

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan diyakini sebagai strategi yang cocok untuk menaikkan kualitas dari tiap individu. Dengan adanya pendidikan manusia dapat meningkatkan kualitas diri mereka seperti skill dan pengetahuan mereka yang terkadang mereka sendiri tidak ketahui bahwasanya hal tersebut telah lama mereka miliki. Kebutuhan pendidikan sejak dini harus dipenuhi oleh setiap manusia, dengan tujuan agar mendapatkan kemampuan untuk terus bertahan. Sebagaimana pendidikan merupakan senjata umat manusia untuk bertahan hidup dari zaman dahulu hingga saat ini.<sup>1</sup> Selain itu menurut Syah dalam Candra menyampaikan bahwa pendidikan mempunyai arti menjaga, mengusahakan dan melatih, dari kata tersebut bisa kita fahami sebagai usaha dalam merubah sikap, perilaku dan juga proses pendewasaan diri melau proses kegiatan belajar dan pelatihan.<sup>2</sup>

Terdapat Fungsi dan tujuan pendidikan yang telah di atur oleh negara pada UU Republik Indonesia. Fungsi pendidikan diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan membantu mengembangkan kemampuan dan karakter warga negara indonesia, selain itu bisa mengembangkan potensi yang ada dalam diri masing-masing individu dan tidak melupakan

---

<sup>1</sup> Desi Pristiwanti et al., "Pengertian Pendidikan," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 6 (2022): 1349–1358.

<sup>2</sup> Siti Fadia Nurul Fitri, "Problematika Kualitas Pendidikan Di Indonesia Siti," *Jurnal Pendidikan tambusai* 5, no. 1 (2021): 1617–1620.

Tuhan.<sup>3</sup> Lebih jelasnya tujuan pendidikan diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah mengembangkan siswa/siswi yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia dan berilmu pengetahuan.<sup>4</sup>

Dalam mewujudkan kebutuhan negara Indonesia guru sebagai tenaga pendidik harus selalu meningkatkan kemampuannya agar terus berjalan beriringan dengan berkembangnya zaman. Hal ini dikarenakan apa yang guru terapkan pada zaman dulu tidak akan selalu relevan jika diterapkan pada saat ini, hal ini dikarenakan kebutuhan peserta didik yang berbeda dan zaman yang telah berubah. Oleh karena itu, sebagai tenaga pendidik guru harus senantiasa mengembangkan kemampuan mereka mengikuti perkembangan zaman.

Kebutuhan peserta didik dalam belajar dapat terpenuhi melalui media belajar yang digunakan oleh pendidik. Media sangat diperlukan pada proses pembelajaran, karena media dalam proses belajar-mengajar bisa membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran karena jika tanpa media pembelajaran peserta didik menganggap penjelasan dari guru masih bersifat abstrak hal ini sering dikenal dengan fungsi AVA (*Audiovisual Aids atau Teaching Aids*), selain mempermudah media belajar dapat memberikan pengalaman yang konkret pada peserta didik. Penggunaan media juga harus

---

<sup>3</sup> I Wayan Cong Sujana, "Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia," *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2019): 29.

<sup>4</sup> T. Noor, "RUMUSAN TUJUAN PENDIDIKAN NASIONAL Pasal 3 UNDANG-UNDANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL NO 20 TAHUN 2003," *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan* 2, no. 01 (2018): 123–144.

disesuaikan dengan perkembangan zaman karena media di setiap zamannya selalu mengalami peningkatan yang bisa diterapkan di sekolah dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa.<sup>5</sup>

Pada pengamplikasian media pembelajaran, guru pengajar harus mengetahui seperti apa media pembelajaran yang baik untuk digunakan didalam kelas. Guru harus memperhatikan media yang cocok dengan materi yang akan diajarkan sehingga siswa dapat memahami materi secara maksimal dan mencapai hasil yang baik. Selain itu, terdapat beberapa faktor lain yang perlu dipertimbangkan ketika menggunakan media seperti tingkat kesulitan, kemudian apakah media pembelajaran tersebut membutuhkan biaya yang mahal atau tidak.<sup>6</sup>

