

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting dalam membangun peran bangsa di suatu negara. Kebijakan pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan ini merupakan sebuah tantangan bagi pendidik dan juga pemerintah itu sendiri dengan suatu langkah yang harus dilakukan dalam membangun dan meningkatkan kualitas pendidikan. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Pasal 1 Ayat 1 (2003, hlm. 1) menyatakan bahwa :

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran bagi siswa secara aktif untuk mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Penulis berpendapat sejalan dengan jurnal dari Masri,dkk (2023, hlm. 209) tentang pendidikan menyatakan bahwa pendidikan berperan dalam mengembangkan dan meningkatkan keterampilan serta meningkatkan kualitas hidup dan martabat manusia. Peningkatan pendidikan dapat dilakukan melalui lembaga atau institusi pendidikan. Salah satu lembaga pendidikan formal adalah sekolah. Sekolah harus mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar guna menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas.

Pendidikan disekolah tidak hanya bertujuan untuk belajar, tetapi siswa dapat membangkitkan semangat untuk belajar selama proses pembelajaran. Hal ini, guru tidak hanya bertanggung jawab dalam mengajarkan mata pelajaran, tetapi guru juga harus mampu membentuk, melatih, dan mengembangkan siswa. Nurzaman AM (2021, hlm. 151) menyatakan bahwa “mengembangkan tingkat pendidikan dan kompetensi keduanya harus sejalan dengan perkembangan ilmu pendidikan, teknologi dan seni. Proses pembelajaran yang didukung teknologi terbukti meningkatkan minat belajar siswa dikarenakan tampilan yang lebih menarik dan menghindari rasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Dimiyanti, dkk (2013, hlm. 250) bahwa “minat belajar berperan sebagai dorongan yang memengaruhi tingkat kepuasan siswa dalam proses belajar”. Menurut jurnal Afradisca, dkk (2019, hlm. 1) bahwa “teknologi yang semakin berkembang pesat bermanfaat untuk menunjang proses pembelajaran menggunakan teknologi dapat meningkatkan minat belajar siswa. Inti dari proses pendidikan adalah belajar mengajar, dimana peran guru sangatlah sentral. Dalam dinamika belajar mengajar terdapat kesatuan antara aktivitas siswa dan peran guru. Kedua fungsi inti ini saling terkait dan saling mendukung. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk merancang dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan media pendukung untuk meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan kualitas siswa. Keterampilan ini sangatlah penting karena siswa merupakan pusat dari proses pembelajaran. Salah satu strategi untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif adalah dengan meningkatkan minat belajar siswa.

Minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dilihat adanya tindakan, pikiran atau perasaan stimulus dan respon. Keberhasilan siswa dalam belajar pada suatu sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor, sejalan dengan jurnal dari Marti'in, dkk (2019, hlm. 1) menyatakan bahwa “minat belajar merupakan unsur utama dalam keberhasilan belajar siswa”. Berdasarkan penjelasan diatas dengan adanya minat belajar maka proses belajar mengajar berjalan lancar dikarenakan adanya dorongan dalam diri untuk mempelajarinya.

Minat belajar berperan sebagai motivator intrinsik dimana siswa dapat terlibat dalam proses belajar untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan pengalaman. Sejalan dengan yang dinyatakan Agung Iskandar (2020, hlm. 54-55) bahwa “Minat tumbuh dengan adanya keinginan untuk memahami dan mengetahui hal-hal baru, yang memotivasi dan mengarahkan siswa untuk lebih serius dan fokus dalam upaya belajarnya serta menunjukkan minat belajar, dikarenakan orang memiliki minat belajar yang berbeda-beda”. Slameto (2010, hlm. 180 (Rusmiati, 2017, hlm. 1563) bahwa ada beberapa indikator minat belajar yaitu “perasaan senang, ketertarikan, perhatian siswa dan keterlibatan siswa”. Sependapat juga menurut jurnal Andi Archu (2019, hlm. 207) bahwa “Minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas”. Dengan minat orang akan berusaha mencapai tujuannya. Oleh karena itu minat dikatakan sebagai salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan penjelasan diatas tentang minat belajar disimpulkan bahwa minat belajar pada siswa biasanya lebih antusias dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Minat ini merupakan pemusatan perhatian, yang meliputi perasaan, kesenangan, kecenderungan, keinginan aktif yang tidak disengaja untuk mendapatkan sesuatu dari luar (lingkungan), berkonsentrasi pada materi pelajaran.

Adapun peneliti melakukan penelitian dalam proses pengenalan lapangan persekolahan (PLP) di SDN 020 Lengkong Besar terdapat siswa yang tidak menyukai beberapa mata pelajaran salah satunya yaitu IPAS karena metode pembelajaran yang diajarkan cenderung tidak berkembang hanya menggunakan papan tulis tanpa adanya kolaborasi berupa media. Akibatnya siswa menjadi kurang aktif serta kurangnya termotivasi untuk ikut serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Peneliti melakukan observasi awal pada tanggal 27 Mei 2024 yang dilaksanakan di SDN 020 Lengkong Besar bersama wali kelas, informasi yang peneliti peroleh bahwa minat belajar siswa kelas V masih kurang, hal ini menandakan siswa kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Pada saat pembelajaran guru menjelaskan pelajaran dan meminta siswa membaca buku teks sesuai dengan materi yang diajarkan, hanya sebagian siswa saja yang menyimak dan membaca buku teks tersebut. Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa diminta untuk merangkum, hanya sedikit siswa yang melakukan hal tersebut.

Guru menunjukkan media pelajaran yang telah disediakan oleh sekolah, tetapi siswa kurang antusias melihat didepan papan tulis, siswa lebih memilih percakapan dan kegiatan diluar pembelajaran. Siswa tidak memanfaatkan kesempatan yang diberikan guru untuk bertanya tentang suatu mata pelajaran yang belum mereka pahami. Dengan begitu guru memutuskan untuk memberikan pertanyaan kepada siswa untuk membuat siswa bersemangat, namun hanya sedikit siswa yang menjawab atau mengutarakan pendapatnya. Siswa yang terlibat hanya mendapat ranking saja.

Nilai KKM di kelas V SDN 020 Lengkong Besar adalah sebesar 85, namun masih terdapat siswa yang belum tuntas khususnya pada mata pelajaran IPAS nilai rata-rata siswa yang belum tuntas sebanyak 64% rata-rata jumlah siswa lebih rendah dari KKM khususnya pada mata pelajaran IPAS Bab 8 tentang Bumiku Sayang Bumiku Malang terdapat siswa yang tidak dapat melampaui KKM yang ditetapkan.

Hal ini dapat mempengaruhi minat belajar siswa pada saat proses belajar mengajar. Oleh karena itu, untuk meningkatkan perasaan senang, perhatian, ketertarikan, keterlibatan siswa dalam belajar diperlukan kreativitas dalam merencanakan proses pembelajaran, pendidik sebaiknya mengikuti perkembangan teknologi informasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang tepat.

Djamarah (Maskurin, 2018, hlm 18) bahwa belajar adalah serangkaian aktivitas fisik dan mental yang mengubah perilaku melalui pengalaman kognitif, afektif, dan psikomotorik. Putrayasa, Syahrudin, dan Margunayasa (2014) berpendapat bahwa pentingnya minat belajar dapat mempengaruhi semangat dan kinerja siswa dalam belajar. Siswa yang berminat belajar selalu berusaha mengikuti pembelajaran dengan baik. Tujuannya adalah untuk memperoleh hasil belajar yang optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Slameto (2016, hlm. 180) menyatakan bahwa sebagai berikut :

Siswa yang berminat belajar adalah siswa yang mempunyai kecenderungan terus-menerus untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu yang dipelajarinya, yang merasa menyukai dan menyukai sesuatu yang menarik, mendapat kebanggaan dan kepuasan terhadap sesuatu. menarik, justru hal-hal yang lebih menarik baginya dibandingkan hal-hal lain yang terlihat dari keikutsertaan dalam kegiatan dan acara.

Juniarti, dkk. (2016, hlm. 2) bahwa terdapat faktor yang bersifat internal yaitu berasal dari dalam atau luar diri siswa yaitu dari lingkungan sekitar siswa. Berkaitan dengan hal di atas, adanya permasalahan faktor minat belajar didukung jurnal penelitian dari Aunurrahman (2014, hlm. 177-196) mengatakan bahwa :

Masalah-masalah belajar yang berkenaan dengan dimensi siswa sebelum belajar pada umumnya berkenaan dengan minat, kecakapan dan pengalaman, kurangnya keinginan belajar disebabkan karena siswa tidak mendengarkan guru saat memberikan materi, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar, motivasi belajar, dan konsentrasi belajar siswa.

Faktor internal kesulitan belajar adalah faktor minat belajar siswa. Didukung penelitian Andri, Dores dkk (2020) menunjukkan bahwa faktor dominan yang mempengaruhi kemampuan belajar adalah faktor minat dengan variansi sebesar 28,99%. Anggraeni dkk. (2020) juga mendukung permasalahan faktor minat belajar, dimana faktor internal dapat menyebabkan kesulitan belajar, salah satunya adalah kurangnya pembelajaran yang dilakukan siswa karena siswa tidak memperhatikan guru saat mengajar materi. Penelitian relevan yang dilakukan

Kholil & Zulfiani (Raida dkk. 2020, hlm. 159) dalam jurnal mengatakan bahwa “siswa yang memiliki minat belajar rendah lebih banyak sebesar 54% dari jumlah keseluruhan”. Hasil penelitian tersebut sesuai pendapat Hamalik (Syah, 2009) mengungkapkan bahwa rendahnya minat belajar mengakibatkan rendahnya kepedulian serta usaha dalam belajar, maka dapat menghambat kegiatan belajar serta hasil belajar.

Model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menghadapi siswa pada permasalahan tersebut dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. Octavia, S.A (2020, hlm. 21) menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* adalah model yang dirancang untuk membantu guru dalam pengetahuan proses pemecahan masalah pada pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Hartati, *et al* (Niken, 2023, hlm. 24) bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berpengaruh positif terhadap minat siswa dalam mempelajari IPAS. Saputro (Niken, 2023, hlm. 28) bahwa penerapan model pembelajaran PBL dapat meningkatkan minat belajar siswa. Maulidiana, *et al* (2020) menemukan bahwa model pembelajaran PBL dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian ini didukung oleh Trisna Hartanti Aimang (2019) dalam skripsinya berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Media *Augmented Reality* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV” menyatakan bahwa terdapat pengaruh media *Augmented Reality* terhadap minat belajar yang telah dilakukan oleh peneliti dibuktikan dengan hasil uji Normalitas sebesar 0,051 yang menyatakan bahwa data penelitian ini homogen. Pada uji t terdapat nilai sebesar 5,814 bahwa adanya perbedaan minat belajar antar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dua penyebab utama rendahnya minat belajar siswa adalah kurangnya minat penyampaian materi kelas dan kurangnya kreativitas dan inovasi guru dalam mengelola kelas. Penyampaian materi masih dilakukan secara lisan sehingga materi yang diberikan kepada siswa kurang maksimal. Hal ini juga sejalan dengan hasil observasi penelitian menurut jurnal dari Ampaka (2023) mengatakan bahwa “Pemanfaatan alat atau sarana dalam kegiatan belajar-mengajar masih belum optimal di lingkungan sekolah. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya sebatas metode sederhana seperti media gambar”. Penelitian ini juga didukung yang dilakukan oleh Niken (2023, hlm. 28) dibuktikan dengan adanya perubahan minat dan perilaku siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang

lebih aktif kreatif efektif serta menyenangkan dilihat dari hasil observasi guru pengamat terhadap siswa.

Berdasarkan konteks diatas dapat dinyatakan bahwa pendidik memegang peranan penting dalam pengembangan sumber daya manusia, khususnya di bidang IT (teknologi). Selain itu, guru berperan sebagai pembimbing dan membimbing siswa dalam mengembangkan keterampilannya dengan model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa.

Sejalan dengan pendapat dari jurnal Gustina (2020, hlm. 3) dalam penelitiannya diungkapkan bahwa minat belajar siswa masih rendah karena siswa jenuh dengan metode pengajaran yang digunakan saat belajar. Hal ini karena pembelajaran yang menggunakan cara konvensional dalam memberikan tugas kepada siswa tanpa menjelaskan gambaran yang mudah di pahami siswa dalam mata pelajaran. Oleh karena itu, perlu dikembangkan sistem yang memenuhi kebutuhan pembelajaran guru dan sistem manajemen pembelajaran untuk mencapai tujuan pencapaian kompetensi siswa. Salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) serta sistem manajemen yang mendukungnya untuk tujuan pendidikan. Teknologi multimedia mempunyai potensi yang sangat besar untuk dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Multimedia pembelajaran merupakan hasil integrasi berbagai bentuk media, baik teks, gambar, dan video, ke dalam format digital. Kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien memungkinkan pembelajaran berlangsung berulang-ulang dan rutin, yang pada akhirnya mempengaruhi lingkungan kelas.

Sejalan dengan pendapat Tiwow (Masri,dkk. 2023, hlm.210) bahwa “Dengan adanya minat belajar, maka siswa akan lebih mudah berkonsentrasi dengan materi terutama pada media augmented reality”. Salah satu platform yang digunakan adalah *augmented reality* (AR) seperti media aplikasi Assemblr Edu yang dapat membuat dan menggabungkan objek dunia nyata dan virtual secara 3D melalui perangkat komputer atau *handphone*. Penulis mengambil media aplikasi Assemblr Edu untuk digunakan dalam pembuatan materi IPAS, karena media 3D sudah disediakan dengan merangkai sesuai keinginan, atau bisa mencari gambar dari 3D pada web penyedia 3D kemudian dapat di buat sendiri pada *website* Assemblr studio.

Iskandar, dkk (2023, hlm. 598) mengatakan bahwa metode pembelajaran aplikasi Assemblr Edu merupakan salah satu platform dan media pembelajaran berbasis internet yang memadukan antara *online class* dan animasi 3D dalam *platform* Assemblr Edu pendidik dapat merancang media pembelajaran yang kreatif dan menarik bagi siswa. Pandangan tersebut didukung oleh Fenny Lina (2023, hlm. 7) yang menunjukkan bahwa :

Penggunaan sumber belajar berbasis teknologi *Augmented Reality* terutama aplikasi Assemblr Edu memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi dan keberhasilan akademik siswa. Telah terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran, seperti sistem organisasi kehidupan makhluk hidup dan ilmu pengetahuan alam. Media ini dinilai mampu membuat pembelajaran lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan Assemblr Edu juga dinilai efektif, praktis juga terdapat respon positif dari siswa.

Berdasarkan paparan diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa media aplikasi Assemblr Edu yaitu sebuah *platform* edukasi berbasis teknologi *Augmented Reality*, inovasi teknologi yang dirancang sebagai dua atau tiga dimensi dengan fitur anotasi, video dan musik serta teks pembelajaran. Penggunaan Assemblr Edu dalam pembelajaran telah mendapat pengakuan dari para ahli sebagai media pembelajaran yang bermanfaat dan hal ini efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa yang lebih bervariasi.

