

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses pembimbingan yang membantu peserta didik dalam mengembangkan fisik dan mental mereka, agar mampu meraih prestasi secara maksimal dan mencapai perkembangan yang lebih luas. Pendidikan juga mencakup proses belajar berbagai pengetahuan dan keterampilan yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mencetak sumber daya manusia yang berkualitas seperti yang telah dijelaskan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan perlu berperan aktif, namun, peran guru tetap menjadi kunci utama dalam keberhasilan pendidikan. Pendidikan juga merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia melalui proses pengajaran. Tujuan utama pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa serta membentuk manusia Indonesia yang utuh, yaitu individu yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (Sinaga et al., 2026).

Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat dimati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya. Misalnya, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa. Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan atas usaha seseorang yang dicapai setelah memperoleh

pengalam belajar (Sinaga et al., 2026).

Dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas). Pasal 1 ayat 1 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pasal 3 sistem pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pasal 1 ayat 1 mendefinisikan pendidikan sebagai “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya,” yang sekarang dengan model inquiry di mana siswa aktif menyelidiki melalui tahap-tahap seperti merumuskan hipotesis dan analisis data, didukung media Assemblr Edu untuk visualisasi konkret konsep IPS abstrak.

Pasal 3 menetapkan tujuan pendidikan nasional untuk “mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat,” dengan fungsi mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan potensi peserta didik agar beriman, bertakwa, berakhlak

mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan demokrasi. Ini mendukung pengembangan berpikir kritis sebagai keterampilan esensial melalui *inquiry* yang melatih analisis logis dan pemecahan masalah, relevan dengan Kurikulum Merdeka (Nadhiroh & Anshori, 2023).

Diantara mata pelajaran yang melatih kemampuan berpikir kritis siswa adalah mata pelajaran IPS. Menurut Ahmadi, IPS merupakan ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan bagi penggunaan program pendidikan di sekoah atau bagi kelompok belajar alinnya yang sederajat. Menurut Ali Imran Udin (1996) IPS adalah ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan-tujuan pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar menengah (Khoir, 2024). Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPS adalah pelajaran yang merupakan gabungan dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti geografi, sosiologi, sejarah, ekonomi, hukum, politik, kewarganegaraan dan banyak lagi. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) lebih fokus pada keterkaitan antara individu dengan masyarakat, interaksi antar manusia dalam masyarakat, serta hubungan manusia dengan lingkungan fisiknya.

Ruang lingkup IPS mencakup kajian tentang interaksi manusia sebagai bagian dari masyarakat dalam konteks sosialnya, yang melibatkan berbagai gejala dan masalah sehari-hari. Aspek interaksi manusia dengan lingkungan fisik dan sosial, termasuk geografi dasar seperti peta, arah, dan sumber daya alam di sekitar siswa. Fokusnya pada fenomena sehari-hari seperti tempat tinggal, cuaca, dan hubungan antarmanusia di lingkungan lokal.

Dimensi IPS merujuk pada empat aspek utama yang membentuk

program pembelajaran komprehensif, yaitu dimensi pengetahuan (*knowledge*) yang mencakup fakta, konsep, generalisasi yang diperoleh dari berbagai disiplin ilmu sosial. Dimensi keterampilan (*skills*) yang mencakup kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, dan keterampilan teknis. Dimensi nilai dan sikap (*values and attitudes*) berkaitan dengan pembentukan karakter dan kepekaan sosial, seperti keimanan, kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap lingkungan. IPS berfungsi mewariskan nilai-nilai kewarganegaraan yang baik (*citizenship transmission*). Dan yang terakhir ada dimensi tindakan (*action*) merupakan wujud nyata dari pengetahuan, keterampilan, dan nilai yang telah dipelajari. Tindakan sosial adalah penerapan nyata dalam kehidupan sehari-hari, seperti partisipasi dalam pemungutan suara, bakti sosial, atau perilaku ramah lingkungan (Hasibuan et al., 2025).

Dari dimensi IPS yang sudah dijelaskan diatas, berhubungan erat dengan pembelajaran kognitif. Pembelajaran kognitif adalah pendekatan belajar yang menekankan pada proses internal seperti berpikir, mengingat, memecahkan masalah, dan mengolah informasi daripada sekadar hasil akhir atau perilaku tampak. Teori ini berfokus pada bagaimana otak siswa menerima, mengatur, menyimpan, dan menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada (struktur kognitif).

