

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas sejak usia dini. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya diarahkan untuk menguasai pengetahuan akademik, tetapi juga dibekali kemampuan berpikir tingkat tinggi, sikap positif terhadap belajar, serta keterampilan abad ke-21 yang dibutuhkan dalam kehidupan sosial dan global. Sekolah dasar menjadi fondasi utama dalam pembentukan karakter, pola pikir, dan kepercayaan diri siswa, karena pada jenjang inilah peserta didik mulai mengembangkan kemampuan memahami konsep, berinteraksi dengan lingkungan, serta membangun keyakinan terhadap kemampuan dirinya sendiri dalam proses belajar.

Pendidikan dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kemampuan berpikir kritis dan keterampilan hidup peserta didik sebagai bekal menghadapi berbagai tantangan di masa depan (Pratama & Gading, 2024). Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi salah satu instrumen utama dalam membangun pemahaman siswa terhadap berbagai fenomena alam dan sosial secara integratif dan kontekstual (Arnyana & Suma, 2025). IPAS diharapkan dapat mendorong siswa untuk berpikir analitis, kreatif, dan mampu memecahkan masalah berdasarkan realitas yang siswa hadapi di lingkungan sekitar (Hutami *et al.*, 2023).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa optimalisasi hasil belajar siswa di sekolah dasar sangat dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses berpikir dan pemecahan masalah. Model *Problem Based Learning* yang dipadukan dengan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif, seperti Assemblr Edu, dinilai efektif dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan kontekstual. Penelitian (Ramdani et al., 2025) menunjukkan bahwa tahapan *Problem Based Learning* berbantuan Assemblr Edu mampu memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir sistematis dan kritis melalui aktivitas pemecahan masalah berbasis konteks nyata. Temuan serupa juga ditunjukkan oleh (Novella et al., 2024) yang menyimpulkan bahwa penggunaan *Problem Based Learning* berbantuan Assemblr Edu dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan pembelajaran karena dukungan visualisasi dan interaktivitas media yang membantu siswa mengonstruksi pengetahuan secara mandiri.

Selain berdampak pada aspek kognitif, penerapan *Problem Based Learning* berbantuan Assemblr Edu juga berkontribusi terhadap penguatan pemahaman konsep siswa melalui keterlibatan aktif dalam proses eksplorasi dan diskusi. Hal ini diperkuat oleh penelitian (Ningsih et al., 2025) yang menegaskan bahwa integrasi *Problem Based Learning* dengan aplikasi Assemblr Edu mendorong siswa untuk lebih aktif, reflektif, dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada kemampuan kognitif tertentu dan belum secara spesifik mengkaji hasil belajar IPAS dengan mempertimbangkan faktor afektif, khususnya rasa percaya diri siswa. Oleh karena

itu, penelitian ini menjadi relevan dan penting untuk mengkaji pengaruh model Problem Based Learning berbantuan media Assemblr Edu terhadap hasil belajar IPAS ditinjau dari rasa percaya diri siswa kelas V sekolah dasar.

Capaian hasil belajar IPAS pada jenjang sekolah dasar masih menjadi perhatian dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Sejumlah evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum sepenuhnya mencerminkan penguasaan konsep secara mendalam, khususnya pada materi yang menuntut pemahaman kontekstual dan penalaran ilmiah. Kondisi ini mengindikasikan perlunya pembelajaran yang tidak hanya menekankan transfer pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Data hasil belajar siswa memiliki peran strategis sebagai indikator awal untuk mengidentifikasi efektivitas pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar. Melalui analisis capaian nilai IPAS, dapat diketahui sejauh mana proses pembelajaran mampu mendukung pencapaian kompetensi kognitif siswa, sekaligus menjadi dasar dalam menentukan kebutuhan akan inovasi model dan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Kondisi tersebut juga tercermin pada hasil belajar IPAS siswa kelas V di beberapa sekolah dasar yang tergabung dalam Gugus II Tegallalang. Berdasarkan data awal yang diperoleh dari dokumen sekolah, capaian nilai IPAS siswa menunjukkan variasi antar sekolah dan masih terdapat sekolah yang belum memenuhi kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Data hasil belajar IPAS tersebut disajikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Hasil Belajar IPAS Kelas V SD Gugus II Tegallalang