Penulis berpendapat sejalan dengan jurnal dari Akhmad Sugiarto (2022, hlm. 31) bahwa penggunaan media pembelajaran Assemblr Edu menjadikan materi mudah dipahami, sehingga meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada pembelajaran IPAS dikarenakan menyajikan gambar dan suara yang realistis, menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat mempelajari hal baru. Sejalan dengan jurnal menurut Jufri (2017, hlm. 132) IPAS atau sains merupakan “pelajaran yang mengarah pada fakta, prinsip, generalisasi, hukum, teori tentang alam yang menarik untuk dikaji berisi hal pasti dan umum”. Dengan media pembelajaran yang digunakan tersebut mempengaruhi minat belajar siswa dan siswa senang bermain sendiri saat pembelajaran berlangsung. Pada pembelajaran IPAS seharusnya siswa yang lebih aktif belajar, sehingga siswa akan memiliki kemampuan untuk mengembangkan kreativitasnya serta lebih dapat memahami pembelajaran dan terampil dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran IPAS.

Berdasarkan simpulan diatas maka peneliti tertarik untuk mengetahui seberapa besar penggunaan media aplikasi Assemblr Edu terhadap minat belajar IPAS. Dalam penelitian ini juga ingin mengetahui adanya peningkatan minat belajar siswa setelah diperkenalkannya media aplikasi Assemblr Edu dalam konteks pembelajaran. Berdasarkan informasi di atas, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian berjudul **“Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Aplikasi Assemblr Edu Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya semangat dan antusiasme pada diri siswa dalam pembelajaran
2. Kurangnya keinginan siswa untuk memperhatikan pembelajaran yang disampaikan oleh guru
3. Model dan Media pembelajaran yang kurang efektif dan efisien, sehingga proses pembelajaran cenderung tidak berkembang
4. Merancang media pembelajaran yang kurang inovatif, sebelum proses pembelajaran di lakukan.
5. Proses pembelajaran belum menggunakan model *Problem Based Learning* dan media aplikasi Assemblr Edu dalam meningkatkan minat belajar siswa.

C. Rumusan Masalah

Pada penelitian ini, terdapat beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media aplikasi Assemblr Edu terhadap minat belajar IPAS Sekolah Dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan minat belajar IPAS siswa yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan media aplikasi Assemblr Edu dengan siswa yang tidak menggunakan media aplikasi Assemblr Edu?
3. Seberapa besar pengaruh penggunaan model *problem based learning* berbantuan media aplikasi Assemblr Edu dalam meningkatkan minat belajar IPAS kelas V Sekolah Dasar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian sebelumnya, masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media aplikasi Assemblr Edu terhadap minat belajar IPAS Sekolah Dasar
2. Untuk mengetahui perbedaan minat belajar IPAS siswa yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan media aplikasi Assemblr Edu dengan siswa yang tidak menggunakan media aplikasi Assemblr Edu
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model *problem based learning* berbantuan media aplikasi Assemblr Edu dalam meningkatkan minat belajar IPAS kelas V Sekolah Dasar

E. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pendidikan baik secara teoritis maupun praktis Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu contoh dari inovasi yang cukup kekinian dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media aplikasi Assemblr Edu dalam meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, penelitian ini mengupayakan untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga terwujudnya pencapaian.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan manfaat bagi siswa, guru, peneliti, serta sekolah dan lembaga dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media aplikasi Assemblr Edu, sebagai berikut:

a. Bagi siswa

Penelitian ini menciptakan proses belajar siswa yang menyenangkan dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media aplikasi Assemblr Edu sehingga meningkatkan minat belajar siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dijadikan inovasi dan wawasan baru dalam memberi gambaran kepada guru bagaimana cara mengimplementasikan model *Problem Based Learning* berbantuan media aplikasi Assemblr Edu dalam meningkatkan minat belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Memberikan perubahan serta meningkatkan kualitas pendidikan.

d. Bagi peneliti

Peneliti dapat memperoleh pengalaman dan pemahaman untuk melaksanakan pembelajaran kreatif untuk meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran yang dipengaruhi model *Problem Based Learning* berbantuan media aplikasi Assemblr Edu.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional memberikan panduan konkret dan terukur untuk peneliti dalam mengumpulkan dan menganalisis data, serta memastikan bahwa data yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Model *Problem Based Learning*