Dimensi IPS yang mencakup pengetahuan, keterampilan, nilai-sikap, dan tindakan saling terkait erat dengan pembelajaran kognitif, khususnya melalui dimensi pengetahuan sebagai fondasi utama yang menargetkan pengetahuan sebagai fondasi utama yang menargetkan taksonomi bloom seperti

mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Pembelajaran kognitif dalam IPS menekankan pengemabagan proses berpikir siswa melalui pendekatan reflektif dan inquiry, di mana siswa tidak hanya mengafal fakat sosial-ekonomi-geografi-sejarah, tetapi juga membangun sekam kognitif baru untuk memecahkan masalah sosial secara rasional.

Dimensi keterampilan IPS seperti berpikir kritis dan meneliti langsung dapat mendukung perkembangan kognitif dengan mendorong siswa dari pemikiran konkret ke abstrak, sesuai teori Piaget, sehingga integrasi ini menghasilkan pembelajarn aktif yang bermakan, integratif, dan menantang. Sementara dimensi nilai-sikap dan tindakan melengkapi kognitif dengan konteks afektif, memastikan pengetahuan IPS diterapkan dalam kehidupan nyata untuk membentuk warga negara yang bertanggung jawab (Wijayanti, 2015).

Ini sejalan dengan teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman, inetraksi sosial, dan refleksi, bukan diterima secara pasif. Teori konstruktivisme menjelaskan bahwa pengetahuan tidak diberikan begitu saja kepada peserta didik, melainkan dibangun secara aktif oleh siswa sendiri melalui pengalaman, inetraksi, dan refleksi dari apa yang menghafal fakta melamengkonstruksi pemahaman tentang masyarakat, sejarah, dan lingkungan hidup berdasarkan latar belakang pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya. Dalam pendekatan ini guru berperan sebagai

fasilitator yang merancang situasi belajar bermakna, seperti diskusi, pemecahan sosial, dan kegiatan kontekstual, agar siswa dapat menghubungkan materi IPS dengan realitas kehidupan sosial di sekitarnya (Suparlan, 2019).

Model pembelajaran sangat selaras dengan teori konstruktivisme karena keduanya menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuan melalui penyelidikan, bukan sekedar menerima informasi dari guru. Dalam *inquiry*, siswa diajak mengajukan pertanyaan, merumuskan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisa data, lalu menarik kesimpulan, sehingga terjadi proses mengkonstruksi makna dari fakta-fakta sosial atau ilmiah yang dipelajari, sesuai prinsip konstruktivisme bahwa pengetahuan dibangun atas dasar pengalaman dan pengetahuan lama. Dengan demikian, *inquiry* berfungsi sebagai “jembatan praktis” untuk mewujudkan konstruktivisme di kelas, terutama dalam pembelajaran IPS yang menuntut keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengaitan materi dengan konteks kehidupan nyata (Suparlan, 2019).

Selain itu teori konstruktivisme mendukung penggunaan media pembelajaran seperti *Assemblr Edu*, karena media ini mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar melalui pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual. Teori konstruktivisme adalah teori belajar yang menyatakan bahwa siswa secara aktif membangun pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman, refleksi, dan interaksi sosial, bukan sekedar menerima informasi secara pasif dari guru. Intinya, siswa menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada (skema)

untuk menciptakan makna baru (Nurjamillah et al., 2025).

Mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial Kelas VII memiliki rata-rata hasil Asesmen sumatif Tengah Semester Genap 75, dari 125 siswa persentase siswa yang telah mencapai KKTP adalah 56 Orang sedangkan presentasi peserta didik yang tidak mencapai KKTP 69 Orang. Ini berarti jumlah siswa yang mendapat hasil di bawah nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) lebih banyak daripada jumlah siswa yang mendapatkan hasil di atas nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Tabel 1. 1 Data Hasil Penilaian siswa kelas VII MTsN 1 Kota Payakumbuh Tahun Pelajaran 2025/2026

Kelas	Jumlah Peserta didik	KKTP	Tuntas		Tidak Tuntas	
			Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
VII.5	31	75	3	9%	28	90%
VII.6	31	75	12	38%	19	61%
VII.9	31	75	26	83%	5	16%
VII.10	31	75	14	45%	17	53%
Rata-Rata		75	56	70%	69	88%

Sumber: Buku daftar nilai pelajaran IPS MTsN 1 Kota Payakumbuh Tahun Pelajaran 2025/2026

