

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk menumbuhkan nilai-nilai yang baik dalam setiap individu. Hal ini sesuai dengan Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik menjadi aktif dan mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang sangat diperlukan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses yang mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada pada sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran (Pane & Darwis Dasopang, 2017, hlm. 337). Proses pembelajaran juga ditandai dengan adanya sebuah interaksi edukatif yang terjadi pada interaksi sadar akan tujuan.

Pendidikan dalam agama islam adalah suatu kewajiban. Allah SWT berfirman dalam Q.S. Al – Mujadalah: 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ
لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا
الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “ Wahai orang – orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu ‘Berilah kelapangan di dalam majelis – majelis.’ lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, ‘ Berdirilah,’ (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang – orang yang beriman di antaramu dan orang – orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan. Berdasarkan ayat diatas, dapat dijelaskan bahwa Allah SWT sangat menjunjung tinggi pendidikan. Dengan ilmu pengetahuan,

seseorang akan mendapatkan tempat kemuliaan, karena tanpa ilmu pengetahuan, maka manusia akan sengsara.

Sesuai dengan visi misi FKIP Universitas Pasundan yaitu “ Unggul dalam bidang pendidikan dan keislaman pada tahun 2007. Ada istilah yang berkaitan dengan kearifan lokal budaya sunda, yaitu nyantri, nyakola dan nyunda.” Nyantri yang artinya belajar atau mendalami suatu ilmu atau ajaran dengan tekun dan penuh dedikasi. Nyakola yang artinya memahami atau mengerti dengan mendalami tentang suatu hal, termasuk juga kearifan lokal. Nyunda merupakan istilah yang merujuk pada budaya atau kearifan lokal Masyarakat. Secara umum hal tersebut menggambarkan proses mendalami dan memahami dengan mendalam ajaran atau kearifan lokal budaya sunda melalui pembelajaran yang tekun serta penuh dedikasi. Hal ini juga mencerminkan pentingnya penghormatan kepada warisan dan kearifan lokal dalam upaya mempertahankan dan mewariskan kepada generasi yang akan datang.

Pembelajaran menurut Ahdar & Wardana, (2019, hlm. 13) Proses interaksi kepada peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran diberikan kepada peserta didik agar memiliki proses pemerolehan ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Belajar merupakan proses yang penting untuk perubahan tingkah perilaku seseorang dengan mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Menurut Suardi (2018, hlm.11) bahwa “ Belajar secara umum dirumuskan sebagai perubahan dalam diri seseorang yang dapat dinyatakan dengan adanya penguasaan pola sambutan yang baru, baik berupa pemahaman, keterampilan, dan sikap sebagai hasil proses dari pengalaman yang dialami”. Suardi (2018, hlm.14) juga menyatakan bahwa belajar merupakan perilaku yang kompleks, karena banyak unsur yang terlibat di dalamnya dengan tujuan seperti, Pola respon dan kemampuan yang dimiliki, situasi belajar, penafsiran terhadap situasi. Interaksi yang dilakukan oleh guru merupakan interaksi antara guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Selama proses pembelajaran ini Peserta didik juga dapat memahami pengetahuan yang harus dipelajari, Ketika peserta didik sudah mendapatkan pengetahuan baru yang

bermanfaat maka pada saat itu juga peserta didik langsung mengalami dalam kegiatan pembelajaran.

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan Mata Pelajaran yang ada pada struktur kurikulum Merdeka. Pelajaran IPAS ini merupakan gabungan mata Pelajaran terbatu antara IPA dan IPS yang hanya ada di struktur kurikulum Sekolah Dasar, Permasalahan yang dihadapi juga saat ini tidak lagi sama dengan permasalahan yang dihadapi dalam satu dekade atau bahkan satu abad lalu. Ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang untuk menyelesaikan setiap tantangan yang dihadapi. Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di dalam semesta serta interaksi, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi di lingkungannya. Pendidik wajib menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran dengan cara inventif dan mengingat pentingnya pembelajaran IPAS bagi sekolah dasar (Daring *et al.*, 2021, hlm 21).

Hasil belajar yang rendah juga mempengaruhi faktor potensi diri peserta didik dan faktor lingkungan belajar. Faktor internal merupakan kemampuan peserta didik dalam mengolah informasi untuk memecahkan masalah hasil belajar IPAS. Hasil belajar merupakan seluruh rangkaian yang terjadi setelah proses pembelajaran, Hasil ini mencakup terjadinya perubahan kognitif yang berupa pengetahuan, keterampilan, mensintesis, memahami, dan melakukan penalaran perubahan emosional yang berupa kemampuan untuk melakukan tindakan sesuai dengan situasi dan kondisi (Heri Hadi Saputra *et al.*, 2020, hlm. 143). Saat ini juga pembelajaran yang masih dilakukan dalam dunia pendidikan masih secara konvensional dan monoton, sehingga membuat peserta didik cenderung lebih bosan memahami materi yang diberikan oleh guru. Model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student center learning*) sangat diperlukan untuk menghasilkan pembelajaran yang positif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar sendiri merupakan tingkat kemampuan peserta didik yang telah selesai pembelajaran, baik secara tertulis maupun non tertulis. Tingkatan dalam kemampuan hasil belajar bisa dilihat dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar merupakan proses belajar yang dilalui seseorang untuk mencapai perubahan

perilaku yang relative permanen. Guru mengamati perubahan perilaku peserta didik untuk membuat penilaian yang baik meliputi bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Model pembelajaran atau model yang digunakan dalam merencanakan kurikulum, harus sesuai dengan pembelajaran dari awal sampai akhir. Dan disesuaikan dengan sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru kelas V, pencapaian hasil belajar IPAS peserta didik masih banyak dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Masih terdapat peserta didik yang belum memahami isi materi yang telah diberikan oleh guru. Jumlah Peserta didik 27 terdapat 10 Peserta didik yang Tuntas KKTP sebanyak 37,04% dan 17 yang tidak tuntas KKTP sebanyak 62,96%. Hal ini disebabkan bahwa rendahnya semangat dari peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas pada pembelajaran IPAS, Masalah lain pun peserta didik merasa bosan dengan metode pengajaran guru yang lebih monoton menggunakan metode ceramah atau konvensional dan masih berpusat kepada guru. Maka dari itu hal ini menyebabkan peserta didik menjadi kesulitan dalam memahami soal mengenai materi yang telah diajarkan oleh guru. Dalam pembelajaran, hasil pembelajaran kognitif yang rendah juga menunjukkan penguasaan konsep yang juga rendah.

Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang memuat materi – materi yang berkaitan dengan alam dan lingkungan sekitar peserta didik. Pemahaman peserta didik dalam pelajaran IPAS, dapat membantu peserta didik untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusinya. Kemampuan menghafal saja tentunya tidak cukup dan tidak efektif untuk menguasai materi pada pelajaran IPAS. Hal ini karena pada saat peserta didik hafal terhadap suatu materi, peserta didik tersebut belum tentu benar – benar memahami bagaimana konsep materi yang dipelajari. Pada zaman sekarang guru dituntut untuk menggunakan alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan melalui model pembelajaran, media, dan alat peraga tertentu. Pembelajaran yang digunakan pada anak sekolah dasar harus bersifat yang konkret, karena pada peserta didik sekolah dasar mereka harus bisa melihat langsung apa arti dari materi yang dipelajari pada hari itu, Khususnya dalam pembelajaran IPAS yang dimana mereka

harus menekankan pada pembelajaran yang langsung guna untuk mengembangkan kompetensi yang dimiliki, agar peserta didik mampu memahami konsep IPAS.

Upaya mengenai dari permasalahan di atas ditemukannya hasil belajar peserta didik yang masih rendah dalam pembelajaran IPAS. Hasil belajar yang rendah bisa ditingkatkan dengan adanya penggunaan model pembelajaran yang efektif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model *Problem Based Learning*. Menurut Saputri & Kesumawardani (2021, hlm. 28) model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model yang mampu meningkatkan keterampilan metakognitif dan kemandirian belajar peserta didik, dan pendidik berperan sebagai fasilitator. Sejalan dengan pendapat Octavia, S.A (2020, hlm. 21) menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* merupakan model yang dirancang untuk membantu guru dalam pengetahuan proses pemecahan masalah pembelajaran. Niken (2023, hlm. 28) mengatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar Peserta didik dalam mempelajari IPAS.

Untuk menunjang keberhasilan dalam penggunaan model *Problem based learning* tersebut. Guru bisa menggunakan media pembelajaran, Media pembelajaran sangat penting perannya dalam pembelajaran, Media merupakan perantara antara guru dan peserta didik agar materi bisa tersampaikan kepada peserta didik secara baik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan, yaitu media *Assemblr edu*. Dengan adanya penggunaan aplikasi *Assemblr edu*, peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang sedang dipelajari apalagi jika pembelajaran terdapat gambar – gambar yang perlu nyata. Dengan adanya penggunaan media *Assemblr edu* dapat meningkatkan motivasi dan memunculkan perasaan senang terhadap peserta didik mengingat bahwa peserta didik di zaman sekarang ini yang sudah tidak asing lagi dengan gadget.

Teknologi *Augmented Reality* (AR) merupakan salah satu alat yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif yang pada dasarnya seperti dunia nyata. *Assemblr Edu* merupakan salah satu platform dan media pembelajaran yang memadukan antara *online class* dan animasi 3D. dalam Platform *Assemblr Edu* guru dapat merancang media pembelajaran yang kreatif dan menarik bagi Peserta didik. Aplikasi ini juga dapat mendorong kreativitas guru untuk

menyajikan materi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dan pembelajaran menjadi bermakna (Nugrohadi & Anwar, 2022, hlm. 78). Menurut Maharani (2023, hlm. 598) 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.

Berdasarkan paparan di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa media *Assemblr edu* yaitu sebuah *platform* edukasi yang berbasis teknologi *Augmentend 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 hasil belajar siswa yang lebih bervariasi.

Penggunaan model pembelajaran *Problem based learning* dan media aplikasi *Assemblr edu* efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu, Menurut Kuntari *et al.*, (2021, hlm. 212), Dalam penelitian terdahulu yang berjudul ‘ ‘ Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Assemblr Edu* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa’’, Dengan menggunakan metode (*Quasi Eksperimen*) tersebut bahwa hasil dari pengujian diperoleh nilai t sebesar 12,895 pada kelas 5A dan nilai t sebesar 8,547 pada kelas 5B, serta sig 0,00 pada kelas 5A dan 5B ($0,00 < 0,05$). Pada kelas 5A yang menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan perolehan t hitung $>$ t tabel ($12,895 > 2,048$) pada taraf signifikansi 5% dan pada kelas 5B dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan perolehan t hitung $>$ t tabel ($8,547 > 2,048$) Choirunnisa, (2023) pada taraf signifikansi 5%. Maka dari itu bahwa pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif dan keberhasilan proses pembelajaran dinilai dari 3 aspek terutama aspek kognitif yang banyak dinilai oleh para guru.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jahi *et al.*, (2024). Dengan judul ‘ ‘ Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* Berbantuan *Assemblr edu* terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam’’. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*Quasi*

Eksperimen). Hasil penelitian ini menyatakan bahwa: (1) penggunaan *Augmented Reality* berbantuan *Assemblr edu* dalam proses pembelajaran di kelas V terlaksana dengan sangat efektif. (2) Hasil belajar siswa kelas *eksperimen* setelah menggunakan media *Augmented Reality* lebih tinggi dibandingkan belajar kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata – rata tes kelas eksperimen dari kategori sangat rendah menjadi tinggi. (3) Penggunaan Media *Augmented Reality* berbantuan *Assemblr edu* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V UPT SDN 73 Sudu Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang, yang dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikansi antara kelas eksperimen dengan menggunakan Media *Augmented Reality* berbantuan *Assemblr edu* dan kelas kontrol tanpa menggunakan Media *Augmented Reality* berbantuan *Assemblr edu*.

Penelitian lainnya yang sejalan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Aulya & Purwaningrum, (2021). dengan judul ” Pengaruh model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *assemblr edu* terhadap hasil belajar ipa siswa”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*). hasil penelitian menyatakan bahwa seluruh peserta didik kelas eksperimen mampu mencapai dan melampaui KKTP setelah diberi perlakuan dengan model *problem based learning* berbantuan media *Assemblr edu*. Pada data hasil belajar IPA peserta didik kelas kontrol perlakuan (*posstest*), dari 32 peserta didik terdapat 13 peserta didik atau sebanyak 59,625% dibawah KKTP. Dan sebanyak 19 peserta didik atau sebanyak 29,375% melampaui KKTP. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa terdapat peserta didik kelas kontrol yang belum mencapai KKTP setelah diberikan perlakuan dengan model konvensional. Berdasarkan hasil tersebut, peserta didik yang mencapai KKTP lebih banyak eksperimen daripada peserta didik kelas kontrol.

Berdasarkan hasil uraian latar belakang di atas yang telah dipaparkan, peneliti menyakini bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* yang ditunjang dengan penggunaan aplikasi *Assemblr edu* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar dalam mata Pelajaran IPAS. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Model *Problem Based***

***Learning* Berbantuan Aplikasi *Assemblr Edu* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Peserta Didik Sekolah Dasar ‘.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses pelaksanaan pembelajaran yang masih menggunakan *teacher center*.
2. Pemahaman peserta didik terhadap hasil belajar IPAS masih kurang.
3. Kualitas pembelajaran siswa dan kemajuan mereka terhadap KKTP sekolah belum memuaskan.
4. Penggunaan media pembelajaran masih belum optimal.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka permasalahan yang telah diuraikan akan dikaji sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pelaksanaan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Assemblr Edu* terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Assemblr Edu* terhadap peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan aplikasi *Assemblr Edu* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPAS peserta didik yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan media aplikasi *Assemblr Edu* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang sebelumnya sudah disebutkan, maka tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pelaksanaan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Assemblr Edu* terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik.
2. Untuk mengetahui seberapa besar penggunaa model *problem based learning* berbantuan aplikasi *Assemblr Edu* terhadap peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan aplikasi *Assemblr Edu* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
4. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPAS peserta didik yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan media aplikasi *Assemblr Edu* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

E. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan penulis, serta dapat memberikan gambaran kepada pembaca, mengenai penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Assemblr Edu* terhadap peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini menciptakan proses belajar peserta didik yang menyenangkan dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media aplikasi *Assemblr Edu* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

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 hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan panduan model pembelajaran sebagai bahan pertimbangan untuk dijadikan referensi bagi guru – guru yang lain dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran.

d. Manfaat bagi peneliti

Dapat memberikan pengalaman secara langsung sebagai calon guru mengenai model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Assemblr Edu* terhadap peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik.

e. Manfaat bagi pembaca

Sebagai referensi atau informasi tambahan mengenai model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Assemblr Edu*.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dari arti istilah yang digunakan dalam variabel penelitian, istilah tersebut dapat diartikan dengan cara yang dijelaskan dibawah ini.

1. Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang lebih mengutamakan kepada peserta didik seberapa aktif peserta didik dalam berpikir untuk memecahkan masalah pengetahuan dan pemahaman yang berdasar dari materi pembelajaran. Model *Problem Based learning* merupakan urutan kegiatan dari pemecahan masalah dalam kegiatan sehari – hari. Menurut Octavia, S.A (2020, hlm. 21) model *Problem Based Learning* sendiri merupakan model pendidikan yang dirancang untuk membantu guru dan Peserta didik untuk mendapatkan pemecahan masalah berupa pengetahuan. Dengan sejalan pendapat Berdasarkan hasil uraian bahwa model *Problem Based Learning* ialah suatu model pembelajaran yang secara berpikir untuk memecahkan masalahnya baik dari segi pengetahuan dan segi pemahaman dasar peserta didik. Model ini

juga melatih peserta didik untuk: 1) Orientasi permasalahan kepada Peserta didik: 2) Mengorganisasikan Peserta didik 3) Membimbing investigasi mandiri dan kelompok 4) Mengembangkan dan mempresentasikan karya: 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

2. Aplikasi *Assemblr Edu*

Assemblr Edu ialah sebuah aplikasi yang dikembangkan untuk membuat konten yang tiga dimensi (3D) dan *Augemented Reality* (AR) yang interkatif. Menurut Awaliyah, dkk (2023, hlm. 7) menyatakan bahwa aplikasi *Assemblr Edu* ini telah membuat materi tentang sistem organisasi kehidupan makhluk hidup seperti materi IPAS tentang geografi, biologi, fisika. Aplikasi ini juga dapat digunakan oleh pendidik, pengembangan pendidikan Peserta didik. Chairudin (dalam Awaliyah, 2023, hlm. 7) menyatakan bahwa platform ini juga memiliki fitur yang memungkinkan untuk mengelola, menyimpan dan berbagi konten yang dibuat, sehingga memudahkan proses antar guru dan pengajar.

Berdasarkan hasil uraian di atas aplikasi *Assemblr Edu* bisa menjadi sebuah media pembelajaran yang efektif karena di dalam fitur – fitur yang ada pada aplikasi *assemblr edu* bisa memberikan pembelajaran yang menarik kepada peserta didik.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu rangkaian yang terjadi setelah proses pembelajaran. Hasil ini mencakup terjadinya perubahan kognitif yang berupa pengetahuan, keterampilan, mensintesis, memahami, dan melakukan penalaran perubahan emosional yang berupa kemampuan untuk melakukan tindakan sesuai dengan situasi dan kondisi (Heri Hadi Saputra *et al.*, 2020, hlm. 143). Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan suatu sistem yang dimana dari pengelolaan masukan yang diperoleh dari berbagai masukan berupa informasi, masukan dari individu maupun lingkungan. Kemampuan yang diperoleh peserta didik melalui proses pembelajaran yang berkelanjutan dapat bertahan dalam jangka waktu yang cukup lama. Kemampuan tersebut berwujud perubahan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), maupun psikomotorik (keterampilan).

Berdasarkan hasil pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kegiatan belajar mengajar antara guru dan peserta didik, sehingga peserta didik bisa memiliki pengetahuan baru yang mencakup tiga aspek, Salah satu yaitu kognitif yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini. Sasaran pada penelitian ini yaitu hasil belajar IPAS yang mencakup ranah kognitif dengan level Kognitif C1-C6.

4. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

IPAS adalah suatu proses pembelajaran yang bisa mengambil manfaat dari proses kegiatan belajar menggunakan teknologi. Pendidik wajib menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran dengan cara inventif dan mengingat pentingnya pembelajaran IPAS bagi sekolah dasar, Pembelajaran IPAS kini bertujuan untuk menumbuhkan rasa keingintahuan dan daya ketertarikan untuk belajar secara aktif. menguasai keterampilan inkuiri, dan memahami diri sendiri terhadap lingkungannya dalam pemahaman konsep IPAS (Agustina *et al.*, 2022, hlm. 21).

Berdasarkan hasil uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) sangat penting untuk diterapkan di Sekolah dasar, dan pada saat proses pembelajarannya pun sebagai guru harus bisa menggunakan teknologi di salah satu materi yang membutuhkan kisah nyata, Agar pada saat proses pelaksanaan pembelajarannya peserta didik menjadi lebih tertarik dalam pembelajaran IPAS.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi berisi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian menurut Buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) FKIP Universitas Pasundan (2024, hlm. 30) 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 aplikasi *Assemblr Edu* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada peserta didik sekolah dasar, sehingga di dalamnya dikemukakan dengan cara – cara untuk menjelaskan permasalahan, seperti melalui latar belakang,

Identifikasi Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Definisi Operasional dan Sistematika Penulisan Skripsi.

Bab II Kajian Teori Dan Kerangka Pemikiran

Kajian teori di dalamnya berisi penjelasan teoretis yang berfokus pada hasil kajian terhadap teori, kebijakan konsep, dan peraturan yang didukung oleh para peneliti terdahulu yang hasilnya relevan dengan masalah penelitian. Kajian teori juga memuat kerangka pemikiran yang menunjukkan keterlibatan antar *variabel* yang terlibat dalam penelitian. Kajian teori tidak menyajikan teori yang ada saja, Namun menunjukkan alur proses pemikiran peneliti mengenai masalah yang sedang diteliti dengan didukung oleh teori – teori, kebijakan konsep, dan peraturan yang berlaku. Kajian teori yang terdapat pada Bab II skripsi digunakan untuk membahas hasil penelitian.

Bab III Metode Penelitian

Metode Penelitian di dalamnya memaparkan secara *procedural* dan mendetail mengenai Langkah – langkah atau cara yang akan digunakan untuk menjawab masalah penelitian serta mendapatkan kesimpulan.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dua hal umum yang terdapat pada bab ini adalah temuan – temuan yang mendasar pada pengolahan hasil penelitian serta analisis data yang bentuknya berurutan sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian, dan pembahasan terhadap temuan – temuan hasil penelitian, Untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Inti dari bab ini adalah penjelasan mengenai data terkumpul, subjek, dan objek penelitian, Deskripsi pada bab ini adalah jawaban secara detail mengenai rumusan masalah serta hipotesis penelitian yang diajukan.

Bab V Simpulan dan Saran

Dua hal utama yang terdapat pada bab ini adalah simpulan dan saran. Simpulan adalah deskripsi yang menampilkan interpretasi penelitian yang berkaitan dengan analisis hasil penelitian. Simpulan ini dimaksudkan untuk menjawab pertanyaan penelitian atau rumusan masalah. Menulis simpulan dapat dengan menuliskan secara butir demi butir atau dengan cara menguraikan secara padat. Peneliti dapat menuliskan sesuai dengan jumlah pertanyaan penelitian atau rumusan masalah. Saran berisi rekomendasi – rekomendasi yang dapat

diperuntukkan kepada peneliti yang tertarik untuk melakukan penelitian yang serupa, pembuat kebijakan, pengguna, serta kepada pemecah masalah di lapangan atau tindak lanjut dari hasil penelitian.