Octavia, S.A (2020, hlm. 21) model *Problem Based Learning* merupakan model pendidikan yang dirancang untuk membantu guru dan siswa mendapatkan pemecahan masalah berupa pengetahuan. Sejalan dengan pendapat Hartati, *et al* (Niken, 2023, hlm. 24) bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berpengaruh positif terhadap minat siswa dalam mempelajari IPAS. Saputro (Niken, 2023, hlm. 28) bahwa penerapan model pembelajaran PBL dapat meningkatkan minat belajar siswa. Maulidiana, *et al* (2020) menemukan bahwa model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Arends (Rahmadani, 2019, hlm 78) menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* mencakup kegiatan sebagai berikut: 1) Orientasi permasalahan kepada siswa; 2) Mengorganisasikan siswa; 3) Membimbing investigasi mandiri dan kelompok; 4) Mengembangkan dan mempresentasikan karya; 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

2. Media Aplikasi Assemblr Edu

Atmajaya (2017, hlm. 228) bahwa media teknologi berguna sebagai alat bantu untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran. Surraya (2020, hlm. 8)

bahwa media merupakan alat yang memiliki kemampuan untuk mendukung proses belajar mengajar dan berperan dalam memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan. Masri, dkk (2020, hlm.11) menyatakan, “penggunaan media pembelajaran Assemblr Edu terdapat pengaruh dan menjadikan materi mudah dipahami, sehingga meningkatkan minat belajar siswa”. Sejalan dengan pendapat Ismayani (2020, hlm. 2), bahwa media aplikasi Assemblr Edu berbasis teknologi *Augmented Reality* yang mampu memvisualisasikan rancangan pembelajaran dua dimensi dan tiga dimensi kedalam sebuah lingkungan nyata lalu memproyeksikan benda-benda maya menjadi realitas dalam waktu nyata. Tiwow (Masri,dkk. 2023, hlm.210) bahwa “Dengan adanya minat belajar, maka siswa akan lebih mudah berkonsentrasi dengan materi terutama pada media augmented reality”. Schram (2023) menyatakan bahwa “media merupakan sebuah teknologi atau alat yang digunakan untuk mengirimkan pesan atau informasi yang memiliki karakter instruktif, serta dapat disajikan dalam bentuk visual, tulisan, audio, dan dapat dimanipulasi”.

Berdasarkan beberapa uraian di atas penulis dapat simpulkan bahwa media sebagai alat bantu proses belajar mengajar tujuannya untuk mengirimkan pesan, dapat memengaruhi pola pikir, emosi, fokus, minat dan motivasi siswa.

3. Minat Belajar siswa

Slameto (2022, hlm. 57) bahwa “minat merupakan perasaan antusias, ketertarikan, keterlibatan dan perhatian siswa terhadap suatu pembelajaran”. Pandangan yang serupa juga dinyatakan Dimyanti,dkk (2013, hlm. 250) menyatakan, “minat belajar berperan sebagai dorongan yang memengaruhi tingkat kepuasan siswa dalam proses belajar”. Sejalan dengan Olivia (2011) bahwa dalam konteks belajar, kemauan belajar menunjukkan komitmen terhadap proses pembelajaran dengan menetapkan jadwal belajar atau berusaha. Sejalan dengan jurnal Tiwow (2020) bahwa dengan adanya minat belajar, maka siswa akan lebih mudah berkonsentrasi dengan materi yang diajarkan. Slameto (2010, hlm. 180) menyatakan bahwa “ada empat indikator yang bisa digunakan untuk mengukur minat belajar, yaitu perasaan senang, ketertarikan, penerimaan siswa dan keterlibatan siswa”. Siswa yang memilki minat belajar biasanya mendekati pelajaran tanpa beban pikiran dan antusiasme.

4. Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)

Sanjaya (2008, hlm. 273) menyatakan bahwa IPAS adalah suatu mata pelajaran yang menggabungkan konsep dan prinsip dari IPA dan IPS untuk membantu peserta didik memahami dan menjelaskan fenomena alam, sosial, budaya, dan teknologi yang ada di sekitarnya. Sejalan dengan pendapat Nasution (2009, hlm. 4) bahwa IPAS adalah ilmu pembelajaran yang mempelajari interaksi benda mati dan makhluk hidup di alam semesta sebagai kelompok yang berinteraksi dengan lingkungannya. Ho & Devi (2020) menyatakan bahwa “penelitian untuk meningkatkan minat belajar IPAS, diperlukan pendekatan pembelajaran yang menarik dan relevan pada siswa”.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti memberikan kesimpulan bahwa dengan pembelajaran IPAS menitikberatkan pada pengaruh penggunaan media belajar berbasis IT terhadap minat. Berdasarkan dugaan tersebut, minat mempunyai peranan penting dalam keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi Assemblr Edu terhadap minat belajar.

G. Sistematika Skripsi

Sistematikan skripsi berisi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian menurut Buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) FKIP Universitas Pasundan (2023, hlm. 39) dibagi menjadi 5 bab sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Tujuan dari bagian ini adalah untuk menjelaskan situasi dan kondisi permasalahan yang sedang relevan dan terjadi. Peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang masalah Pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media aplikasi Assemblr Edu terhadap minat belajar IPAS Kelas V , sehingga di dalamnya dikemukakan cara-cara untuk menjelaskan permasalahan, seperti melalui Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Definisi Operasional dan Sistematika Penulisan Skripsi.

Bab II Kajian Teori Dan Kerangka Pemikiran

Bab II berisi hasil kajian yang membahas teori penelitian. Kajian ini berisi definisi operasional mengenai subjek dan objek variabel dalam judul, serta pembahasan model *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran Assemblr Edu, termasuk Pengertian, Kelebihan Dan Kekurangan, Serta Langkah-

Langkah Penggunaannya. Bab ini juga membahas media informasi dengan sub pembahasan tentang pengertian, media aplikasi Assemblr Edu, dan implementasinya dalam pembelajaran.

Selain itu, bab ini juga mencakup variabel minat belajar yang meliputi Definisi Minat Belajar, Indikator Minat Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar. Terdapat pula penjelasan mengenai penelitian terdahulu yang relevan dengan topik tersebut serta Kerangka Pemikiran sebagai landasan teoretis untuk melakukan penelitian lebih lanjut. Selain itu dijabarkan pula Asumsi dan Hipotesis dari penelitian tersebut guna memberikan gambaran lebih jelas tentang tujuan akhir dari penelitian.

Bab III Metode Penelitian

Bagian ini memuat rincian tentang rencana penelitian yang sedang dilakukan untuk mendapatkan jawaban atas permasalahan yang diangkat. Bagian tersebut mencakup Metode Penelitian, Desain Penelitian, Subjek dan Objek Penelitian, Teknik Pengumpulan Data dengan Instrumen terkait, Teknik Analisis Data serta Prosedur Pelaksanaan Penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini berisi penjelasan tentang hasil yang diperoleh dari penelitian sesuai dengan situasi dan kondisi yang terjadi. Bagian ini mencakup tahap pengumpulan data hingga hasil akhir yang didapatkan dalam studi, serta analisis dan pembahasan atas temuan-temuan di lapangan pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media aplikasi Assemblr Edu terhadap minat belajar IPAS kelas V Sekolah Dasar.

BAB V Simpulan dan Saran

Bagian ini membahas kesimpulan dan rekomendasi dari hasil penelitian. Kesimpulan berisi hasil yang diperoleh sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirancang, sedangkan saran berisi solusi atau rekomendasi bagi pembaca untuk mengatasi permasalahan terhadap hasil dan temuan dari penelitian.