu merepresentasikan motivasi belajar yang sesungguhnya. Misalnya, penelitian Hasanah (2021) dalam *Journal of Education and Practice* menemukan adanya hubungan antara motivasi belajar dan hasil belajar siswa selama pembelajaran daring di masa pandemi, meskipun korelasinya hanya dalam kategori moderat, menunjukkan bahwa hasil ulangan atau nilai belum tentu mencerminkan motivasi internal yang sesungguhnya

(Abidin et al., 2021). Temuan ini menunjukkan adanya celah antara capaian nilai dengan motivasi internal peserta didik. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa nilai ulangan peserta didik dipengaruhi oleh faktor seperti remedial, motivasi karena tekanan, dan tingkat kesulitan soal, sehingga tidak dapat sepenuhnya dijadikan ukuran tunggal motivasi belajar (Masengesho & Hesborn, 2024).

Selain itu, penelitian lain mengungkapkan bahwa peserta didik dapat mencapai nilai di atas KKM melalui latihan berulang yang diberikan secara intensif. Kondisi ini menunjukkan bahwa keberhasilan nilai tidak selalu mencerminkan motivasi belajar yang tinggi, melainkan dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti pembiasaan mengerjakan soal dan dukungan lingkungan belajar (Sari & Shalma, 2022).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu pendekatan yang relevan digunakan adalah *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dalam pembelajaran Geografi, CTL sangat sesuai karena melibatkan analisis fenomena alam berdasarkan ruang dan waktu. CTL juga mendorong peserta didik aktif melakukan observasi, pemecahan masalah, serta refleksi sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Agar pembelajaran lebih interaktif dan mampu mengatasi karakter materi geografi yang abstrak, CTL dapat dikombinasikan dengan penggunaan media berbasis teknologi seperti *Augmented Reality*. Media AR merupakan teknologi yang menggabungkan objek virtual ke lingkungan nyata dan ditampilkan secara *real time* (Dermawan et al., 2025). Dalam penelitian ini, media AR yang digunakan adalah *Augmented Reality* berbantuan aplikasi Assemblr EDU, yaitu platform edukasi berbasis AR yang memungkinkan visualisasi objek tiga dimensi secara interaktif dan mudah diakses oleh peserta didik. Penggunaan Assemblr EDU dipilih karena fitur-fiturnya mampu menampilkan model geografi secara jelas, realistis, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, seperti visualisasi struktur gunung api, proses erupsi, dan bentuk muka bumi. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa AR efektif dalam meningkatkan

motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis peserta didik karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan kontekstual (Retnaningtiyas et al., 2021). Kemudian, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut, sehingga inovasi pembelajaran berbasis AR melalui pendekatan CTL menjadi sangat relevan untuk diimplementasikan guna meningkatkan motivasi dan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul: “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Augmented Reality* melalui Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik (Studi Pada Sub Materi Vulkanisme di Kelas X SMA Negeri 8 Tasikmalaya)”. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif solusi pembelajaran geografi yang lebih inovatif, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi serta keterampilan berpikir kritis peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimanakah penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* melalui pendekatan *Contextual Teaching Learning* terhadap motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis peserta didik studi pada sub materi vulkanisme di kelas X SMA Negeri 8 Tasikmalaya?
- 2) Bagaimanakah pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* melalui pendekatan *Contextual Teaching Learning* terhadap motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis peserta didik studi pada sub materi vulkanisme di kelas X SMA Negeri 8 Tasikmalaya?

1.3 Definisi Operasional

Dalam hal ini, peneliti menjelaskan atau memberikan pengertian terkait topik yang diteliti dimaksudkan agar tidak ada kesalahan dalam pemahaman, yaitu sebagai berikut:

a. Media Pembelajaran *Augmented Reality*

Media pembelajaran merupakan alat belajar yang dapat mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran yang kemudian dapat menambah wawasan peserta didik (Rahman et al., 2023). *Augmented Reality* merupakan sebuah istilah yang digunakan dalam penyebutan sebuah teknologi penggabungan dunia nyata dan dunia maya secara langsung atau *real-time*. Maka dari itu media pembelajaran *Augmented Reality* adalah sebuah alat pembelajaran yang memadukan dunia nyata dan elemen digital secara langsung dan interaktif, sehingga memungkinkan peserta didik untuk mengalami dan memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

b. Pendekatan *Contextual Teaching and Learning*

Menurut (Trianto, 2008:10) Pendekatan Kontekstual (CTL) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkannya dengan situasi nyata dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan *penggunaannya* dalam kehidupan sehari-hari mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Mulyati, 2020). Melalui pendekatan ini, guru tidak hanya menyampaikan konsep secara teoritis tetapi juga mendorong siswa untuk memahami bagaimana pengetahuan tersebut relevan dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

c. Motivasi Belajar

Motivasi merupakan sebuah dorongan yang mendasari seseorang berperilaku tertentu. Dorongan ini berbeda pada setiap individu yang menggerakkan untuk berbuat sesuatu hal. Motivasi adalah kekuatan baik dari dalam maupun diluar yang mendorong seseorang untuk mencapai tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya (Dr. Hamzah B. Uno, 2023). Sedangkan motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar

(Monika, 2017). Motivasi pada dasarnya merupakan dorongan yang menggerakkan seseorang untuk bertindak. Dorongan ini dapat berasal dari faktor internal maupun eksternal dan mendorong individu untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks belajar, motivasi belajar merupakan kekuatan yang timbul dari dalam diri maupun lingkungan yang membuat seseorang berkeinginan, bersemangat, dan berupaya melakukan aktivitas belajar secara optimal.

d. Keterampilan Berpikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan untuk berpikir secara logis, reflektif, sistematis dan produktif yang diaplikasikan dalam membuat pertimbangan dan mengambil keputusan yang baik (Hatami et al., 2017). Dalam konteks pendidikan, keterampilan berpikir kritis melibatkan kemampuan untuk memahami materi pelajaran secara mendalam, menganalisis data, menghubungkan konsep-konsep, dan menciptakan solusi yang kreatif dan inovatif (Mantau & Talango, 2023). Berdasarkan pendapat tersebut berpikir kritis adalah kemampuan untuk berpikir secara logis, mendalam, dan teratur agar bisa membuat keputusan yang tepat. Dalam dunia pendidikan, kemampuan ini membantu siswa memahami pelajaran dengan baik, menganalisis informasi, menghubungkan berbagai ide, dan menemukan solusi yang kreatif dan inovatif.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* melalui pendekatan *Contextual Teaching Learning* terhadap motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis peserta didik studi pada sub materi vulkanisme di kelas X SMA Negeri 8 Tasikmalaya.
- 2) Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* melalui pendekatan *Contextual Teaching Learning* terhadap motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis peserta didik studi pada sub

materi vulkanisme di kelas X SMA Negeri 8 Tasikmalaya.

1.5 Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Kegunaan Teoretis

- 1) Dapat dijadikan sebagai referensi yang berarti bagi dunia pendidikan, khususnya bagi disiplin ilmu geografi.
- 2) Dapat dijadikan sebagai sumber informasi dan masukan serta referensi bagi pihak sekolah dan tenaga guru mata pelajaran geografi sebagai media pembelajaran.

b. Kegunaan Praktis

- 1) Bagi Guru dapat memberikan masukan kepada guru untuk membuat variasi dalam proses pembelajaran guna menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Bagi Sekolah diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi sekolah dalam rangka peningkatan kualitas hasil belajar dan peningkatan kualitas sekolah.
- 3) Bagi peserta didik diharapkan dapat menjadi media untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis.