

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat memiliki peranan penting dalam kehidupan siswa dan mempunyai dampak yang besar terhadap sikap dan perilakunya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (*online*), minat juga diartikan sebagai keinginan, motivasi, atau kebutuhan yang kuat terhadap sesuatu. Minat belajar mempunyai pengaruh yang besar, dan jika materi pembelajaran yang diajarkan tidak sesuai dengan minatnya maka siswa tidak akan belajar dengan baik karena tidak tertarik.

Sebagaimana dinyatakan juga Poerwanto (2010, hlm. 66) menyatakan bahwa minat adalah “kecenderungan hati yang kuat terhadap suatu hal”. Menurut Fadillah (2016, hlm. 116) menggambarkan “minat belajar sebagai kesenangan, kegiatan, atau aktivitas yang mendukung kelancaran proses pembelajaran”. Menurut Rusmiati (2017, hlm. 23) bahwa “minat adalah karakteristik kemampuan untuk fokus dengan tekun pada suatu hal, yang dipengaruhi oleh bakat dan lingkungan”. Djamarah (2008, hlm. 9) mengungkapkan bahwa “minat adalah perasaan lebih suka dan keterkaitan pada aktivitas tertentu tanpa adanya paksaan”. Febriyanti (2014, hlm. 249) mengklarifikasikan bahwa “minat belajar merupakan dorongan siswa untuk belajar, sehingga mereka akan memusatkan perhatian dan berupaya dengan aktif untuk memahami pelajaran saat disampaikan”.

Berdasarkan beberapa teori uraian di atas penulis dapat simpulkan minat belajar kecenderungan kuat hati terhadap sesuatu, dorongan atau keinginan, yaitu ciri kemampuan memusatkan perhatian pada sesuatu yang dipengaruhi oleh bakat dan lingkungan. Hal ini menunjukkan bahwa minat menimbulkan perasaan positif terhadap sesuatu yang menarik dan memotivasi perhatian seseorang, rasa ingin tahu siswa dalam belajar, ketertarikan dalam belajar karena adanya dorongan dalam diri maka siswa akan terlibat dalam kegiatan proses pembelajaran.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar berdasarkan Ali (2004, hlm.67) dan Fuad dkk, (2016, hlm. 4-5) dapat dikelompokkan ke dalam dua macam

kategori utama, yaitu faktor internal (asal dari dalam diri) dan faktor eksternal (berasal dari luar). Beberapa diantaranya faktor tersebut adalah :

- a. Faktor intrinsik adalah unsur yang menimbulkan minat belajar dan berasal dari dalam diri individu. Beberapa faktor internal tersebut antara lain:
 - 1) Konsentrasi pada saat belajar, yaitu pemusatan atau perhatian seseorang terhadap suatu benda atau kelompok materi pembelajaran. Misalnya siswa fokus pada materi yang diajarkan guru dan dapat menjawab pertanyaan tentang materi yang dijelaskan.
 - 2) Rasa ingin tahu mengacu pada keinginan atau sikap yang kuat untuk memahami atau mengetahui sesuatu. Artinya siswa mendapat dorongan dan perasaan menyenangkan ketika mempelajari sesuatu seperti jenis ruang dan balok, yang berarti siswa lebih mempunyai rasa ingin tahu tentang ruang dan balok.
 - 3) Motivasi adalah keadaan dalam diri individu siswa yang mendorongnya melakukan berbagai aktivitas untuk mencapai suatu hasil tertentu. Siswa secara alami ingin belajar, mempelajari sesuatu yang belum mereka ketahui. Motivasi mengacu pada perubahan energi internal seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan dan reaksi tertentu untuk mencapai suatu tujuan. Antusiasme seorang siswa adalah terhadap apa yang disukainya, sehingga dapat mengubah sikapnya dan menjadi bersemangat terhadap suatu hal.
- b. Faktor eksternal adalah unsur-unsur yang mempengaruhi minat siswa, antara lain :
 - 1) Keluarga merupakan lembaga pertama dalam pendidikan seorang anak, dan orang tua menjadi pendamping pada saat anak membutuhkan, membantu, menyediakan materi pembelajaran yang diperlukan dan menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan mendukung anak dalam belajar.
 - 2) Lingkungan sekolah meliputi metode pembelajaran, isi, kurikulum, kesempatan belajar, materi pembelajaran, materi pembelajaran, interaksi siswa dengan guru dan personel sekolah, serta kegiatan ekstrakurikuler.
 - 3) Faktor lingkungan sosial meliputi hubungan teman sebaya, interaksi komunitas, kondisi kehidupan, dan kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan akademik menjadi lebih bermanfaat bila diimbangi dengan kegiatan ekstrakurikuler.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor internal dan eksternal mempunyai hubungan yang saling keterikatan dengan perkembangan minat belajar. Apabila faktor-faktor tersebut tidak mendukung maka siswa dapat menjadi lemah bahkan kehilangan minat belajar. Kondisi ini dapat mempengaruhi prestasi akademik siswa.

3. Aspek Minat Belajar

Menurut Crow, dkk (2018, hlm 70) mengemukakan aspek-aspek minat terdiri:

- a. Ketertarikan : Seseorang yang memiliki minat belajar akan merasa tertarik terhadap objek yang diminati.
- b. Partisipasi : Seseorang yang memiliki minat belajar akan berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar.
- c. Ketekunan : ketekunan merupakan salah satu aspek minat belajar.
- d. Konsistensi: Seseorang yang memiliki minat belajar akan menunjukkan konsistensi dalam belajar.

Berkaitannya dengan pendapat diatas Djamarah (2019, hlm. 23) mengirndikasikan bahwa minat belajar memiliki tiga aspek, yaitu:

- 1) Perhatian : Seseorang yang memiliki minat belajar akan menunjukkan perhatian yang lebih besar terhadap objek yang diminati.
- 2) Keterlibatan : Seseorang yang memiliki minat belajar akan terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar.
- 3) Ketekunan : Seseorang yang memiliki minat belajar akan menunjukkan ketekunan dalam belajar, meskipun menghadapi kesulitan.

Menurut Sarwono (2006, hlm 7), minat belajar memiliki empat aspek, yaitu:

- a) Perhatian : perhatian merupakan salah satu aspek minat belajar.
- b) Keinginan : Seseorang yang memiliki minat belajar akan memiliki keinginan yang kuat untuk mempelajari sesuatu.
- c) Rasa senang : Seseorang yang memiliki minat belajar akan merasa senang saat belajar.
- d) Keterlibatan : keterlibatan merupakan salah satu aspek minat belajar.

Menurut Reber (2012, hlm. 81), minat belajar memiliki lima aspek, yaitu:

- (1) Perhatian : perhatian merupakan salah satu aspek minat belajar.
- (2) Relevansi : Seseorang yang memiliki minat belajar akan menganggap objek yang diminati sebagai sesuatu yang relevan dengan dirinya.
- (3) Kepercayaan diri : Seseorang yang memiliki minat belajar akan memiliki kepercayaan diri yang tinggi untuk mempelajari sesuatu.
- (4) Nilai : Seseorang yang memiliki minat belajar akan menganggap objek yang diminati sebagai sesuatu yang bernilai bagi dirinya.
- (5) Emosi : Seseorang yang memiliki minat belajar akan merasakan emosi yang positif saat belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek minat belajar dapat digunakan untuk memahami bagaimana minat belajar dapat memengaruhi perilaku belajar seseorang. Minat belajar memiliki beberapa aspek yang saling berkaitan , yaitu:

- (a) Perhatian: Seseorang yang memiliki minat belajar akan menunjukkan perhatian yang lebih besar terhadap objek yang diminati.