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Rata-rata Nilai IPAS
1	SDN 1 Kenderan	37	6,45
2	SDN 2 Kenderan	21	7,10
3	SDN 3 Kenderan	22	6,45
4	SDN 1 Kedisan	22	6,95
5	SDN 2 Kedisan	35	6,40
6	SDN 3 Kedisan	17	6,45

(Sumber: Dokumen Sekolah Dasar Gugus II Tegallalang, 2024)

Berdasarkan Tabel 1.1 di atas dapat diketahui bahwa sekolah dasar dalam Gugus II Kecamatan Tegallalang menunjukkan bahwa capaian hasil belajar IPAS siswa masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 6,50. Dari enam sekolah yang diamati, hanya dua sekolah yang mencapai nilai rata-rata IPAS di atas KKTP, yakni SDN 2 Kenderan dengan skor 7,10 dan SDN 1 Kedisan. Sementara empat sekolah lainnya, seperti SDN 1 Kenderan, SDN 3 Kenderan, SDN 2 Kedisan, dan SDN 3 Kedisan, menunjukkan nilai rata-rata IPAS yang berkisar antara 6,40 hingga 6,45, sehingga belum mencapai ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Secara akumulatif, dari total 154 siswa yang diamati, mayoritas siswa berasal dari sekolah dengan kategori "Tidak Memenuhi KKTP". Temuan ini mengindikasikan adanya persoalan mendasar dalam pembelajaran IPAS, baik dari sisi penguasaan konsep, kemampuan berpikir ilmiah, maupun efektivitas strategi pembelajaran yang digunakan di sekolah.

Hasil wawancara dengan guru kelas di beberapa sekolah dasar Gugus II Kecamatan Tegallalang turut menguatkan temuan tersebut. Guru mengungkapkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan memahami konsep-

konsep IPAS, terutama pada materi yang bersifat abstrak seperti energi, sistem kehidupan, dan siklus air. Siswa cenderung hanya menghafal tanpa benar-benar mampu menghubungkan konsep dengan fenomena di sekitar peserta didik. Selain itu, keterampilan berpikir ilmiah, seperti kemampuan menganalisis, menarik kesimpulan, dan menjelaskan hubungan sebab-akibat, juga masih lemah. Guru menilai bahwa kondisi ini tidak terlepas dari pola pembelajaran yang masih dominan berpusat pada guru, dengan minim penggunaan media konkret maupun kegiatan eksperimen. Akibatnya, pemahaman peserta didik belum optimal sehingga banyak di antara peserta didik yang belum mampu mencapai nilai di atas KKTP.

IPAS merupakan suatu ilmu yang mengkaji segala sesuatu tentang gejala yang ada di alam baik benda hidup maupun benda mati secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Meilani *et al.*, 2020). Dalam kajian pendidikan, hasil belajar siswa mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Báró, 2024). Ranah kognitif meliputi kemampuan berpikir seperti memahami, menerapkan, dan menganalisis informasi; ranah afektif mencakup sikap, minat, dan nilai-nilai yang diyakini siswa; sedangkan ranah psikomotorik mencakup keterampilan fisik atau tindakan nyata (Dewi *et al.*, 2021). Pembelajaran sains dengan menerapkan strategi pemecahan masalah nyata yang dekat dengan lingkungan siswa akan menciptakan pembelajaran yang bermakna (Hikmawati *et al.*, 2021).

Ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik merupakan komponen penting dalam pendidikan holistik, yang masing-masing berkontribusi secara unik terhadap

perkembangan siswa (Letasado et al., 2024; Nikolic et al., 2023). Ranah kognitif mencakup keterampilan mental seperti memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi, dan sering kali menjadi prioritas dalam lingkungan pendidikan karena perannya dalam perolehan pengetahuan dan berpikir kritis (Subedi, 2022). Ranah afektif mencakup sikap, minat, nilai-nilai, dan respons emosional siswa, yang secara signifikan memengaruhi motivasi, keterlibatan, dan pencapaian di ranah lainnya (Batool *et al.*, 2023). Ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan fisik, koordinasi, dan kemampuan melakukan tindakan nyata, yang berperan penting dalam disiplin ilmu yang membutuhkan praktik langsung atau keahlian teknis (Brown *et al.*, 2022).

Hasil penelitian terdahulu menyoroti pentingnya mengintegrasikan ketiga ranah ini dalam proses pembelajaran dan penilaian untuk membentuk peserta didik yang utuh tidak hanya berpengetahuan, tetapi juga tangguh secara emosional dan terampil secara praktis (Abbasi *et al.*, 2023). Studi menunjukkan bahwa pengalaman afektif dapat meningkatkan pencapaian kognitif maupun psikomotorik, menekankan keterkaitan erat di antara ketiga ranah tersebut (Noor *et al.*, 2020). Sebaliknya, sistem pendidikan yang terlalu berfokus pada ujian justru dapat menghambat perkembangan di ketiga ranah tersebut, dengan mengurangi kemampuan berpikir kritis, kecerdasan emosional, dan keterampilan praktis (Noor *et al.*, 2020).

Oleh karena itu, pendekatan yang seimbang yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sangat dianjurkan untuk menciptakan pendidikan yang efektif dan menyeluruh (Yasmin *et al.*, 2023). Penelitian ini secara tegas difokuskan

pada ranah kognitif, karena ranah tersebut merupakan fondasi utama dalam pembentukan pemahaman konsep, penalaran, dan kemampuan berpikir siswa pada mata pelajaran IPAS. Fokus pada ranah kognitif dipandang relevan untuk menilai efektivitas penerapan model Problem Based Learning berbantuan media Assemblr Edu dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara akademik dan terukur.

Salah satu model pembelajaran yang dianggap mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa adalah *Problem Based Learning* (Saraha & Ardiansyah, 2023). *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berbasis pada masalah nyata sebagai stimulus belajar, di mana siswa ditantang untuk menyelesaikan masalah melalui kolaborasi, pencarian informasi, dan presentasi solusi (Qoriah, 2023). Model ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran dan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta pemahaman konseptual siswa. Penggunaan *Problem Based Learning* juga mengembangkan prinsip-prinsip konstruktivisme sosial pada siswa serta memberikan kesempatan besar untuk belajar sepanjang hayat dengan pengalaman yang diperoleh (Qondias *et al.*, 2022).

Penggunaan model *Problem Based Learning* terutama ketika didukung oleh media digital seperti Assemblr Edu, telah terbukti secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPA (Pozuelo-Muñoz *et al.*, 2023). *Problem Based Learning* mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam memecahkan masalah dunia nyata, yang pada gilirannya menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, serta pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep-konsep sains. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* dapat

meningkatkan hasil belajar IPAS dan membangun sikap ilmiah siswa secara signifikan (Afandi *et al.*, 2024; Gede *et al.*, 2024; Rezkillah & Haryanto, 2020). Hasil meta-analisis juga menegaskan bahwa *Problem Based Learning* memberikan pengaruh besar dan positif terhadap pencapaian belajar IPA di berbagai jenjang dan bidang ilmu sains (Funa & Prudente, 2021).

Efektivitas model pembelajaran juga sangat bergantung pada media yang digunakan (Olvah *et al.*, 2024). Pada pembelajaran IPAS yang banyak mengandung konsep abstrak, media visual interaktif sangat dibutuhkan untuk memudahkan siswa memahami materi (Ali *et al.*, 2023). Belum tersedianya media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA sebagai penunjang pembelajaran didalam kelas mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa (Yasa *et al.*, 2021). Guru harus bisa memanfaatkan teknologi untuk mampu menghadirkan proses pembelajaran yang memberikan ruang gerak bagi peserta didik untuk mampu bereksplorasi, memudahkan interaksi antar pendidik maupun peserta didik dengan guru (Suwastini *et al.*, 2022).

Salah satu media yang relevan adalah Assemblr Edu, yaitu media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan objek tiga dimensi secara nyata melalui perangkat digital (Chairudin *et al.*, 2023). Assemblr Edu dapat membantu siswa memahami materi IPAS secara lebih menyenangkan, menarik, dan kontekstual. Hasil penelitian terdahulu menemukan bahwa media *Augmented Reality* dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman belajar siswa secara signifikan dalam pembelajaran sains (Ni'mah & Putri, 2024).

Efektivitas model pembelajaran dan media tidak hanya ditentukan oleh kualitas pendekatan atau teknologi, tetapi juga oleh karakteristik psikologis siswa, salah satunya adalah rasa percaya diri (Rosyida *et al.*, 2025). Rasa percaya diri merupakan keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam menyelesaikan tugas atau menghadapi tantangan (Rezkillah & Haryanto, 2020). Siswa yang percaya diri cenderung lebih aktif dalam diskusi, tidak takut salah dalam menjawab pertanyaan, dan memiliki dorongan untuk menyelesaikan tugas dengan baik (Tabriz *et al.*, 2024).

Pada penelitian ini, rasa percaya diri berfungsi sebagai variabel moderator yang tidak memengaruhi hasil belajar secara langsung, tetapi memperkuat atau memperlemah hubungan antara model pembelajaran berbasis masalah dan media interaktif terhadap hasil belajar IPAS siswa. Artinya, ketika *Problem Based Learning* berbantuan Assemblr Edu diterapkan, dampaknya terhadap hasil belajar bisa lebih kuat pada siswa yang memiliki rasa percaya diri tinggi, dibandingkan pada siswa yang rasa percaya dirinya rendah. Pemahaman terhadap interaksi ini penting untuk mengetahui seberapa jauh karakteristik siswa memengaruhi efektivitas inovasi pembelajaran yang diterapkan di kelas (Kappes *et al.*, 2020). Dalam lingkungan belajar yang suportif, siswa menjadi lebih nyaman untuk menyampaikan ide, mengajukan pertanyaan, dan mengambil risiko intelektual (George, 2022; Stiggins, 2025). Peningkatan kepercayaan diri ini sangat berkaitan erat dengan hasil belajar yang lebih baik, karena siswa menjadi lebih termotivasi dan merasa puas terhadap pengalaman belajarnya (Khonkla *et al.*, 2024).

Sejauh ini, penelitian yang mengkaji model *Problem Based Learning* atau media AR sebagian besar hanya dilakukan secara terpisah. Beberapa penelitian menekankan efektivitas *Problem Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar atau keterampilan berpikir kritis, sementara penelitian lainnya fokus pada penggunaan media digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran Assemblr Edu merupakan salah satu platform berbasis teknologi yang memanfaatkan fitur interaktif untuk mendukung proses pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Media ini memungkinkan penyajian materi pembelajaran dalam bentuk visual tiga dimensi yang dapat diakses dan dimanipulasi oleh siswa secara langsung, sehingga membantu menjembatani konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Pemanfaatan Assemblr Edu dalam pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui eksplorasi, pengamatan, dan interaksi dengan objek pembelajaran, yang berkontribusi pada peningkatan pemahaman konsep dan keterlibatan belajar siswa.

Teknologi *Augmented Reality* yang terintegrasi dalam media Assemblr Edu berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan realistis. *Augmented Reality* memungkinkan penggabungan objek virtual tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata, sehingga siswa dapat mengamati dan mengeksplorasi fenomena IPAS secara visual dan kontekstual. Pembelajaran berbasis *Augmented Reality* tidak hanya mendukung peningkatan pemahaman konseptual, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang mendorong siswa merasa lebih mampu dan yakin terhadap penguasaan materi, karena umpan balik visual diperoleh secara

langsung selama proses pembelajaran (Radianti et al., 2020; Makransky & Petersen, 2019).

Penerapan teknologi *Augmented Reality* dalam kerangka model *Problem Based Learning* memperkuat peran siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Siswa terdorong untuk terlibat dalam pemecahan masalah, melakukan eksplorasi mandiri, serta berpartisipasi dalam diskusi kelompok secara lebih percaya diri. Integrasi media Assemblr Edu berbasis *Augmented Reality* dengan model *Problem Based Learning* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pedagogis yang mendukung keterlibatan kognitif dan afektif siswa secara simultan. Penguatan rasa percaya diri yang muncul dari pengalaman belajar interaktif tersebut memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar IPAS secara menyeluruh.

