

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Di era abad 21 sekarang teknologi telah berkembang dengan begitu cepat mulai dari bekerja, belanja, belajar, dan hingga seluruh aktivitas yang kita lakukan telah dipermudahakan dengan teknologi. Pendidikan modern semakin canggih dan berkembang pesat baik dari segi sumber daya manusia maupun teknologi. Afradisca dan Desnita (2019:1) memahami bahwa inovasi yang semakin berkembang dengan cepat bermanfaat untuk menunjang pengalaman pendidikan. Terbukti bahwa siswa lebih tertarik belajar ketika menggunakan teknologi karena tampilannya lebih menarik sehingga mereka tidak bosan saat belajar.

Pembelajaran merupakan suatu siklus yang diakhiri dengan pemberian pengajaran dan persiapan kepada siswa untuk mencapai hasil belajar. Belajar menurut Pane & Darwis (2017:337) juga diartikan sebagai proses membantu siswa dalam menyelesaikan proses belajar. Pembelajaran pada dasarnya adalah sebuah siklus, lebih tepatnya metode yang melibatkan pengawasan dan pengkoordinasian lingkungan sekitar siswa sehingga dapat berkembang dan mendorong siswa untuk melakukan pengalaman berkembang. Semua jenjang pengajaran bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran dengan mencapai nilai-nilai pembelajaran, yang pada akhirnya akan meningkatkan mutu pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran menjadi pertimbangan utama.

Pengalaman yang berkembang merupakan suatu siklus korespondensi dan terjadi dalam suatu kerangka, sehingga media pembelajaran mempunyai kedudukan yang sangat penting sebagai bagian dari kerangka pembelajaran.

Media pembelajaran sangat penting diciptakan untuk membantu penanganan pembelajaran. Pemanfaatan media dalam pembelajaran hendaknya diubah sesuai dengan keadaan saat ini. Media atau perangkat pembelajaran yang digunakan hendaknya sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan media atau alat pembelajaran tersebut diharapkan guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan ilmu sehingga siswa dapat mencapai tujuan materi. Nurrita (2018:171) mengartikan media pembelajaran sebagai “alat yang dapat membantu proses belajar mengajar agar makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.” Peningkatan kemampuan media pembelajaran sebagai peningkatan di kalangan guru dan siswa. Mendidik anak usia dini memerlukan usaha yang maksimal agar materi yang diajarkan dapat tersampaikan dan dipahami dengan baik oleh siswa. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar jika bahan ajar yang diterimanya disertai dengan media yang menarik. Namun seringkali para pendidik mengabaikan pentingnya media pembelajaran. Kenyamanan materi hanya untuk buku cetak di sekolah dan diuraikan melalui strategi alam.

Berdasarkan observasi penelitian pendahuluan yang dilakukan pada bulan November 2023 di Mis Nurus Salam Deli Tua, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Hasil Nilai Ujian Semester Ganjil Mata Pelajaran  
IPAS Kelas IV Mis Nurus Salam Tahun Ajaran 2022/2023.**

| Kelas | Jumlah Peserta Didik | KKM IPAS | Keterangan       |       |                     |       | Jumlah Persentase (%) |
|-------|----------------------|----------|------------------|-------|---------------------|-------|-----------------------|
|       |                      |          | Tuntas $\geq 75$ |       | Tidak Tuntas $< 75$ |       |                       |
|       |                      |          | Jumlah           | %     | Jumlah              | %     |                       |
| IV-A  | 26                   | 75       | 11               | 42,30 | 15                  | 57,69 | 100                   |
| IV-B  | 27                   |          | 13               | 48,14 | 14                  | 51,85 | 100                   |

Menurut tabel 1.1, nilai ulangan semester ganjil mata pelajaran IPAS kelas IV-A Dan IV-B Mis Nurus Salam Deli Tua. Terlihat masih banyak siswa yang belum mencapai Standar Pemenuhan Dasar (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75. Hal ini terlihat dari kelas IV-A total siswa, khususnya (42,30%) sementara siswa belum menyelesaikannya, secara spesifik (57,69%). Saat masih di kelas, IV-B siswa yang telah selesai, lebih spesifiknya (48,14%) juga, siswa belum menyelesaikannya (51,85%). Setelah itu, tetap terlihat. terdapatnya siswa yang belum mempelajari segala sesuatu yang perlu diketahui tentang mata pelajaran tersebut IPAS.

Pra-Ikhtisar lebih lanjut dilakukan untuk memperhatikan latihan pembelajaran dikelas, dilihat bahwa rendahnya hasil belajar pada siswa diduga disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: 1. Rendahnya hasil belajar IPAS kelas IV SD Mis Nurus Salam Deli Tua, 2. Latihan pembelajaran di sekolah masih terfokus pembelajaran (teacher centered), 3. Peserta didik kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, 4. Media pembelajaran *Assemblr Edu* masih belum pernah digunakan dalam pembelajaran.

Permasalahan di atas harus ada solusinya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kemampuan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran *Assemblr Edu* untuk meningkatkan hasil belajar siswa merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Sebagaimana dikemukakan Rusman (2015: 67-68) pengertian bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, khususnya unsur dalam dan variabel luar. unsur fisiologis (masalah kesehatan, keadaan hidup, dll) dan variabel mental pengetahuan (tingkat kecerdasan), pertimbangan, minat, kemampuan, niat, inspirasi, mental dan kekuatan berpikir siswa). Untuk sementara, elemen luar mencakup variabel ekologi (iklim aktual dan iklim sosial) dan elemen instrumental (rencana pendidikan, kantor, dan guru). Diharapkan dari para pendidik dapat menumbuhkan semangat dan minat siswa dalam belajar serta memudahkan mereka dalam memahami informasi yang disajikan.

Sebuah aplikasi bernama *Assemblr Edu Augmented Reality (AR)* yang dibuat khusus untuk keperluan jagat latihan sebagai media umum yang melingkupi materi pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Iskandar dkk (2023:598) *Assemblr Edu* merupakan tahapan pembelajaran berbasis web dan media yang menggabungkan kelas online dan gerakan 3D. Di platform *Assemblr Edu*, para pendidik dapat membuat materi pembelajaran yang menarik dan kreatif untuk siswanya. ("Assemblr," 2021) *Assemblr Edu* merupakan aplikasi pendidikan yang dapat digunakan oleh guru dan juga siswa. Aplikasi tersebut menyediakan teknologi *Augmented Reality (AR)* yang dapat membuat serta berbagi bahan ajar yang interaktif karena adanya gambar serta animasi 3D yang menarik dan dapat

memunculkan rasa ingin tahu siswa. *Assemblr Edu* dapat mendorong kreativitas penggunaannya untuk dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik. Aplikasi tersebut dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang tidak hanya menyenangkan, namun juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pembelajaran yang menyenangkan memungkinkan siswa untuk dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik, karena siswa dapat fokus mengikuti kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru. Aplikasi tersebut juga memungkinkan membentuk profil pelajar pancasila seperti yang diharapkan kurikulum merdeka belajar.

Melihat gambaran landasan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Assemblr Edu* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV Mis Nurus Salam Deli Tua”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik di kelas IV Mis Nurus Salam Deli Tua.
2. Kegiatan pembelajaran di sekolah masih berpusat pada pembelajaran (teacher centered).
3. Peserta didik kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.
4. Media pembelajaran *Assemblr Edu* belum pernah digunakan dalam pembelajaran.

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada Pengaruh Media Pembelajaran *Assemblr Edu* Terhadap Hasil Belajar IPAS mencakup pembahasan materi tentang Bab 6 Indonesia Kaya Budaya, pada Peserta Didik Kelas IV Mis Nurus Salam Deli Tua Tahun Ajaran 2023/2024.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan yaitu “Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *Assemblr Edu* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV Mis Nurus Salam?”

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Assemblr Edu* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV Mis Nurus Salam Deli Tua Tahun Ajaran 2023/2024.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan mengenai media pembelajaran *Assemblr Edu* yang dapat diaplikasikan dalam proses

kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan hasil belajar peserta didik serta menjadi referensi bagi peneliti yang melakukan penelitian selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

### a. Peserta didik

Pembelajaran dengan menggunakan media *Assemblr Edu* dapat menciptakan suasana baru yang menyenangkan agar proses pembelajaran tidak monoton sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik.

### b. Pendidik

Menjadi referensi pendidik guna meningkatkan keterampilan dalam memilih bermacam-macam media pembelajaran yang bervariasi dengan berbantuan aplikasi sebagai perbaikan dalam proses pembelajaran terutama media *Assemblr Edu*.

### c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif guna meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah Dasar.

### d. Bagi peneliti lanjutan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi penulis lain untuk menambah wawasan serta pengalaman yang bermanfaat.