Seiring berjalannya waktu media belajar online semakin beragam, salah satunya adalah penggunaan media belajar online berbasis tiga dimensi hal ini diyakini dapat memberikan pengalaman dan pemahaman peserta didik meningkat sebesar 50%. Hal ini dikemukakan oleh Edgar Dale sebagai ahli pendidikan yang terkenal dengan teori “piramida belajar”.<sup>7</sup> Salah satu contoh media yang menyajikan materi dalam bentuk tiga dimensi yaitu media *Assemblr Edu*. *Assemblr Edu* adalah media belajar yang sengaja di buat agar bisa meningkatkan semangat belajar siswa. Selain mudah untuk diaplikasikan di dalam kelas media ini lebih menarik jika kita bandingkan

---

<sup>5</sup> Wahid Abdul, “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar,” *Istiqlra* 5, no. 2 (2018): 173–179.

<sup>6</sup> Indah Wahyuni, “Pemilihan Media Pembelajaran,” *Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2018): 8, <http://eprints.umsida.ac.id/3723/>.

<sup>7</sup> Fitha Armeinty Lino Padang, Ramlawati Ramlawati, and Sitti Rahma Yunus, “Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Organisasi Kehidupan Makhluk Hidup,” *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi* 6, no. 1 (2022): 38–46.

dengan Power Point(PPT) yang pengaplikasiannya kurang lebih hampir sama, namun hal yang membedakan aplikasi tersebut adalah *Assemblr Edu* lebih beragam dari segi template dan komponen yang ada didalamnya.

Menurut Fitha Armeinty pada penelitiannya tentang media *assemblr edu* diperoleh temuan bahwa media *assemblr edu* juga bisa membuat hasil belajar siswa meningkat.<sup>8</sup> Dalam dunia pendidikan, hasil belajar menjadi salah satu hal yang penting karena dapat memberikan gambaran terkait seberapa jauh siswa dapat memahami materinya. Dalam kondisi tersebut guru juga akan mengetahui dimana letak kekurangannya pada saat proses pembelajaran.<sup>9</sup> Bagi peserta didik yang sedang dalam proses mengejar cita-cita, hasil belajar menjadi pegangan yang baik dalam proses tersebut. Dimulai dengan mendaftar di kampus yang berkualitas dan masuk pada program study yang diinginkan. Dengan hasil belajar yang bagus maka dapat memberikan peluang yang besar pada siswa.

Pada observasi pra-proposal tanggal 18 Januari 2024 di SMP Negeri 6 Pamekasan, ditemukan permasalahan pada hasil belajar kognitif siswa yang memperoleh nilai dengan rata-rata sebesar 35,16 atau sekitar 12% peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan dalam kelas, yang mana hal tersebut disebabkan oleh penggunaan media belajar yang kurang maksimal dan tidak sesuai dengan kebutuhan siswa. Sedangkan, pada hasil wawancara dengan guru IPS di SMP Negeri 6 Pamekasan, mengatakan bahwa media yang digunakan hanya berupa video yang bersumber dari youtube.

---

<sup>8</sup> Ibid.

<sup>9</sup> Aprida Pane and Muhammad Darwis Dasopang, "Belajar Dan Pembelajaran," *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman* 3, no. 2 (2017): 333.

“Saya ambil medianya itu saya ambil di youtube kebanyakan, habis itu saya tuangkan pake LCD ke layer kebetulan yang ada LCDnya hanya di lap ips sama lap yang ada di Tengah itu.. kalau power point itu harus buat dulu dari rumah, kalau Youtube itu kan saya hanya ngubah dari htt diubah ke video baru ditayangkan. Tapi kalau itu kan saya harus buat satu-satu, kayak materi apa saya harus buat gitu nah itu baru tayangkan.”

Selain itu hasil wawancara dengan siswa kelas VII-A, Ryan dan Wardah. Kedua siswa tersebut terpilih berdasarkan kemampuan berfikir mereka di dalam kelas dan kedua siswa tersebut sudah dirasa cukup untuk mewakili populasi yang ada di dalam kelas. mereka mengatakan bahwa Mereka merasa tidak terlalu suka ketika guru hanya menampilkan vidio dari youtube kemudian hanya mencatatat tentang apa yang mereka lihat. Mereka juga menyampaikan bahwa jika hanya mengandalkan vidio dari youtube mereka juga tidak dapat menangkap materi dengan baik.

“Bosen kalo liat video lebih banyak nyatetnya. Gafaham juga sama materinya soalnya bosen”

Berdasarkan hasil wawancara di atas bisa disimpulkan bahwa penggunaan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sangat berpengaruh terhadap penyampaian materi, siswa yang tidak dapat menangkap dengan baik materi tersebut akan merasa kewalahan pada saat ujian nantinya. Hal tersebut bisa dilihat pada nilai rata-rata peserta didik yang hanya mencapai 35,16 yang mana nilai tersebut tergolong rendah.

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan yang disebutkan peneliti di atas, maka peneliti melakukan penelitian mengenai **“Penerapan Media Belajar *Assemblr Edu* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Selas VIII-A di SMPN 6 Pamekasan”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Terkait dengan topik yang dibahas, peneliti menerapkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan media belajar *Assemblr Edu* dalam meningkatkan hasil siswa pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 6 Pamekasan kelas VIII-A?

## **C. Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka timbul tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan penerapan media belajar *Assemblr Edu* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Pamekasan kelas VIII-A.

## **D. Manfaat**

Manfaat yang diinginkan dari penelitian ini yaitu:

### **1. Bagi Siswa:**

Dapat membuat hasil belajar peserta didik kelas VIII-A meningkat, khususnya pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Pamekasan.

### **1. Bagi guru**

Sebagai referensi terhadap media belajar yang akan dikenakan terkait materi IPS yang dikira sesuai.

### **2. Bagi sekolah**

Sebagai bahan informasi kepada guru-guru tentang penerapan media belajar *assemblr edu* terkait peningkatan hasil

belajar siswa, sehingga dapat menjadi bekal bagi pendidik untuk hasil belajar peserta didik agar lebih meningkat.

### **3. Bagi Peneliti**

Memperoleh bukti bahwasanya media belajar *assemblr edu* bisa membuat hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 6 Pamekasan semakin meningkat, khususnya pada pelajaran IPS.

### **4. Bagi Prodi IPS**

Bisa dijadikan alat untuk menginformasikan bahwa media belajar *assemblr edu* dapat menjadi pilihan sebagai media belajar yang akan diterapkan.

## **E. Hipotesis**

Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara tentang masalah dan harus dibuktikan kevalidannya. Hal ini dikatakan jawaban sementara karena masih bersifat teoritis dan belum berdasarkan fakta yang ada berdasarkan penelitian yang dilakukan. Berdasarkan hipotesis tersebut dilakukan penyelidikan untuk membuktikan apakah hipotesis itu benar.

Di lihat penjelasan di atas, maka bisa dirumuskan hipotesis berikut tentang penelitian tindakan kelas:

Jika menggunakan media belajar *Assemblr edu* maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa Mata Pelajaran IPS kelas VIII-A di SMP Negeri 6 Pamekasan.

## **F. Ruang Lingkup**

1. Penelitian ini hanya meliputi media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
2. Fokus materi yang disampaikan adalah materi Kelas VIII Semester Gasal yaitu Kondisi Geografis dan Pelestarian Sumber Daya Alam.
3. Penggunaan Media *Assemblr edu* hanya ditujukan terhadap peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 6 Pamekasan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

## **G. Definisi Istilah**

Definisi istilah diperlukan untuk menghindari kesalahpahaman dan memperjelas makna istilah dalam penelitian sehingga tidak ada kesimpangsiuran dalam mengartikan istilah dalam penelitian.

1. Media merupakan sebuah benda ataupun manusia itu sendiri yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi, agar apa yang hendak disampaikan mudah di pahami oleh penerima informasi.
2. *Assemblr Edu* merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembuatan media belajar menarik berbasis *Augmented Reality* (AR).
3. Hasil belajar merupakan hasil usaha siswa selama proses belajar mengajar berupa nilai yang didapat pada saat test.

## **H. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu adalah penelitian sebelumnya yang telah dilakukan baik berupa objek penelitian atau hasil yang diharapkan. Dalam



observasi penelitian ini, peneliti menemukan suatu penelitian yang mempunyai kemiripan dengan penelitian yang sedang dibahas, yaitu:

1. Sofyan Iskandar, Primanita Sholihah Rosmana, Eka Ariya Mutiara, Farras Adzra Nisrina, Nesty Ermin Nadhirah, Nurfenti Widya Nengsih. Pada jurnal pendidikan, sosial dan keagamaan tentang “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr EDU Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi ASEAN Kelas VI” . Memaparkan bahwa pada materi ASEAN merupakan materi yang harus disampaikan kembali, hal ini dikarenakan materi yang digunakan saat ini masih menggunakan sumber yang lama atau informasi lama, maka dari itu peneliti hendak menyampaikan kembali materi ASEAN dari sumber yang baru melalui *assemblr edu*. Pada penelitian ini metode yang digunakan berupa kuantitatif *pre-experimental*. Pada penelitian ini menemukan hasil bahwa *assemblr edu* dapat meningkatkan hasil belajar namun tidak terlalu kuat kebanyakan siswa hanya mendapat nilai sebesar 69,31, namun mayoritas siswa mendapat nilai 70. meskipun demikian hal ini dapat dijadikan inovasi untuk media belajar yang hendak digunakan. Persamaan dalam penelitian ini yaitu adanya kesamaan media dan tujuan yang ingin dicapai. Kemudian yang menjadi perbedaan adalah metode serta lokasi dari penelitian itu sendiri.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Sofyan Iskandar et al., “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr EDU Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi ASEAN Kelas VI,” *jurnal pendidikan, sosial dan keagamaan* 20, no. 3 (2023): 88–100.

2. Fitha Armeinty Lino Padang dengan jurnal berjudul “Media *Assemblr Edu* Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Organisasi Kehidupan Makhluk Hidup” pada Jurnal *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*. Penelitian ini didasari karena alat peraga yang menayangkan tentang sistem organisasi kehidupan makhluk hidup, yang mana diketahui bahwa organ tubuh, sel, jaringan tidak bisa langsung di indra, maka dari itu diperlukan alat bantu seperti *assemblr edu*. Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *experiment*. Pada penelitian ini ditunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Assemblr-edu* bisa meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII.6, rata-rata 12, 14 menjadi 15,36 dengan nilai *post test* lebih tinggi dibandingkan nilai *pre test*. Kemudian pada kelas VII.7 juga mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 12,02 menjadi 14,47 yang juga nilai *post test* lebih tinggi dibandingkan nilai *pre test*. Kemudian pada kelas VII.8 diperoleh nilai rata-rata sebesar 14,8 menjadi 17,53. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sekarang yaitu berada pada media dan tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan *assemblr edu* sebagai medianya dan meningkatkan hasil belajar sebagai tujuannya. Yang membedakan adalah metode yang digunakan, materi yang hendak di sampaikan dan tempat penelitiannya.<sup>11</sup>
3. Zulkifli Ahmad, Hasna Ahmad, Zulkarnain, dan Abd. Rahman pada Jurnal *Ilmiah Wahana Pendidikan* Desember 2022, 8 (23) tentang

---

<sup>11</sup> Lino Padang, Ramlawati, and Yunus, “Media *Assemblr Edu* Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Organisasi Kehidupan Makhluk Hidup.”

“Penggunaan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berbantuan *Assemblr Edu* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 5 Kota Ternate”. Menyatakan bahwa di sekolah SMA Negeri 5 kota meskipun muncul banyak media pembelajaran *online* yang lebih menarik, namun sekolah tersebut masih menggunakan media tradisional dalam proses pembelajaran sehingga peneliti menjadi tertarik untuk melakukan penelitian terkait media *assemblr edu* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 5 kota Ternate. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif *mix-methods*. Penelitian ini membuahkan hasil. Hasil analisis menunjukkan nilai 01,0% tentang pemahaman mereka tentang animalia. Yang mana hasil tersebut tergolong tinggi. Terdapat persamaan penelitian terdahulu ini dengan penelitian sekarang yang sedang dilakukan. Persamaannya ada di media yang akan digunakan dan tujuan dari penggunaan media tersebut. Namun juga terdapat perbedaan pada penelitian ini, seperti metode yang digunakan berdeda, objek yang dikaji, kemudia materi yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Zulkifi Ahmad, Hasna Ahmad, and Zulkarnain Abd. Rahman, “Penggunaan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berbantuan *Assemblr Edu* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 5 Kota Ternate,” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidika* 8, no. 23 (2022): 514–521.

Tabel 1.1 Analisis Persamaan dan Perbedaan dalam Penelitian

No	Judul	Nama Peneliti	Temuan	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr EDU Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi ASEAN Kelas VI	Sofyan Iskandar, Primanita Sholihah Rosmana, Eka Ariya Mutiara, Farras Adzra Nisrina, Nesty Ermin Nadhirah, Nurfenti Widya Nengsih	Media pembelajaran <i>Assemblr Edu</i> bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini tercermin dari hasil belajar yang meningkat walaupun tidak lebih tinggi secara signifikan, namun hal tersebut juga akan memberikan dampak pada para siswa sebagai pengalaman pada mereka dan sebagai inovasi media belajar baru untuk guru-guru	Media yang digunakan sama dengan yang peneliti gunakan, yaitu <i>Assemblr Edu</i> . Kemudian tujuan yang hendak dicapai sama dengan peneliti saat ini.	Pada penelitian saat ini memakai metode Penelitian Tindak Kelas (PTK), berbeda dengan penelitian terhadulu yaitu memakai metode kuantitatif Experimen. Objek yang diteliti berbeda.
2.	Media <i>Assemblr Edu</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Organisasi	Fitha Armeinty Lino Padang	Media <i>assemblr edu</i> mampu dalam membuat hasil belajar siswa menjadi lebih tinggi dengan bukti nilai T hitung sebesar 11,25, peneliti memerikan sebuah pesan untuk membuat desain 3D yang	Media yang digunakan sama dengan yang penulis gunakan, yaitu <i>Assemblr Edu</i> . Kemudian tujuan yang hendak di capai sama yaitu peningkatan hasil belajar.	Dalam penelitian sekarang menggunakan metode PTK berbeda dengan sebelumnya menggunakan kuantitatif <i>pre-experemental</i>

	Kehidupan Makhluk Hidup		lebih banyak dan detail, hal ini menunjukkan bahwa peneliti tidak memaksimalkan <i>assemblr edu</i> dengan baik		
3.	Penggunaan Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i> Berbantuan <i>Assemblr Edu</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 5 Kota Ternate	Zulkifli Ahmad, Hasna Ahmad, Zulkarnain, dan Abd. Rahman	Pada penelitian ini membuktikan bahwa <i>assemblr edu</i> berdampak sangat baik untuk hasil belajar peserta didik yang dibuktikan dengan -gain >1,00 (kategori tinggi)	Media yang digunakan sama dengan yang penulis gunakan, yaitu <i>Assemblr Edu</i> . Tujuan yang diharapkan juga sama yaitu untuk meningkatkan hasil belajar.	Penelitian saat ini menggunakan metode PTK sedangkan pada penelitian yang dilakukan sebelumnya menggunakan metode Kuantitatif <i>mix-methods</i> .

Penelitian terdahulu mempunyai peran penting dalam penelitian yang sekarang akan dilakukan. Penelitian terdahulu memberikan pandangan tentang landasan teori dan konsep yang kokoh untuk penelitian yang hendak peneliti lakukan. Tidak lupa juga hasil penelitian terdahulu memberikan referensi untuk penelitian yang akan dilakukan, hal ini dapat membantu peneliti dalam mempelajari tentang persamaan dan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang hendak peneliti lakukan. Selain itu, juga untuk memperkuat argumentasi peneliti.

Sebagaimana terdapat di dalam tabel, ada beberapa hal yang membuat penelitian sebelumnya dan penelitian saat ini berbeda seperti: materi yang digunakan oleh peneliti lebih beragam dari pada penelitian sebelumnya, kemudian peneliti disini akan memaksimalkan penggunaan media belajar *assemblr edu* sebagai media pembelajaran, dan peneliti tidak akan terlalu mengandalkan *assemblr edu* pada saat didalam kelas, karena hal tersebut akan membuat setiap siswa menjadi bosan.