Namun, masih sangat terbatas penelitian yang secara spesifik meneliti interaksi antara model *Problem Based Learning* dan media Assemblr Edu dengan rasa percaya diri siswa sebagai variabel moderator terhadap hasil belajar IPAS. Inilah kekosongan penelitian (*research gap*) yang menjadi dasar penting dari penelitian ini. Berdasarkan pemaparan latar belakang dan permasalahan, penelitian ini menjadi urgensi untuk mengeksplorasi model pembelajaran *Problem Based Learning* yang didukung oleh media Assemblr Edu dalam meningkatkan hasil belajar IPAS dan ditinjau dari rasa percaya diri siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus II Tegallalang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, terdapat beberapa permasalahan utama yang diidentifikasi dalam penelitian ini, yaitu:

1. Hasil belajar IPAS siswa kelas V di Gugus II Tegallalang masih rendah dan belum mencapai KKTP secara merata di seluruh sekolah.
2. Pembelajaran IPAS masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang kurang mendukung keterlibatan aktif dan pemahaman konseptual siswa.
3. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas, belum memanfaatkan teknologi interaktif seperti media berbasis *Augmented Reality* untuk memvisualisasikan konsep abstrak dalam IPAS.
4. Rasa percaya diri siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah, sehingga berdampak pada keaktifan dan hasil belajar.
5. Belum banyak penelitian yang secara integratif mengkaji pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media Assemblr Edu terhadap hasil belajar IPAS dengan mempertimbangkan peran rasa percaya diri sebagai variabel moderasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas V di Gugus II Tegallalang dan hanya menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Assemblr Edu pada mata pelajaran IPAS. Pembatasan ini didasarkan pada kondisi riil di lapangan, di mana implementasi media berbasis *Augmented Reality* masih

bergantung pada ketersediaan perangkat digital, kestabilan jaringan, serta kesiapan guru dan siswa dalam mengoperasikan teknologi pembelajaran. Variabel bebas dibatasi pada penggunaan model *Problem Based Learning* dengan dukungan media digital *Augmented Reality*, tanpa membandingkannya dengan model inovatif lain, sedangkan variabel terikat difokuskan pada hasil belajar IPAS pada ranah kognitif. Aspek afektif dan psikomotor tidak dianalisis secara mendalam karena keterbatasan waktu pembelajaran dan instrumen penelitian. Penelitian ini juga meninjau rasa percaya diri siswa sebagai variabel moderator, namun tidak mengeksplorasi faktor psikologis lain seperti motivasi intrinsik, kecemasan belajar, atau gaya belajar, sehingga hasil penelitian merepresentasikan kondisi empiris tertentu sesuai konteks sekolah dan karakteristik peserta didik yang diteliti.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah pada penelitian ini, peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPAS antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Assemblr Edu dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan rasa percaya diri terhadap hasil belajar IPAS siswa?
3. Pada siswa yang memiliki rasa percaya diri tinggi, apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPAS antara siswa yang mengikuti model

pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Assemblr Edu dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional?

4. Pada siswa yang memiliki rasa percaya diri rendah, apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPAS antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Assemblr Edu dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPAS antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Assemblr Edu dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan rasa percaya diri terhadap hasil belajar IPAS siswa.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPAS pada siswa yang memiliki rasa percaya diri rendah antara yang mengikuti model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Assemblr Edu dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.
4. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPAS pada siswa yang memiliki rasa percaya diri tinggi antara yang mengikuti model

pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Assemblr Edu dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam dunia pendidikan, khususnya mengenai pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Assemblr Edu terhadap hasil belajar IPAS ditinjau dari rasa percaya diri siswa. Hasil penelitian ini juga dapat memperkaya teori mengenai efektivitas *Problem Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar dan kepercayaan diri siswa, serta bagaimana pemanfaatan teknologi berbasis *Augmented Reality* dapat mendukung pembelajaran berbasis masalah di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam perumusan kebijakan pengembangan inovasi pembelajaran di sekolah, khususnya dengan mendorong penerapan model *Problem Based Learning* yang didukung oleh media berbasis teknologi seperti Assemblr Edu, guna meningkatkan mutu pembelajaran IPAS secara lebih interaktif, kontekstual, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan gambaran praktis kepada guru tentang strategi pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan hasil belajar IPAS sekaligus membangun kepercayaan diri siswa. Guru dapat mengadopsi pendekatan *Problem Based Learning* berbantuan Assemblr Edu sebagai sarana untuk melatih siswa berpikir kritis, memecahkan masalah, berani mengemukakan pendapat, serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan model pembelajaran berbasis masalah yang terintegrasi dengan media teknologi berbasis *Augmented Reality*. Selain itu, hasil penelitian ini juga membuka peluang pengembangan penelitian lanjutan dalam pengembangan media pembelajaran inovatif dan penguatan aspek psikologis siswa dalam pembelajaran IPAS.