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa prestasi yang didapat oleh peserta didik pada ujian Mid semester 2 yaitu dari total 125 siswa, terdapat 56 siswa yang dinyatakan tuntas dan 69 siswa yang dinyatakan tidak tuntas. Jika dipresentasikan, maka peserta didik yang tuntas sebesar 70%, sedangkan peserta didik yang tidak tuntas sebesar 88%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, ditemukan bahwa proses pembelajaran menunjukkan bahwa kegiatan belajar masih didominasi

oleh metode ceramah dan tanya jawab sederhana. Guru lebih banyak menjelaskan materi, sementara siswa mencatat dan menjawab pertanyaan secara singkat. Dari 2 kali pertemuan yang diamati, hanya sedikit siswa yang aktif bertanya atau mengemukakan pendapat. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga belum sepenuhnya mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses berpikir tingkat tinggi. Selanjutnya, terbatasnya kemampuan guru dalam memperbaharui alat pembelajaran yang sesuai dengan teknologi terkini mengakibatkan penurunan minat dan hasil belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS, ibu Sri Mulyani, S. Pd pada tanggal 11 Agustus 2025, diperoleh informasi bahwa guru sudah menerapkan beberapa model pembelajaran seperti *Problem Based Learning*, *Project Based Learning*, *Discovery Learning*, *Cooperative Learning*, dan berbagai model pembelajaran lainnya tetapi model-model tersebut belum dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan berpartisipasi aktif di dalam kelas. Guru juga menyampaikan bahwa siswa cenderung pasif dan kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat (Sri Mulyani, wawancara, 11 Agustus 2025).

Sementara itu, hasil wawancara dengan beberapa siswa, menunjukkan bahwa mereka merasa pembelajaran IPS sering kali membosankan karena lebih banyak membaca buku dan mencatat materi dibandingkan melakukan diskusi atau eksplorasi masalah secara langsung (Zahira, Saura, Aqeela, wawancara, 11 Agustus 2025).

Berdasarkan hasil dokumentasi modul ajar guru mata pelajaran IPS yang dikembangkan oleh Sri Mulyani, S. Pd, ditemukan bahwa modul ajar tersebut telah dirancang dengan mengikuti Kurikulum Merdeka, mencakup Capaian Pembelajaran (CP), kegiatan pembelajaran, hingga asesmen formatif-sumatif. Namun, dalam praktiknya, modul ajar ini masih menekankan aktivitas berbasis tugas individu seperti membaca teks, merangkum materi, dan mengerjakan soal.

Dari analisis beberapa modul ajar yang didokumentasikan, hanya 20% aktivitas yang dirancang untuk diskusi kelompok atau eksplorasi berbasis masalah, sementara 70% berfokus pada penjelasan konsep dan latihan hafalan. Alat bantu pembelajaran yang tercantum sebagian besar berupa buku cetak, dengan minimnya integrasi teknologi seperti platform digital (misalnya *Google Classroom* atau *Kahoot*) atau media interaktif seperti video simulasi atau infografis. Kondisi ini menyebabkan modul ajar belum optimal dan merangsang berpikir kritis siswa, karena kurangnya elemen kolaboratif dan autentik yang mendorong siswa untuk menganalisis isu nyata, seperti dalam materi tentang dampak eksploitasi sumber daya alam terhadap lingkungan.

Secara keseluruhan, dokumentasi modul ajar menunjukkan adanya kesenjangan antara rancangan ideal (yang menyertakan model pembelajaran seperti PBL dan *Discovery Learning*) dengan implementasi lapangan, di mana dominasi pendekatan *teacher-centered* masih terlihat dari struktur kegiatan yang monoton.

Salah satu alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran *inquiry* yang dipadukan

dengan media pembelajaran berbasis teknologi. Model *inquiry* dapat melatih siswa untuk merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, serta menarik kesimpulan secara sistematis. Menerapkan model pembelajaran *Inquiry* yang dipadukan dengan media *Assemblr Edu* dapat dikatakan meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa karena *Inquiry* mendorong siswa secara aktif menyelidiki masalah melalui tahap orientasi, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis, dan menarik kesimpulan. Agar proses *inquiry* lebih menarik dan kontekstual, penggunaan media seperti *Assemblr Edu* berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran IPS. Media ini memungkinkan visualisasi objek atau peristiwa sosial dalam bentuk tiga dimensi sehingga membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan interaktif, seperti interaksi sosial dan geografi, sehingga siswa lebih mudah menggeneralisasi data, menjawab pertanyaan “mengapa”, serta memecahkan masalah secara logis dengan model *Inquiry* berbasis media *Assemblr Edu* dibandingkan metode konvensional.

