

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau biasa disebut IPAS, merupakan bidang studi yang mempelajari alam sekaligus kehidupan sosial secara terintegrasi. Di dalamnya, siswa diajak mengeksplorasi materi tentang makhluk hidup, benda-benda alam, dan hubungan timbal balik di antara mereka. Pembahasan ini juga diperluas pada peran manusia sebagai makhluk individu dan sosial yang aktivitasnya selalu berdampak pada lingkungan. Dengan demikian IPAS hadir sebagai mata pelajaran yang memadukan fenomena alam dan dinamika sosial dalam satu ruang belajar. Melalui materi ini, siswa tidak hanya diajak untuk sekadar paham teori, tetapi juga didorong untuk mampu mempraktikkan ilmu tersebut dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan mereka. Dalam penelitian ini, peneliti akan meneliti berdasarkan urgensi yang ada di cabang Ilmu Sosial atau biasa disebut IPS. Dalam proses pembelajarannya, capaian pembelajaran fase C dengan materi Daerah Kebanggaanku topik “Seperti Apakah Budaya Daerahku” meliputi peserta didik dapat mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan.

Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, membutuhkan dukungan dari berbagai faktor, satu diantaranya yaitu media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat berdampak

psikologis terhadap siswa dengan menumbuhkan semangat dan motivasi serta mendorong kemauan dan hasrat mereka (Dewi et al., 2024). Tetapi, guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah tanpa memaksimalkan potensi media pendukung seperti gambar, video, atau presentasi multimedia (Mujahida et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Teguhan 02 Jiwan Madiun, guru disana belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara maksimal. Penggunaan media yang kurang variatif membuat siswa kesulitan memahami materi sehingga berimbas ke hasil belajar mereka yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 65. Sedangkan hasil yang diperoleh siswa pada pembelajaran IPAS rata-rata 50-60.

Solusi untuk mengatasi permasalahan di SDN Teguhan 02 tersebut dengan menggunakan media pembelajaran inovatif seperti Assempas berbasis Augmented Reality (AR). Kata Assempas merupakan gabungan dari Assemblr Edu dengan IPAS yang dibuat berbasis AR. Media ini memungkinkan penggabungan objek virtual dua atau tiga dimensi ke dalam dunia nyata, menghadirkan pengalaman belajar yang mendalam dan interaktif bagi siswa (Dewi et al., 2024). Media Assempas berbasis AR merupakan inovasi lokal yang belum banyak di eksplorasi. Media ini dibuat agar bisa menampilkan konsep-konsep IPAS secara nyata dan interaktif dengan menggunakan perangkat digital seperti smartphone atau tablet. Penggunaan media Assempas berbasis AR ini diharapkan

dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena media ini tidak hanya menarik tampilannya, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Dengan berinteraksi langsung dengan objek-objek virtual, siswa dapat membangun pengetahuan mereka secara mandiri dan memperkuat ingatan terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, pembelajaran dengan AR juga dapat memicu semangat, rasa ingin tahu, serta minat siswa terhadap bidang sains dan teknologi.

Meskipun ada beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis AR dapat meningkatkan semangat belajar dan pemahaman siswa, penelitian tersebut sebagian besar fokus pada mata pelajaran tertentu seperti IPA, matematika, atau bahasa. Penerapannya pada mata pelajaran IPAS yang bersifat integratif masih sangat sedikit. Selain itu, media AR yang sudah ada biasanya bersifat umum dan belum disesuaikan dengan kebutuhan siswa SD, baik dalam hal tampilan, bahasa, maupun konteks pembelajaran. Siswa kelas V SD sedang dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret, sehingga membutuhkan media visual dan interaktif agar konsep abstrak bisa lebih mudah dipahami. Sampai saat ini, belum banyak penelitian yang secara khusus meneliti pengaruh media Assempas berbasis AR terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD. Oleh karena itu, penelitian ini perlu dilakukan untuk mengisi celah tersebut dengan menguji secara langsung efektivitas media Assempas berbasis AR dalam meningkatkan

hasil belajar IPAS dan mendukung proses belajar yang aktif, inovatif, serta bermakna pada tingkat SD.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengaruh penerapan model kooperatif berbantuan media Assempas berbasis augmented reality (AR) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Teguhan 02, Jiwan, Madiun.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan yaitu apakah pengaruh penerapan model kooperatif berbantuan media Assempas berbasis AR terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V di SDN Teguhan 02, Jiwan, Madiun?.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model kooperatif berbantuan media Assempas berbasis AR terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V di SDN Teguhan 02, Jiwan, Madiun.

E. Kegunaan Penelitian

1) Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan mengenai media pembelajaran Assempas berbasis AR yang dapat

diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan hasil belajar siswa serta menjadi referensi bagi peneliti yang melakukan penelitian selanjutnya.

2) Kegunaan Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan berguna untuk :

a. Bagi Peserta Didik

Pembelajaran dengan menggunakan media Assempas berbasis AR dapat menciptakan suasana baru yang menyenangkan agar proses pembelajaran tidak monoton sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik.

b. Bagi Tenaga 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 Assempas berbasis AR.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan kesempatan kepada peneliti untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam menggabungkan teknologi *augmented reality* ke dalam konteks pendidikan. Khususnya untuk mata pelajaran

IPAS, sehingga mendukung mereka agar tetap sinkron dengan trend inovasi teknologi dalam dunia pendidikan.

F. Definisi Operasional Variabel

1) Model Kooperatif

Model kooperatif adalah model pembelajaran yang berfokus pada peserta didik yang bekerja sama dalam kelompok kecil yang heterogen (campuran) untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Dalam model ini, peserta didik saling membantu, berdiskusi, dan bertanggung jawab tidak hanya untuk pembelajaran mereka sendiri tetapi juga untuk teman satu kelompoknya.

2) Media Assempas Berbasis AR (*Augmented Reality*)

Media Assempas berbasis AR dioperasikan sebagai aplikasi atau perangkat lunak digital yang memanfaatkan teknologi AR untuk menyajikan materi IPAS secara interaktif. Melibatkan elemen visual 3D yang terintegrasi dengan lingkungan nyata melalui perangkat seperti smartphone atau tablet, dan diterapkan dalam sesi pembelajaran selama durasi tertentu.

3) Hasil Belajar IPAS Siswa

Hasil belajar IPAS siswa dalam penelitian ini dioperasionalkan sebagai tingkat penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa pada pelajaran IPAS. Secara khusus, variabel ini diukur melalui skor atau nilai yang dihasilkan dari alat ukur

seperti tes tertulis contohnya soal pilihan ganda, essai, atau tugas proyek untuk menilai pemahaman siswa.