- (b) Keterlibatan: Seseorang yang memiliki minat belajar akan terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar.
- (c) Keinginan: Seseorang yang memiliki minat belajar akan memiliki keinginan yang kuat untuk mempelajari sesuatu.
- (d) Rasa senang: Seseorang yang memiliki minat belajar akan merasa senang saat belajar.
- (e) Relevansi: Seseorang yang memiliki minat belajar akan menganggap objek yang diminati sebagai sesuatu yang relevan dengan dirinya.
- (f) Kepercayaan diri: Seseorang yang memiliki minat belajar akan memiliki kepercayaan diri yang tinggi untuk mempelajari sesuatu.
- (g) Nilai: Seseorang yang memiliki minat belajar akan menganggap objek yang diminati sebagai sesuatu yang bernilai bagi dirinya.
- (h) Emosi: Seseorang yang memiliki minat belajar akan merasakan emosi yang positif saat belajar.
- (i) Partisipasi: Seseorang yang memiliki minat belajar akan berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar.
- (j) Konsistensi: Seseorang yang memiliki minat belajar akan menunjukkan konsistensi dalam belajar.

4. Cara Meningkatkan Minat Belajar

Meningkatkan minat belajar merupakan hal yang penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Terdapat beberapa ahli mengemukakan berbagai cara untuk meningkatkan minat belajar, sebagai berikut menurut Slameto (2010, hlm. 182) bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilakukan dengan menciptakan ruangan belajar yang nyaman, menggunakan media pembelajaran yang menarik, dan menerapkan metode pembelajaran yang variatif.

Meningkatkan minat belajar berkaitan dengan hubungan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan pendapat Hamalik (2017, hlm. 45) menyatakan bahwa menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari dapat membuat siswa lebih mudah memahami dan tertarik untuk mempelajari suatu materi. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan contoh-contoh konkret, menggunakan kasus-kasus aktual, dan mengaitkan materi dengan minat dan kebutuhan siswa. Selanjutnya memberikan tantangan dan kegiatan yang bermakna menurut Susanto (2013, hlm. 67) bahwa memberikan tantangan dan kegiatan yang bermakna dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan tugas-tugas yang menantang, memberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri, dan melibatkan siswa dalam proyek-proyek belajar yang bermanfaat. Tantangan dan kegiatan yang bermakna juga dapat meningkatkan minat belajar sejalan dengan pendapat Susanto (2013, hlm. 67)

bahwa memberikan tantangan dan kegiatan yang bermakna dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan tugas-tugas yang menantang, memberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri, dan melibatkan siswa dalam proyek-proyek belajar yang bermanfaat.

Pembelajaran menggunakan media dan metode pembelajaran (2014, hlm. 11) bahwa penggunaan berbagai media dan metode pembelajaran dapat membantu siswa belajar dengan lebih efektif dan menyenangkan. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan media visual, audio, dan kinestetik, serta menerapkan metode pembelajaran seperti ceramah, diskusi, tanya jawab, dan simulasi. Selain itu penghargaan dan dukungan dapat meningkatkan minat belajar sejalan dengan pendapat Slameto (2015, hlm. 183) bahwa memberikan penghargaan dan dukungan kepada siswa dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan pujian atas usaha dan prestasi siswa, memberikan bantuan dan bimbingan yang dibutuhkan, dan menciptakan lingkungan belajar yang suportif. Hamalik (2017, hlm. 46) mengatakan menciptakan hubungan yang baik dengan siswa dapat membantu guru memahami kebutuhan dan minat mereka, serta membangun kepercayaan dan kerjasama dalam proses belajar mengajar. Hal ini dapat dilakukan dengan berkomunikasi dengan baik, menunjukkan empati, dan membangun rasa saling menghormati antara guru dan siswa.

Menurut Djamarah (2008, hlm. 167), ada beberapa strategi yang dapat diadopsi oleh guru untuk merangsang atau meningkatkan minat belajar siswa, yakni:

- a. Mendorong situasi dimana siswa merasakan kebutuhan pribadi untuk belajar dan mendorong mereka untuk belajar secara sukarela dan tanpa tekanan dari orang lain.
- b. Mengaitkan materi pendidikan dengan pengalaman hidup siswa agar siswa lebih mudah menerima materi pendidikan tersebut.
- c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencapai hasil akademik yang baik dengan menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan mendorong
- d. Menggunakan beragam teknik pengajaran yang beragam dan responsif terhadap perbedaan individu siswa, termasuk keragaman metode pengajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan meningkatkan minat belajar merupakan proses yang berkelanjutan dan membutuhkan kerjasama dari berbagai pihak, seperti guru, orang tua, dan siswa. Dengan menerapkan

berbagai cara yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli, diharapkan minat belajar siswa dapat meningkat dan mereka dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

5. Indikator Minat Belajar

Minat Belajar akan memberikan perhatian dan memperlihatkan ketertarikan dengan belajar secara antusias dan berpartisipasi aktif ketika di dalam kelas. Slameto (2010, hlm. 57) menjabarkan beberapa indikator minat belajar yaitu :

- a. Perasaan senang, siswa yang memiliki perasaan senang atau menyukai suatu tertentu, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disukainya. Seperti mengungkapkan rasa senang dan antusias belajar, memilih untuk mempelajari tidak ada perasaan dipaksa suatu materi pelajaran
- b. Ketertarikan siswa, terkait dengan rasa ketertarikan dalam mengikuti proses pembelajaran yang berarti minat tersebut cenderung merasa tertarik bisa berupa hal seperti orang, benda, atau kegiatan berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri
- c. Perhatian siswa, perhatian siswa adalah konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan. Siswa yang memiliki minat dengan sendirinya akan memperhatikan hal tersebut. Seperti memperhatikan penjelasan guru dengan seksama, aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan belajar lainnya, menyelesaikan tugas-tugas dengan penuh semangat dan tanggung jawab.
- d. Keterlibatan siswa, ketertarikan seseorang terhadap objek yang menghasilkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut

Berdasarkan uraian di atas bahwa indikator minat belajar yaitu memperhatikan dalam proses belajar mengajar, mempunyai rasa suka terhadap pelajaran, antusias siswa, berpartisipasi dalam belajar dan memiliki keaktifan belajar dan upaya untuk mereliasasikan keinginan untuk belajar.

B. Model Pembelajaran

1. Konsep Model Pembelajaran

Bruce Joyce, dkk (Suharli, 2015 hlm. 2) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah sebuah gambaran untuk membantu siswa mencapai tujuan lingkungan belajar. Hamzah (Ahyar dkk. 2021, hlm. 4) bahwa model pembelajaran adalah suatu proses pembelajaran yang bertujuan agar kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan dan diterima oleh siswa. Sejalan dengan pendapat Suharli (2016, hlm. 1) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan

pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut Trianto (Octavia, 2020, hlm. 12), model pembelajaran adalah model yang digunakan sebagai pedoman perencanaan

pembelajaran di suatu kelas atau kurikulum. Menurut Arend (Mulyono 2018, hlm. 89) bahwa, model memiliki makna yang lebih luas terdiri dari pendekatan, strategi, metode dan teknik.

Berdasarkan pendapat diatas bahwa model pembelajaran adalah merancang pembelajaran membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dan penggunaan perangkat pembelajaran yang disusun secara sistematis sedemikian rupa sehingga dapat menggambarkan proses pembelajaran tahap demi tahap.

