

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, pendidikan sangat penting atau bisa dikatakan bahwa pendidikan adalah suatu proses yang diperlukan untuk mencapai keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu atau masyarakat. Menurut Mamelio et al. (2021) pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam rangka mempertahankan kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara. Melalui pendidikan, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal, baik dalam hal kecerdasan, kepribadian maupun kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Pendidikan berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi sekaligus sebagai proses pengembangan akhlak dan karakter. Tujuan pendidikan nasional yang sebagaimana tercantum dalam UU No. 20/2003 adalah mengembangkan keterampilan dan membentuk jati diri serta budaya bangsa yang bermartabat. Pendidikan bertujuan untuk membina peserta didik agar menjadi manusia yang bertaqwa dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri, serta menjadi warga negara dan anggota masyarakat yang bertanggung jawab, demokratis, dan bermartabat.

Pasal 1 Ayat 19 UU No. 20/2003 menyatakan bahwa kurikulum adalah struktur atau strategi yang berfungsi sebagai peta jalan untuk mencapai tujuan pembelajaran tentang konten, metode pembelajaran, sumber daya, dan rencana. Kurikulum selalu berkembang untuk mencerminkan perkembangan zaman dan teknologi. Kurikulum mandiri merupakan kurikulum yang saat ini digunakan di

indonesia. Sejalan dengan pendapat Naufal et al. (2020) Kemendikbud memiliki kebijakan yang disebut kurikulum merdeka, yang diciptakan oleh Mendikbud Nadiem Anwar Makarim. Tujuan utama kurikulum ini adalah untuk mengajarkan siswa agar berpikir secara mandiri. Siswa tidak yakin dengan kapasitas mereka untuk belajar jika guru kurang yakin dengan kemampuan mereka sendiri. Karena setiap siswa memiliki kapasitas unik untuk menerima pengetahuan dari guru, pembelajaran mandiri memungkinkan siswa untuk mencapai potensi mereka tergantung pada minat dan bakat mereka.

Menurut kurikulum merdeka, IPAS merupakan mata pelajaran wajib di sekolah dasar. Menurut (Syafi'i, 2022) untuk memberikan siswa informasi dan kemampuan mendasar yang mereka butuhkan untuk mempelajari IPA dan IPS secara menyeluruh, IPAS adalah mata pelajaran baru. Apabila siswa mampu memenuhi KKTP, maka siswa dianggap telah berhasil menyelesaikan proses pembelajaran dalam kurikulum Juhairiah (2023). Menurut (Winanda & Yana, 2021) hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya yaitu motivasi dan minat belajar, kesiapan belajar, pemahaman materi dan faktor pendukung pembelajaran seperti media pembelajaran dan metode yang menarik.

Tanpa memperhatikan aspek-aspek lain, tujuan kegiatan pendidikan tidak akan pernah tercapai. Menurut (Sumarsono & Mulyani, 2020) media pembelajaran digunakan untuk mengunggah siswa secara emosional agar mau mengkomunikasikan gagasan, memperhatikan, dan mempersiapkan diri dalam proses pembelajaran. Senada dengan pendapat yang diutarakan (Zaki & Yusri, 2020) guru harus mampu memanfaatkan sumber daya yang tersedia saat ini, tetapi

mereka juga harus mengembangkan atau meningkatkan kreativitas mereka dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pendidik mampu memanfaatkan dan menyediakan sumber daya pendidikan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 16 Oktober 2024 di SD Negeri 195 Palembang, peneliti mengamati kondisi lingkungan sekolah dan melakukan kegiatan wawancara dengan 2 guru kelas IV yaitu Ibu Yulianti, S.Pd selaku guru kelas IV. A dan Ibu Fina Julian, S.Pd selaku guru kelas IV. D. Peneliti menemukan beberapa masalah antara lain sebagai berikut: Pertama, siswa kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena media pembelajaran kurang memiliki kelebihan atau inovatif serta menarik, terutama dalam pada pembelajaran IPAS. Kedua, selama proses pembelajaran, guru menggunakan media tradisional dan konkret untuk memberikan materi ilmiah yang mengakibatkan tingkat pengetahuan siswa kurang optimal. Akibatnya, siswa kurang tertarik pada subjek yang disajikan.

Ketiga, masih banyak siswa yang mendapatkan nilai rendah dibawah KKTP pada pembelajaran IPAS. Hal ini dilihat dari hasil penilaian tengah semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025 bahwa nilai rata-rata sebesar 53,2 dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) seharusnya yaitu 75. Serta peneliti juga mewawancarai 2 siswa kelas IV yaitu siswa A dan siswa D. Mereka mengatakan bahwa pembelajaran IPAS kurang menarik dan membosankan.

Untuk mengajarkan materi secara efektif dan memastikan bahwa siswa dapat memahaminya, guru harus kreatif dan inovatif dalam pendekatan mereka.

Namun demikian, karena penerapan media yang kurang variatif yang menyebabkan siswa kesulitan dengan materi yang diajarkan, hal ini belum sepenuhnya diterapkan (Salsabilah & Alyani, 2023). Perhatian dan pemahaman siswa terhadap materi dapat ditingkatkan melalui pemilihan dan penggunaan media. Materi yang tersedia meliputi *Assemblr Edu*. Perangkat lunak atau situs web pendidikan *Assemblr Edu* menggunakan AR untuk menyediakan sumber belajar interaktif yang menarik perhatian dengan gambar animasi 3D (Griffith & Alpert, 2022).

Pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa masih kurang, seperti yang terjadi di SD Negeri 195 Palembang. Siswa dikelas IV lebih suka belajar di luar kelas daripada di dalam kelas. Penggunaan sumber belajar berbasis *Assemblr Edu* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dengan menumbuhkan kreativitas dalam pembelajaran IPAS dengan memberikan siswa pengalaman langsung yang dapat membantu mereka memahami materi pelajaran.

Hal ini dibuktikan dengan kajian terdahulu yang relevan salah satunya penelitian oleh (Nurhuda & Hasanah, 2024) menunjukkan bahwa sumber daya pendidikan berbasis realitas tertambah yang mengajarkan fotosintesis dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa sekaligus meningkatkan efektivitas dan kenikmatan belajar. Selain itu, penelitian ini telah lulus ujian yang mencakup survei responden menggunakan pendekatan distribusi kuesioner. Penelitian Melinda et al. (2024) dimana pemahaman siswa terhadap topik yang dibahas dalam konten kursus dapat ditingkatkan dengan penggunaan program *Assemblr Edu*. Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan pembelajaran di kelas

dengan teknologi terkini, seperti aplikasi *Assemblr Edu* untuk mendorong siswa berpartisipasi dengan antusias dan memperoleh pengalaman pendidikan yang berharga dan berhasil.

Di sisi lain, hasil observasi awal di SD Negeri 195 Palembang, siswa menunjukkan bahwa minat dan kegembiraan yang lebih besar dalam belajar ketika menggunakan bahan ajar berbasis teknologi dibandingkan dengan pendekatan tradisional. Meskipun ketersediaannya dan potensinya yang sangat besar untuk meningkatkan proses pembelajaran, penggunaan teknologi di kelas IV oleh guru masih di bawah standar. Faktor-faktor ini membuat para peneliti merasa terdorong untuk merancang dan menggunakan sumber daya pengajaran berbasis *Assemblr Edu* untuk mata kuliah ilmiah guna melakukan inovasi. Selain itu, hasil dari banyak penelitian lain yang menunjukkan potensi manfaat penggunaan *Assemblr Edu* dalam pengajaran memperkuat pilihan ini.

Oleh karena itu, tujuan penelitian ini yaitu untuk menilai sejauh mana siswa kelas IV di SD Negeri 195 Palembang dapat memperoleh manfaat dari penggunaan sumber daya pengajaran berbasis *Assemblr Edu*. Penemuan ini juga memberikan wawasan baru dalam pembuatan media pendidikan di tingkat sekolah dasar. Penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada minat belajar atau pemahaman konsep siswa tingkat SMP dan SMA. Serta studi ini memberikan sudut pandang baru terkait bagaimana media *Assemblr Edu* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam konteks materi yang spesifik serta lingkungan pembelajaran yang beragam.

Berdasarkan uraian latar belakang dan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Berbasis *Assemblr Edu* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPAS Kelas IV SD Negeri 195 Palembang”**.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Permasalahan berikut diidentifikasi dalam penelitian ini dan masalah umum terkait minat dan hasil belajar siswa:

1. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran serta media yang digunakan belum kreatif dan menarik, khususnya pada pembelajaran IPAS.
2. Pemahaman siswa terhadap materi IPAS masih dibawa ideal karena instruktur masih menggunakan cara tradisional dan nyata untuk menyampaikan pembelajaran mereka.
3. Hasil belajar IPAS siswa masih tergolong rendah.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Agar masalah yang dibahas tetap berada dalam parameter yang diharapkan, tidak menyimpang dari parameter tersebut, dan tidak terlalu umum. Oleh karena itu, peneliti membatasi lingkup penelitian pada:

1. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan adalah media yang berbasis *Assemblr Edu* pada siswa di SD Negeri 195 Palembang.
2. Materi pada penelitian ini dibatasi pada mata pelajaran IPAS kelas IV pada Bab 7 Topik A “Aku dan Kebutuhanku”.

3. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV. A dan IV. B SD Negeri 195 Palembang.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini yaitu “Apakah ada pengaruh penggunaan media berbasis *Assemblr Edu* terhadap hasil belajar siswa pada materi IPAS kelas IV SD Negeri 195 Palembang?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media berbasis *Assemblr Edu* terhadap hasil belajar siswa pada materi IPAS kelas IV SD Negeri 195 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Menurut penulis, penelitian ini akan memiliki manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Temuan penelitian ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi pengembangan bidang pendidikan dasar dan sebagai panduan untuk penelitian masa depan tentang penggunaan media berbasis *Assemblr Edu* dalam pembelajaran IPAS.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1) Bagi Siswa

Dapat membantu motivasi siswa dalam memahami materi IPAS kelas IV pada Bab 7 Topik A “Aku dan Kebutuhanku”.

2) Bagi Guru

Dapat mempermudah tenaga pendidik dalam penyampaian materi pelajaran terutama pada materi IPAS kelas IV pada Bab 7 Topik A “Aku dan Kebutuhanku”.

3) Bagi Sekolah

Dapat menjadi masukan dan saran untuk efektifitas pembelajaran terutama pembelajaran IPAS.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan temuan penelitian ini dapat menjadi panduan bagi peneliti masa mendatang yang melakukan penelitian pada subjek yang sama, yaitu dampak media berbasis *Assemblr Edu* terhadap hasil belajar siswa.