Media *Assemblr Edu* merupakan platform pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) dan visualisasi 3D yang dirancang untuk membuat pengajaran lebih interaktif dan imersif, khususnya bagi guru dan siswa. Platform ini memungkinkan pembuatan konten edukatif seperti model 3D objek abstrak yang dapat dicam melalui aplikasi, sehingga siswa bisa mengeksplorasi materi secara visual dan langsung.

Model pembelajaran *inquiry* berbasis *Assemblr Edu* menggabungkan pendekatan *Inquiry* di mana siswa merumuskan pertanyaan mengumpulkan

pertanyaan, mengumpulkan data, dan menarik kesimpulan, dengan media AR yang memperkaya pengalaman belajar. Kombinasi antara model pembelajaran inkuiri dengan media *Assemblr Edu* ini efektif meningkatkan hasil belajar, seperti analisis, evaluasi, dan inferensi, karena visualisasi 3D mengurangi beban kognitif dan mendorong diskusi mendalam pada topik IPS seperti geografi atau dinamika sosial (Suparman et al., 2025).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Berbasis Media Assemblr Edu Terhadap Hasil Belajar siswa Di Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di MTsN 1 Kota Payakumbuh”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis deskripsikan di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan yang timbul adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di MTsN 1 Kota Payakumbuh.
2. Proses pembelajaran IPS masih didominasi metode konvensional.
3. Model pembelajaran inquiry belum diterapkan secara optimal.
4. Minimnya penggunaan media pembelajaran digital berbasis teknologi seperti Assemblr Edu.
5. Rendahnya partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah model pembelajaran *Inquiry* berbasis media *Assemblr Edu* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di mata pelajaran IPS kelas VII di MTsN 1 Kota Payakumbuh?”

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Inquiry* berbasis media *Assemblr Edu* terhadap pengaruh hasil belajar siswa di mata pelajaran IPS kelas VII di MTsN 1 Kota Payakumbuh.

E. Manfaat Penelitian

Secara umum ada dua manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diperoleh dari penelitian ini adalah dapat menambah wawasan mengenai penggunaan media pembelajaran *Assemblr Edu*. Manfaat ini akan didapatkan dengan menerapkan media *Assemblr Edu* dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Dapat menambah pengalaman dan membantu siswa untuk lebih memahami mata pelajaran IPS karena dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik siswa akan lebih bersemangat untuk

mengikuti mata pelajaran tersebut.

b. Bagi guru

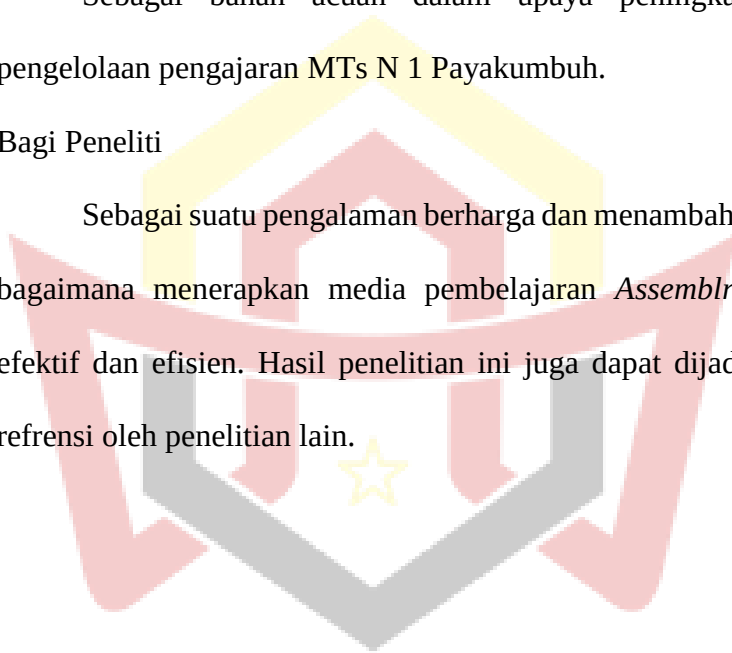
Sebagai media alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif dengan media pembelajaran *Assemblr Edu* ini.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan acuan dalam upaya peningkatan kualitas pengelolaan pengajaran MTs N 1 Payakumbuh.

d. Bagi Peneliti

Sebagai suatu pengalaman berharga dan menambah pengetahuan bagaimana menerapkan media pembelajaran *Assemblr Edu* secara efektif dan efisien. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi oleh penelitian lain.



UIN IMAM BONJOL
PADANG