2. Karakteristik Model Pembelajaran

Octavia (2020, hlm. 14-15) bahwa model pembelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut :

- a. Model pembelajaran harus mencakup langkah-langkah sistematis untuk mengubah perilaku siswa, berdasarkan asumsi-asumsi tertentu
- b. Tujuan pembelajaran ditetapkan secara spesifik, model pembelajaran spesifik yang diharapkan dapat dicapai siswa dalam bentuk kinerja yang dapat diamati
- c. Lingkungan ditetapkan dengan khusus. Kondisi lingkungan yang spesifik pada model pembelajaran
- d. Standar pencapaian. Mencerminkan hasil belajar dalam bentuk perbuatan yang harus ditunjukkan oleh siswa setelah melalui dan menyelesaikan kegiatan pembelajaran
- e. Interaksi dengan lingkungan. Semua model pembelajaran menentukan beberapa cara yang memungkinkan siswa dapat berinteraksi dan menanggapi lingkungan

Rusman (Hasriadi 2022, hlm. 10) terdapat beberapa karakteristik model pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Bersumber pada teori pendidikan dan teori pembelajaran para ahli. Model dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis
- 2) Memiliki misi dan tujuan pada pembelajaran tertentu
- 3) Dipilih sebagai pedoman untuk memperbaiki proses pembelajaran dikelas
- 4) Memiliki bagian-bagian model yakni :
 - a) Urutan langkah-langkah pembelajaran (syntax)
 - b) Adanya prinsip-prinsip reaksi
 - c) Sistem sosial
 - d) Sistem pendukung
- 5) Menerapkan model bimbingan yang praktis untuk pendidik
- 6) Pengaruh akibat penerapan model pembelajaran yaitu hasil belajar yang dapat diukur.

Berdasarkan simpulan diatas karakteristik model pembelajaran ini penting untuk dipahami oleh guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat. Dengan memilih model pembelajaran yang sesuai, diharapkan proses belajar mengajar akan lebih efektif dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

3. Fungsi Model Pembelajaran

Trianto (2010, hlm. 53) fungsi model pembelajaran sebagai berikut :

- a. Petunjuk perencanaan kegiatan pembelajaran bagi perencana siswa dan guru.
- b. Petunjuk bagi siswa dan guru tentang pelaksanaan pembelajaran, sehingga siswa dan guru dapat menentukan tahapan pembelajaran dan segala sesuatu yang diperlukan.
- c. Mempermudah dalam mendidik siswanya untuk mencapai tujuannya.
- d. Membantu siswa memperoleh pengetahuan, ide, keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir dan mempelajari cara belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat Dini Rosdiani (Dasep Bayu Ahyar, dkk 2021, hlm. 10-11) adalah sebagai berikut:

- 1) Bimbingan. Model pembelajaran harus menjadi pedoman atau acuan bagi guru dan siswa dalam berkomunikasi, berupa kurikulum yang komprehensif untuk mencapai tujuan
- 2) Mengembangkan kurikulum. Model pembelajaran juga dapat membantu dan mengembangkan rencana pembelajaran pada setiap kelas atau pembelajaran
- 3) Spesifikasi alat Pelajaran. Model pembelajaran adalah alat pengajaran yang membantu guru mengarahkan siswa untuk melakukan perubahan perilaku yang diinginkan
- 4) Memberikan masukan dan perbaikan terhadap Pengajaran. Model pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar mengajar dan sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa

Berdasarkan penjelan diatas bahwa model pembelajaran memiliki banyak fungsi penting dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, guru dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, mencapai tujuan pembelajaran, dan mengembangkan berbagai kompetensi siswa.

C. Model *Problem Based Learning*

1. Konsep Model *Problem Based Learning*

Asti Febrina (2022, hlm. 31) menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran berpikir dalam memecahkan masalah baik dari pengetahuan dan pemahaman dasar tentang materi pelajaran. 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 *Problem Based Learning* 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.

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti dapat simpulkan bahwa model *Problem Based Learning* berfokus pada pemecahan masalah, belajar aktif dan mandiri, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi dan mendorong pembelajaran mandiri untuk menemukan solusi atas masalah yang dihadapi.

2. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Kelebihan Model *Problem Based Learning* menurut Asti Febrina (2022, hlm. 35) sebagai berikut :

- a. Siswa memiliki pengetahuan yang lebih besar tentang objek masalah dalam materi tertentu
- b. Melalui latihan-latihan pembelajaran, siswa dapat menambah pengetahuannya sendiri
- c. Kemampuan kognitif siswa harus lebih tinggi untuk latihan pemecahan masalah yang melibatkan partisipasi aktif
- d. Tantangan yang berkaitan langsung dengan keadaan dunia nyata memberikan nilai motivasi dan minat yang tinggi dalam pelajaran
- e. Siswa diharapkan bisa mengekspresikan ambisi dan menerima sudut pandang orang lain
- f. Berpusat pada siswa dan bekerja dalam kelompok diperbolehkan
- g. Siswa dapat membiasakan diri memanfaatkan berbagai sumber informasi

Sejalan dengan pendapat Sanjaya (Asti Febrina, 2022, hlm. 35) menyatakan bahwa keunggulan model *Problem Based Learning* sebagai berikut :

- 1) Model *Problem Based Learning* menumbuhkan kerja sama dalam kelompok, mengasah kemampuan berpikir siswa dan mendorong inisiatif siswa
- 2) Siswa dapat mengembangkan kemampuan untuk memecahkan masalah
- 3) Mendorong siswa untuk bertanggung jawab atas pendidikannya
- 4) Memecahkan masalah untuk mendorong hasil belajar maupun proses pembelajaran

Kekurangan model *Problem Based Learning* menurut Sanjaya (Asti Febrina, 2022, hlm. 36) menyatakan sebagai berikut :

- (a) Memerlukan banyak waktu untuk mempelajari model *Problem Based Learning*
- (b) Landasan kegiatan pembelajaran diperlukan adanya buku-buku yang dapat digunakan
- (c) Tidak semua disiplin ilmu dapat mengajarkan dengan menggunakan pendekatan ini

Sejalan dengan pendapat Shoimin (2014, hlm. 133) kekurangan dari model *Problem Based Learning* sebagai berikut :

- (1) Pembelajaran berbasis masalah tidak dapat digunakan untuk setiap materi pelajaran.
- (2) Setiap kelas memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi maka akan menyebabkan sulitnya pada pembagian tugas.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi, memperdalam pemahaman materi pelajaran. Sementara kekurangan pada model *Problem Based Learning* membutuhkan waktu yang lama dibandingkan model pembelajaran tradisional, membutuhkan persiapan yang matang, memerlukan keterampilan manajemen kelas yang baik.

3. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Langkah-langkah model *Problem Based Learning* permasalahan setiap siswa dalam menentukan masalah, menurut Nur Khasanah dkk (2021, hlm. 26) menyatakan bahwa langkah-langkah *Problem Based Learning* sebagai berikut :

- a. Orientasi peserta didik pada masalah
- b. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar
- c. Membimbing pengalaman individual/kelompok
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
- e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Sejalan dengan pendapat Arends (2012, hlm. 411) bahwa langkah-langkah dalam melaksanakan model *Problem Based Learning* terdapat 5 fase yaitu :

- 1) Mengorientasi siswa pada masalah, pendidik mengkomunikasikan tujuan pembelajaran sebagai tahap pertama dalam strategi, siswa harus diajarkan ide-ide dasar agar memahami sifat masalah serta guru dan siswa diharapkan berpartisipasi aktif dalam pemecahan masalah

- 2) Mengorganisasikan siswa untuk meneliti, merencanakan tugas terkait permasalahan mencakup fakta faktual dan pengetahuan yang dimiliki setiap siswa
- 3) Membimbing penyelidikan individu dan kelompok, Guru membantu siswa dalam mengumpulkan data penyelidikan. informasi yang relevan, melakukan percobaan, dan menemukan alasan serta penyelesaian
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, Guru membimbing siswa dalam merancang serta mempersiapkan artefak-artefak yang benar, seperti laporan, rekaman video, dan model guna memudahkan mereka dalam mempresentasikannya pada orang lain.
- 5) Menelaah dan menilai pendekatan pemecahan masalah, Guru mengarahkan siswa dalam melaksanakan refleksi dari hasil penyelidikannya dan langkah-langkah yang mereka terapkan.

Berdasarkan pendapat ahli yang telah dipaparkan, maka disimpulkan bahwa secara umum tahapan dari model *Problem Based Learning* yaitu menjelaskan orientasi atau menyajikan permasalahan, mengidentifikasi masalah, mengorganisasikan siswa, memberi bimbingan individu dan kelompok dalam mengumpulkan data, melakukan eksperimen, dan mencari solusi, menyajikan hasil karya, melakukan analisis dan evaluasi penyelesaian masalah.

D. Media Pembelajaran

1. Konsep Media Pembelajaran

Sadiman (2008, hlm. 7) menyatakan bahwa media pendidikan adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi sebagai bagian dari proses belajar mengajar agar penerima informasi tersebut merasakan dan menggugah perhatian serta minat siswa untuk belajar. Menurut Surayya (2020), media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar serta mempengaruhi penjelasan pesan atau informasi yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Sejalan dengan pendapat yang dijelaskan oleh Sukirman (2012, hlm. 29), media pendidikan dalam pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi sebagai bagian dari proses belajar mengajar agar informasi tersebut dapat dipahami oleh penerimanya serta menggugah perhatian dan minat siswa dalam belajar. Menurut Surayya (2020) bahwa lingkungan belajar merupakan sarana yang dapat menunjang proses belajar mengajar serta membantu menjelaskan pesan atau informasi yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pendapat Arsyad (2011, hlm. 3) menjelaskan bahwa dalam arti luas,

paparan media merujuk pada orang, objek, atau peristiwa menciptakan konteks di mana siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar, dengan tujuan menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, yang dapat mempengaruhi pola berpikir, emosi, konsentrasi dan perhatian dengan motivasi. Hasilnya, proses pembelajaran dapat berjalan lancar sesuai tujuan yang diinginkan.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Platform pembelajaran ada bermacam-macam jenisnya, baik yang berbentuk benda fisik konkrit maupun yang berbentuk multimedia. Menurut Kustiawan (2016, hlm. 138), klasifikasi media pembelajaran dapat dibagi menjadi dua kelompok utama:

- a. Media pembelajaran yang mudah artinya media yang mudah dibuat, bahannya mudah didapat, dan mudah digunakan. Jenis media tersebut antara lain:
 - 1) Alat peraga dua dimensi seperti bahan cetak, gambar grafis, dan papan tulis.
 - 2) Lingkungan belajar 3 dimensi, seperti bola dunia.
- b. Lingkungan pembelajaran saat ini mengacu pada media yang dirancang khusus untuk digunakan dalam pembelajaran modern dan seringkali memerlukan keterampilan khusus untuk memproduksinya. Jenis media ini dibedakan menjadi dua bagian:
 - 1) Materi pembelajaran proyeksi modern seperti layar LCD, proyektor, dan lain-lain.
 - 2) Materi pembelajaran modern dalam format non proyeksi seperti kaset, radio, televisi, VCD/DVD, laptop, gawai dan lain-lain.

Bretz (2010) menyatakan, bahwa “media pembelajaran terbagi menjadi tiga elemen utama, yaitu elemen audio, elemen visual, dan elemen gerak. Elemen visual bisa dikelompokkan menjadi bentuk gambar, simbol, dan garis yang dapat dipersepsi melalui indera penglihatan”. Ainul, dkk (2017, hlm. 19) menyatakan bahwa media digunakan untuk memberikan siswa berbagai pengalaman belajar. Pembelajarannya tergantung pada interaksi siswa dengan media. Dengan media yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran maka pengalaman belajar dapat ditingkatkan sehingga hasil belajar siswa meningkat. Adapun manfaat dari media pembelajaran menurut Rohani (2019, hlm. 43) adalah sebagai berikut :

- a) Membantu memudahkan siswa untuk belajar dan guru untuk mengajar

- b) Melalui bantuan alat, konsep (topik) pengajaran dapat diterapkan secara konkrit
- c) Kegiatan belajar mengajar tidak membosankan dan biasa-biasa saja.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Assemblr Edu augmented reality dalam pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu topik pembelajaran siswa di sekolah. Program ini memungkinkan siswa untuk berkreasi, aktif dan lebih menunjukkan minat belajar.

3. Media Augmented Reality (AR)

Augmented Reality (AR) terus berkembang pesat, dan para ahli pun terus memperbarui definisi dan pemahaman tentang teknologi saat ini. Berikut beberapa definisi media *augmented reality*. Teixeira *et al.* (2023, hlm. 5) dalam jurnal mereka "*Augmented Reality: The Next Frontier in Human Computer Interaction*" mendefinisikan AR sebagai berikut:

Teknologi yang mengubah cara kita memandang dan berinteraksi dengan dunia di sekitar kita. AR dapat membantu kita untuk belajar, bekerja, dan bermain dengan lebih efektif dan efisien. AR juga dapat membantu kita untuk terhubung dengan orang lain dan dengan dunia di sekitar kita dengan cara yang lebih bermakna.

Sejalan dengan pendapat Schnabel *et al.* (2024, hlm. 10) *Augmented Reality A Practical Guide for Designers and Developers* mendefinisikan AR sebagai berikut :

Suatu media yang memungkinkan pengguna untuk melihat dan berinteraksi dengan objek virtual di dunia nyata. Objek virtual ini dapat berupa model 3D, gambar, video, teks, dan informasi lainnya. AR dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti pendidikan, pelatihan, hiburan, dan navigasi.

Ahkmad Sugiato (2022, hlm. 7) menyatakan bahwa tujuan penerapan teknologi *augmented reality* adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengikuti eksperimen sehingga meningkatkan motivasi belajarnya. Penggunaannya dapat menyampaikan secara positif objek-objek yang ada di dunia maya sehingga terlihat cukup bagus dan serasa berada dalam pengalaman yang jauh

lebih nyata. Terdapat program aplikasi AR yang digunakan saat ini, seperti Unity 3D, Blender, Sketchup, Vuforia SDK, Assemblr Edu.

Penulis memilih aplikasi Assemblr Edu sebagai media pembelajaran dibanding dengan aplikasi AR yang lainnya, dikarenakan AR Assemblr Edu terdapat keunggulan, diantaranya memiliki video, animasi audio, tidak memerlukan pengetahuan tentang pemrograman, bisa di lihat dari berbagai sudut pandang 3 dimensi yang dapat ditayangkan sesuai yang di inginkan terutama dibidang pendidikan pada materi pembelajaran. Keunggulan tersebut juga dinyatakan oleh Assemblr (2020) menyatakan bahwa Assemblr Edu memiliki Assemblr Studio untuk editing dan mengimport gambar 3 dimensi dari sumber lain yang bertipe .fbx, .obj.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis dapat simpulkan bahwa media *augmented reality* terus berkembang dan memiliki potensi yang besar untuk mengubah cara proses pembelajaran. Peneliti melihat bahwa fasilitas dan kesederhanaan aplikasi Assemblr Edu yang dibuat membantu proses pembelajaran dengan meningkatkan imajinasi dan kreativitas siswa, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap apa yang dipelajari.

E. Aplikasi Assemblr Edu

1. Pengertian Aplikasi Assemblr Edu

Assemblr Edu adalah sebuah aplikasi yang dikembangkan untuk membuat konten tiga dimensi (3D) dan *Augmented Reality*(AR) yang interaktif dan menyenangkan dengan menggabungkan beberapa objek yang tersedia (Assemblr, 2023). Aplikasi ini tersedia dalam sajian *website* yang dapat diakses melalui <https://edu.assemblrworld.com/> dan tersedia pada *play store* atau *app store* dalam bentuk aplikasi yang dapat diunduh secara gratis. Awaliyah, dkk. (2023, hlm 7) menyatakan bahwa aplikasi Assemblr Edu telah memuat materi tentang sistem organisasi kehidupan makhluk hidup seperti materi IPAS tentang geografi, biologi, fisika. Aplikasi ini dapat digunakan oleh pendidik, pengembang pendidikan siswa. Chairudin (Awaliyah, 2023, hlm. 7) menyatakan bahwa *Platform* ini juga memiliki fitur yang memungkinkan untuk mengelola, menyimpan dan berbagi konten yang dibuat, sehingga memudahkan proses kolaborasi antar guru atau pengajar.

Akhmad Sugiarto (2020) dengan penggunaan media pembelajaran Assemblr Edu akan menjadikan materi mudah dipahami, sehingga meningkatkan minat belajar siswa. Assemblr Edu juga dapat digunakan untuk mengevaluasi kinerja peserta didik dengan menambahkan soal atau kuis dalam konten AR yang dibuat.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa Assemblr Edu merupakan salah satu ide untuk pembuatan media pembelajaran interaktif yang efektif dalam menarik minat belajar peserta didik serta peningkatan dalam hasil belajar. 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.

2. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Assemblr Edu

Assemblr Edu dirancang dalam membantu penggunaannya mengkonstruksi konten yang berupa tiga dimensi yang divisualisasikan dengan konsep *Augmented Reality* menurut Ryza (2017). Aplikasi Assemblr sebagai media pembelajaran dibanding dengan aplikasi *Augmented Reality* yang lainnya (2020), berikut beberapa kelebihan dan kekurangan aplikasi Assemblr Edu diantaranya :

- a. Kelebihan Aplikasi Assemblr Edu
 - 1) Mampu mengkonstruksi output yang berbasis visual dalam bentuk tiga dimensi, hal ini dapat menarik perhatian dan menambah rasa ingin tahu bagi peserta didik
 - 2) Membantu dalam penyampaian konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih nyata sehingga memudahkan peserta didik
 - 3) Telah tersedia konten-konten siap pakai yang dapat digunakan oleh guru.
Konten ini terdapat dalam beberapa bentuk seperti model, diagram, bahkan simulasi
 - 4) Guru dapat mengkreasi konten yang diinginkan, selain konten siap pakai, Assemblr Edu ini juga memungkinkan penggunaannya untuk mengkonstruksi dari awal sesuai dengan yang diinginkan.
 - 5) Menjadikan aktivitas belajar lebih bermakna, salah satunya dengan penggunaan fitur *scan to see* yang memungkinkan terjadinya aktivitas secara dua arah.
 - 6) Berkonsep *Augmented Reality* yakni memiliki animasi, audio, dan video yang bersifat *user friendly* artinya mudah digunakan tanpa perlu pemahaman tentang pemrograman yang *advance*
- b. Kekurangan Aplikasi Assemblr Edu
 - 1) Aplikasi Assemblr Edu tidak semua fitur yang ada bersifat gratis.

- 2) Terdapat beberapa fitur yang mengharuskan penggunanya untuk berlangganan dengan pilihan paket yang beragam

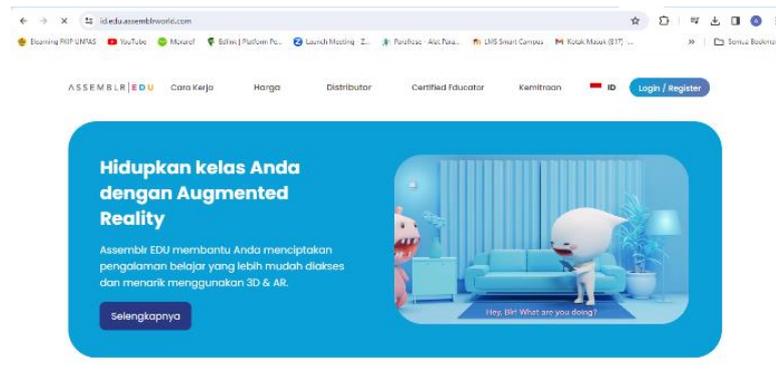
Kelebihan Assemblr Edu dibandingkan dengan aplikasi lain yang berkonsep *Augmented Reality* yaitu memiliki animasi, audio, dan video yang bersifat user friendly artinya mudah digunakan tanpa perlu pemahaman tentang pemrograman yang *advance* (Assemblr, 2023). Kelebihan-kelebihan yang telah dijabarkan menjadikan aplikasi ini terlihat sangat powerfull. Namun, terdapat kekurangan pada aplikasi ini yaitu tidak semua fitur yang ada pada aplikasi ini bersifat gratis. Terdapat beberapa fitur yang mengharuskan penggunanya untuk berlangganan dengan pilihan paket yang beragam.

Berdasarkan penelitian sebelumnya terkait penggunaan Assemblr Edu sebagai media pembelajaran terutama mata pelajaran yang abstrak seperti matematika bahwa aplikasi tersebut dapat menjadi alternatif pilihan dalam inovasi media pembelajaran yang variatif dan dapat meningkatkan minat belajar serta motivasi belajar peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran seperti Assemblr Edu dapat memudahkan guru dalam menyampaikan informasi terkait konsep yang akan diajarkan di kelas sehingga materi dapat lebih mudah dipahami terlebih pada materi yang abstrak dan dapat mengefesienasikan waktu. Peneliti melihat bahwa fasilitas dan kemudahan yang ada pada aplikasi Assemblr Edu akan membantu dalam proses pembelajaran, termasuk dalam meningkatkan daya nalar daya kreatifitas, pada peserta didik sehingga juga akan meningkatkan pemahaman pada materi yang dipelajarinya.

3. Langkah Penggunaan Aplikasi Assemblr Edu

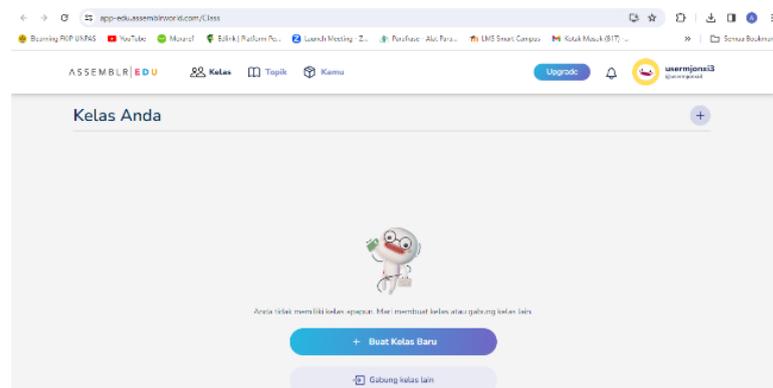
Assemblr Edu (2023) terdapat langkah-langkah penggunaanya sebagai berikut:

- a. Unduh aplikasi Assemblr Edu di *App Store* atau *Play Store* <https://id.edu.assemblrworld.com/> dilaptop/*handphone* dan buat akun di halaman "Daftar".



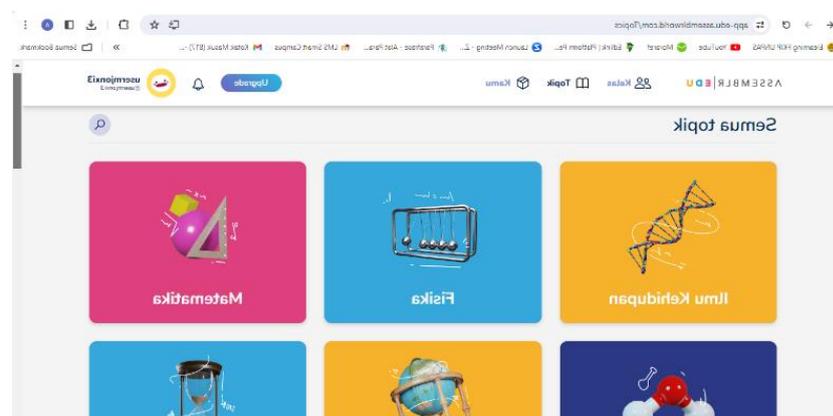
Gambar 2. 1 Tampilan Awal Assemblr Edu

- b. Setelah mendaftar, buka aplikasi Assemblr Edu dan pilih topik pembelajaran yang ingin diakses. Pastikan perangkat mobile memiliki koneksi internet yang stabil.



Gambar 2. 2 Tampilan Fitur Kelas

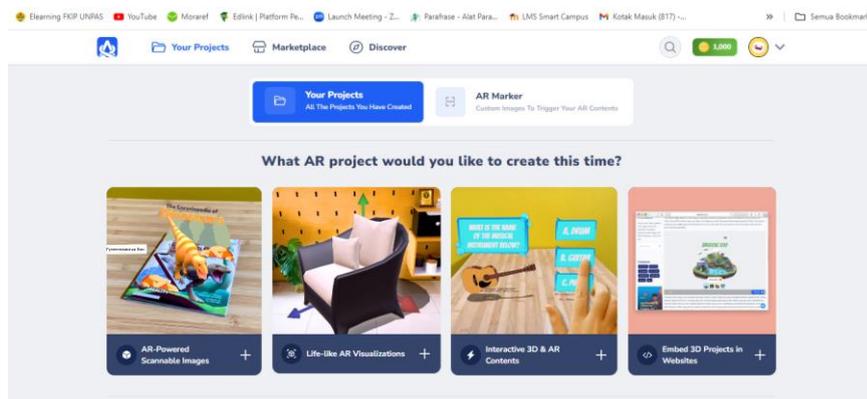
- c. Pilih model, diagram, atau simulasi yang ingin digunakan sebagai bahan ajar.



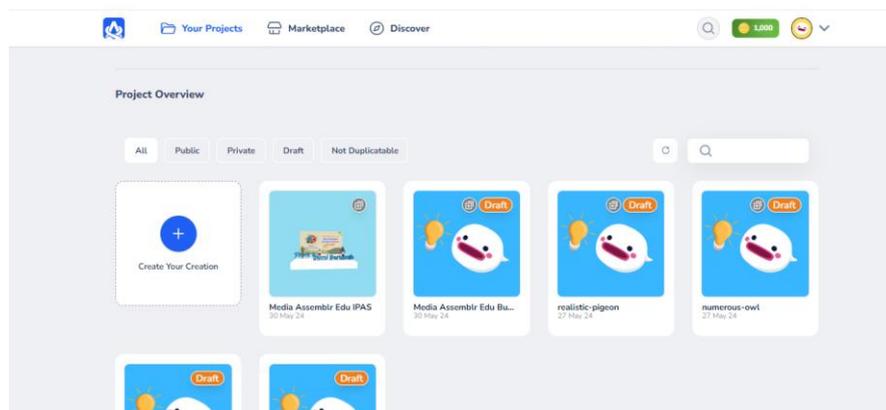
Gambar 2. 3 Tampilan Fitur Topik

- d. Apabila model yang diinginkan belum tersedia, gunakan fitur editor AR untuk membuat model sendiri. Bila ingin membuat konten baru, pilih jenis konten yang akan dibuat seperti gambar, video atau model 3D atau bisa menuju *website*

<https://studio.assemblrworld.com/projects> atau aplikasi *Playstore* dan *App Store* untuk mengedit atau menambahkan materi yang akan dibuat.



Gambar 2. 4 Tampilan Assemblr Studio

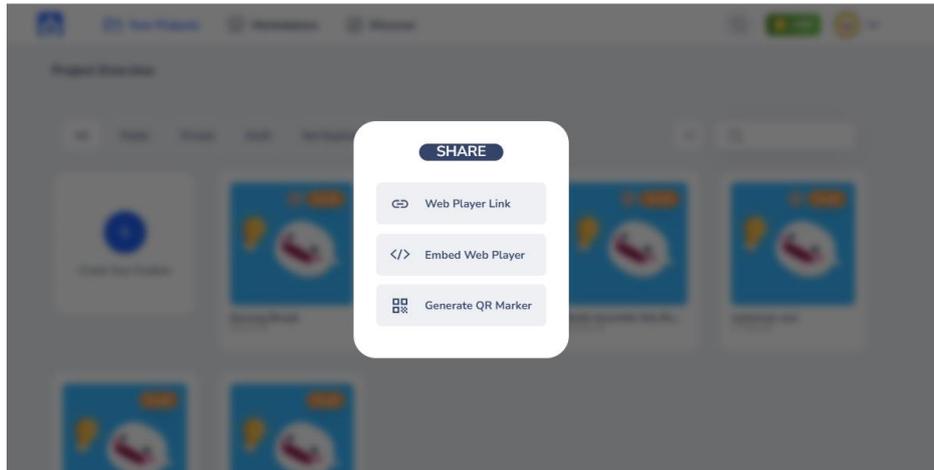


Gambar 2. 5 Membuat Kreasi Media Pembelajaran



Gambar 2. 6 Tampilan Materi Pembelajaran

- e. Tambahkan catatan, video, gambar, teks 3D, atau objek 2D & 3D ke dalam bahan ajar menggunakan fitur editor.
- f. Bagikan bahan ajar yang telah dibuat dengan siswa melalui fitur *share*.



Gambar 2. 7 Tampilan Share Media Assemblr Edu

- g. Siswa dapat mengakses bahan ajar tersebut dengan memindai kode *QR* yang terdapat pada bahan ajar menggunakan fitur scan pada aplikasi Assemblr Edu. Assemblr Edu, pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.



Gambar 2. 8 Kode QR Media Assemblr Edu

- h. Gunakan kamera perangkat untuk scan barcode menggunakan aplikasi Assemblr Studio atau Aplikasi Assemblr Edu untuk menampilkan gambar atau materi Assemblr Edu



Gambar 2. 9 Tampilan Media Assemblr Edu pada siswa

- i. Media Pembelajaran siap digunakan.

F. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial

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”. Pembelajaran IPAS siswa SD hendaknya menggunakan alat bantu untuk menjelaskan materi pelajaran, sehingga siswa menjadi lebih memahami serta berminat untuk belajar IPAS

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Sunarni & Karyono (2023, hlm. 1616) dan Saputra & Hadi (2022, hlm. 1615) bahwa “fokus penelitian pada persepsi guru terhadap implementasi Kurikulum Merdeka yang menunjukkan hasil berupa persepsi positif terhadap implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar”. Salah satu hal esensial pada Kurikulum Merdeka dalam rangka membenahi sistem pendidikan dasar di Indonesia adalah adanya penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Purnawanto (2022, hlm. 78) menjelaskan bahwa “penggabungan tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa siswa pada jenjang Sekolah Dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu”. Selain itu, mereka masih ada dalam tahap berpikir sederhana/konkret dan menyeluruh namun tidak detail, sehingga penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS tersebut diharapkan dapat memicu siswa untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Menurut Susilowati (2023, hlm. 187) bahwa “realita yang ditemui di kelas ketika pembelajaran IPAS, yakni guru bersifat dominan dengan mengajarkan IPAS secara terpisah antara IPA dan IPS, serta materi yang disampaikan hanya bersifat informatif dan menghafal”. Pembelajaran IPAS yang dilakukan guru hanya

menghafal konsep, istilah, dan teori sehingga pelajaran yang seharusnya secara terpadu dalam satu kesatuan sebagai proses, sikap, dan aplikasi menjadi terabaikan.

Cakupan mata pelajaran IPAS di jenjang Sekolah Dasar ada disetiap fase A, B, dan C dengan sebaran, sebagai berikut fase A kelas 1 dan 2 IPAS digabungkan dengan mata pelajaran lain, sedangkan untuk fase B kelas 3 dan 4, serta fase C kelas 5 dan 6 capaian pembelajaran IPAS dipisah dan disajikan dalam mata pelajaran bernama IPAS. Menurut Delina Andreani (2023, hlm. 1843) bahwa “informasi lebih dalam berkaitan persepsi guru Sekolah Dasar tentang mata pelajaran IPAS”. Persepsi guru ini nantinya diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan evaluasi pihak yang berkepentingan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Oleh karena itu, penelitian ini dirasa perlu dilakukan untuk menggali persepsi guru Sekolah Dasar tentang mata pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka guna mengetahui pemahaman, implementasi, dan refleksi yang dilaksanakan guru Sekolah Dasar ketika melakukan pembelajaran IPAS.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS adalah materi yang berhubungan dengan mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, teori atau prinsip saja tetapi juga suatu proses penemuan. Proses yang dialami siswa secara langsung akan mempermudah pemahaman terhadap konsep-konsep IPAS serta pembelajaran IPAS dalam menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* juga dapat meningkatkan pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar dikarenakan metode pembelajaran yang lebih menarik.

G. Peneliti Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan dalam jurnal oleh Ika Apriliya, dkk. Berjudul “Penggunaan Model *Problem Based Learning* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas II di SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang” menyatakan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon minat belajar siswa selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan indikator 4 aspek yaitu perhatian, perasaan senang, partisipasi dan ketertarikan. Keempat aspek tersebut diskumulasikan dengan hasil respon siswa sebanyak 83,5%, sehingga bisa dikatakan respon siswa dengan variabel minat belajar dalam kategori sangat baik.

2. Penelitian yang dilakukan dalam jurnal oleh Ferdika, dkk. Berjudul “Pengaruh model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Konkret Terhadap Minat Belajar Pada Pembelajaran IPAS SD” menyatakan bahwa hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa model *problem based learning* berbantuan media konkret dapat meningkatkan minat belajar siswa. Data siklus I diperoleh hasil ketuntasan klasikal pada kelas tersebut sebesar 75%, kemudian pada siklus II sebesar 83%. Hasil penelitian berdasarkan aspek motivasi 70% 80% meningkat. Aspek keterlibatan 76% 85% meningkat. Aspek ketertarikan 75% 83% meningkat. Aspek konsentrasi 70% 81% meningkat. Aspek kemandirian 76% 87% meningkat. Sehingga, rata-rata Presentase 75% 83% meningkat. Secara keseluruhan peningkatan baik dari variabel minat belajar siswa mencapai presentase 80-an% dengan kriteria sangat baik.
3. Penelitian yang dilakukan dalam jurnal oleh Rina Rizki Simamora, dkk berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Assemblr Edu Terhadap Minat Belajar Siswa” menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi Assemblr Edu pada indikator motivasi terdiri dari 5 butir pernyataan dengan skor rata-rata 92,72 yang berada pada kategori “Sangat Tinggi” dan pada indikator pengetahuan dengan rincian skor memperoleh nilai rata-rata 91,27 yang berada pada kategori “Sangat Tinggi” Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa taraf signifikannya $1,725 < 14,252$. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi Assemblr Edu terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa.
4. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Trisna Hartanti Aimang 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 terdapat perbedaan dalam minat belajar antar siswa dikelas eksperimen dan kelas kontrol.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Akhmad Sugiarto berjudul “Penggunaan Media *Augmented Reality* Assemblr Edu untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep

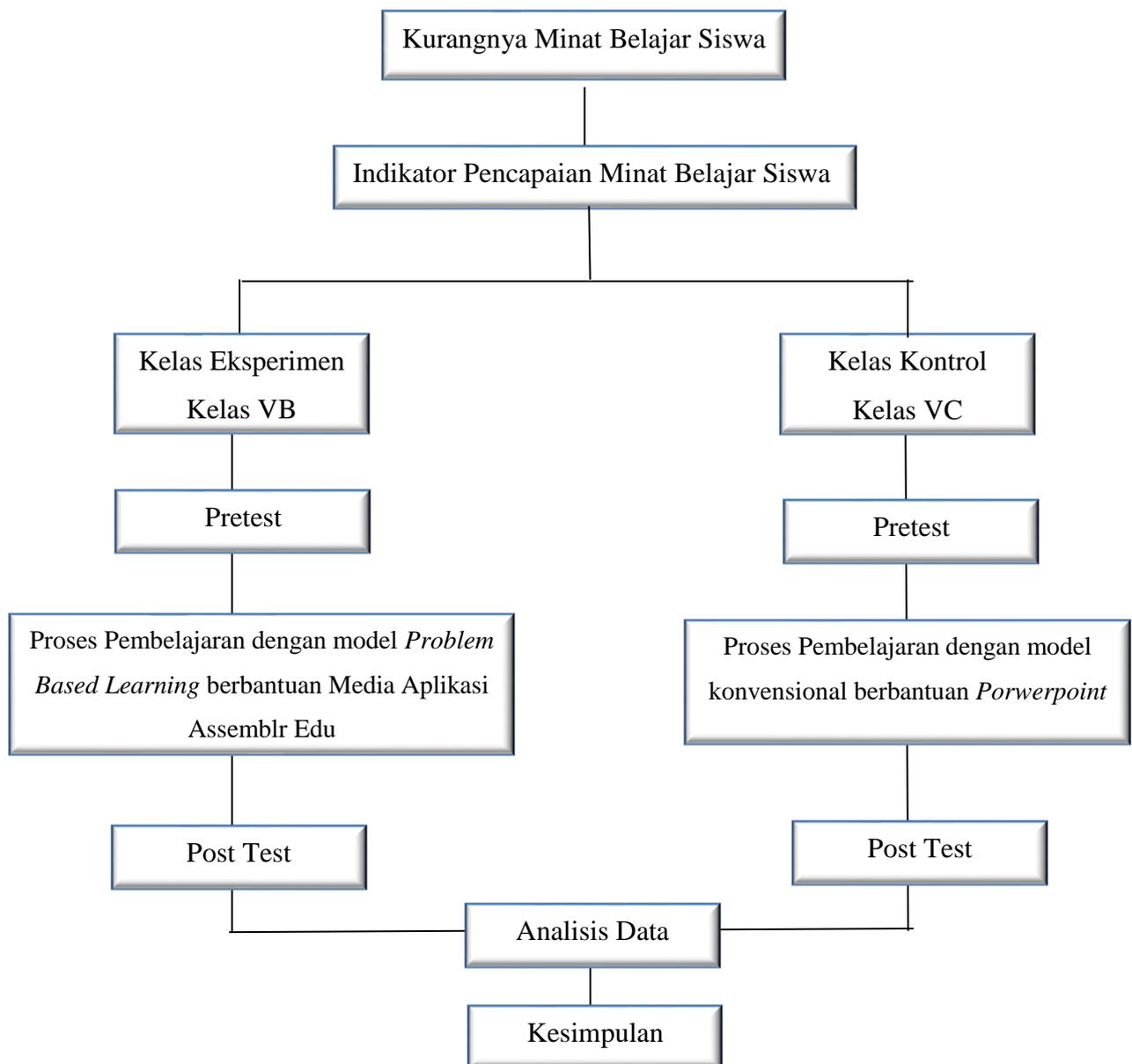
- Peredaran Darah” menyatakan bahwa respon siswa terkait kelayakan sebagai media sebesar 99,11% dan penggunaan Assemblr Edu memudahkan dalam memahami konsep peredaran darah karena terasa hidup serta bergerak.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Noperman, dkk (2020) yang berjudul “Pengaruh Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA SD Kota Bengkulu”. Menyatakan bahwa hasil penelitian diketahui hasil uji-t dengan nilai t hitung 10,52 dan nilai t table sebesar 1,673. Jadi dengan $t \text{ hitung} (10,52) > t \text{ table} (1,673)$ pada taraf signifikan 5%, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran terhadap minat siswa pada kelas IPA sains IV SD kota Bengkulu.
 7. Penelitian Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (2021) berjudul "Penggunaan Media Augmented Reality (AR) dalam Meningkatkan Pembelajaran peserta didik pada tujuan pembelajaran memahami jenis-jenis" menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan media Augmented Reality menunjukkan hasil skor 98% untuk Eka Legya Framita, skor 77% untuk Singgah Yuntoto, dan skor 56% untuk Bahrul Afandi. Selain itu, terdapat peningkatan rata-rata skor hasil belajar siswa sebesar 77%. Hasil ini dapat diklasifikasikan sebagai peningkatan yang signifikan. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media Augmented Reality efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

H. Kerangka Pemikiran

Sugiyono (2019, hlm. 95) menggambarkan bahwa “sebuah model konseptual yang menjelaskan kaitan antara teori dan faktor-faktor yang diidentifikasi sebagai masalah yang signifikan”. Kerangka pemikiran untuk memandu arah dan memperlancar proses penelitian atau penulisan karya tulis ilmiah, diperlukan sebuah struktur, konseptual, yang berisi tentang pembahasan teori dengan permasalahan-permasalahan yang ada dalam sebuah penelitian. Dengan adanya kerangka pemikiran atau dengan kata lain, memiliki pemahaman tentang elemen-elemen yang perlu dianalisis dalam kerangka penelitian. Kerangka kerja ini diwujudkan dalam bentuk visual atau diagram yang kemudian diatur

sedemikian rupa sehingga dapat berfungsi sebagai panduan umum dalam mengarahkan penyelidikan.

Urutan yang terdapat dalam kerangka pemikiran dimulai dari topik permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian. Kemudian, masuk ke indikator pencapaian. Kemudian masuk ke evaluasi atau tes yang dilakukan sebelum memulai pembelajaran, setelah itu guru menggunakan media pembelajaran Aplikasi Assemblr Edu lalu evaluasi akhir atau post test setelah materi selesai diajarkan. Pada penyelesaian pretest dan posttest peneliti mengelola data ke dalam SPSS kemudian hasil SPSS tersebut di jabarkan dalam bentuk kesimpulan.



Gambar 2. 10 Kerangka Pemikiran

Sumber : Peneliti (2024)

I. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Deni Sepriawan (2014, hlm. 35) menyatakan bahwa asumsi penelitian merupakan anggapan atau pertanyaan dasar yang digunakan sebagai pijakan untuk berpikir dan melakukan penelitian sesuai kajian pustaka. Kinayati, dkk (2021) Asumsi adalah prinsip-prinsip dasar yang diasumsikan mengenai kenyataan yang

harus diuji melalui pengamatan empiris. Asumsi dalam penelitian antara lain adalah sebagai berikut :

Ika Apriliya, dkk. (2023, hlm. 9) bahwa untuk mengetahui respon minat belajar siswa selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan indikator 4 aspek yaitu perhatian, perasaan senang, partisipasi dan ketertarikan. *Problem Based Learning* berfokus pada pemecahan masalah dunia nyata, yang memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar IPA, karena mereka merasa bahwa materi IPA relevan dengan kehidupan mereka.

Penelitian yang dilakukan oleh Rina Rizki Simamora, dkk menjelaskan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran menggunakan aplikasi Assemblr Edu terhadap minat belajar. Berdasarkan hasil penelitian di atas maka peneliti berasumsi bahwa penggunaan media *augmented reality* seperti aplikasi Assemblr Edu ini dapat memberikan inovasi belajar siswa sehingga tidak merasa bosan atau jenuh dengan media pembelajaran yang itu-itu saja, terlebih hal tersebut bisa menjadi daya tarik siswa dalam meningkatkan minat siswa.

Minat belajar merupakan faktor penting dalam proses belajar mengajar. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan lebih termotivasi untuk belajar dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Asumsi-asumsi tentang minat belajar dapat membantu guru dalam memahami dan meningkatkan minat belajar siswa. Dengan memahami asumsi-asumsi tersebut, guru dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mencapai hasil belajar yang optimal.

2. Hipotesis

Sugiyono (2022, hlm. 95) bahwa “hipotesis adalah suatu jawaban sementara yang dirumuskan oleh peneliti berdasarkan permasalahan penelitian yang telah diidentifikasi”. Sesuai dengan pandangan Kerlinger (2022) “hipotesis merupakan pernyataan atau perkiraan yang berdasarkan hubungan antara dua variabel atau lebih”. Hipotesis dianggap bersifat sementara karena dinyatakan berdasarkan teori dan memerlukan pengujian lebih lanjut melalui uji hipotesis sebagai berikut :

- a. Hipotesis penelitian untuk proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media aplikasi Assemblr Edu terhadap minat belajar IPAS Sekolah Dasar
Ho : Tidak Terdapat proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media aplikasi Assemblr Edu terhadap minat belajar IPAS Sekolah Dasar
Ha : Terdapat proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media aplikasi Assemblr Edu terhadap minat belajar IPAS Sekolah Dasar
- b. Hipotesis penelitian untuk 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
Ho : Tidak 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
Ha : 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
- c. Hipotesis untuk pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media aplikasi Assemblr Edu dalam meningkatkan minat belajar IPAS kelas V Sekolah Dasar
Ho : Tidak Terdapat Pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan Media Aplikasi Assemblr Edu Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar
Ha : Terdapat Pengaruh Pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan Media Aplikasi Assemblr Edu Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar