

---

***The Effect Of Assemblr Edu Learning Media On Social Science Learning Outcomes***

**Delvi Manda Sari<sup>1</sup>, Putra Afriadi<sup>2</sup>, Erlida Simanungkalit<sup>3</sup>, Elvi Mailani<sup>4</sup>, Imelda Free Unita Manurung<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan

Surel : [delvimandasari16@gmail.com](mailto:delvimandasari16@gmail.com)

<b>Histori Artikel</b>	<b>ABSTRACT</b>
Diterima : 29 Juni 2024  Direvisi : 7 Juli 2024  Disetujui : 10 Juli 20024	<p><i>This research aims to determine the influence of the Assemblr Edu learning media on the learning outcomes of class IV science class Mis Nurus Salam Deli Tua. This research method is a quantitative research method using a gore permental (quasi-experimental) research design, in the form of a non-equivalent conventional group design. The sample for this research is all class IV Mis Nurus Salam Deli Tua, totaling 53 students with the experimental class class IV A with a total of 26 students and class IV B as a control class with a total of 27 students. The data collection method in this research was a multiple choice session consisting of 20 data analysis tests which were used statistically through a single test for two independent samples (dependent samples, the results of the study showed that the Zembo El learning media has an effect on the science and science learning outcomes for class IV, Mis Nurus Salam Deli Tua. Descriptively, the average posture score for the control class is 57,04, which is smaller and the average market value for the experimental class is 73,85. Furthermore, the unit hypothesis result is <math>5,10 &gt; 2,01</math>. with a significant level of 5% or 005 which means <math>H_0</math> is processed and <math>H_a</math> is received. Thus, statistically it can be stated that Amit's learning media has an equally significant effect on increasing the level of science learning skills for class IV science students. Mis Nurus Salam Deli Tua.</i></p>
Keywords : <i>Assemblr Edu Learning Media, Science Learning Results</i>	

**PENDAHULUAN**

Di era abad 21 sekarang teknologi telah berkembang dengan begitu cepat mulai dari bekerja, belanja, belajar, dan hingga seluruh aktivitas yang kita lakukan telah dipermudahkan dengan teknologi. Pendidikan modern semakin canggih dan berkembang pesat baik dari segi sumber daya manusia maupun teknologi. Afradisca dan Desnita (2019:1) memahami bahwa inovasi yang semakin berkembang dengan cepat bermanfaat untuk menunjang pengalaman pendidikan. Terbukti bahwa siswa lebih tertarik belajar ketika menggunakan teknologi karena tampilannya lebih menarik sehingga mereka tidak bosan saat belajar.

Pembelajaran merupakan suatu siklus yang diakhiri dengan pemberian pengajaran dan persiapan kepada siswa untuk mencapai hasil belajar. Belajar menurut Pane & Darwis (2017:337) juga diartikan sebagai proses membantu siswa dalam menyelesaikan proses belajar. Pembelajaran pada dasarnya adalah sebuah siklus, lebih tepatnya metode yang melibatkan pengawasan dan pengkoordinasian lingkungan sekitar siswa sehingga dapat berkembang dan mendorong siswa untuk melakukan pengalaman berkembang. Semua jenjang pengajaran bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran dengan mencapai nilai-nilai pembelajaran, yang pada akhirnya akan meningkatkan mutu pembelajaran.

Media pembelajaran sangat penting diciptakan untuk membantu penanganan pembelajaran. Pemanfaatan media dalam pembelajaran hendaknya diubah sesuai dengan keadaan saat ini. Media atau perangkat pembelajaran yang digunakan hendaknya sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan media atau alat pembelajaran tersebut diharapkan guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan ilmu sehingga siswa dapat mencapai tujuan materi. Nurrita (2018:171) mengartikan media pembelajaran sebagai “alat yang dapat membantu proses belajar mengajar agar makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.” Peningkatan kemampuan media pembelajaran sebagai peningkatan di kalangan guru dan siswa. Mendidik anak usia dini memerlukan usaha yang maksimal agar materi yang diajarkan dapat tersampaikan dan dipahami dengan baik oleh siswa. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar jika bahan ajar yang diterimanya disertai dengan media yang menarik. Namun seringkali para pendidik mengabaikan pentingnya media pembelajaran. Kenyamanan materi hanya untuk buku cetak di sekolah dan diuraikan melalui strategi alamat.

Berdasarkan observasi penelitian pendahuluan yang dilakukan pada bulan November 2023 di Mis Nurus Salam Deli Tua, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKM IPAS	Keterangan				Jumlah Persentase (%)
			Tuntas $\geq 75$		Tidak Tuntas $< 75$		
			Jumlah	%	Jumlah	%	
IV-A	26	75	11	42,30	15	57,69	100
IV-B	27		13	48,14	14	51,85	100

**Tabel 1. Observasi Penelitian Pendahuluan**

IV-A Dan IV-B Mis Nurus Salam Deli Tua. Terlihat masih banyak siswa yang belum mencapai Standar Pemenuhan Dasar (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75. Hal ini terlihat dari kelas IV-A total siswa, khususnya (42,30%) sementara siswa belum menyelesaikannya, secara spesifik (57,69%). Saat masih di kelas, IV-B siswa yang telah selesai, lebih spesifiknya (48,14%) juga, siswa belum menyelesaikannya (51,85%). Setelah itu, tetap terlihat terdapatnya siswa yang belum mempelajari segala sesuatu yang perlu diketahui tentang mata pelajaran tersebut IPAS.

Pra-Ikhtisar lebih lanjut dilakukan untuk memperhatikan latihan pembelajaran dikelas, dilihat bahwa rendahnya hasil belajar pada siswa diduga disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: 1. Hasil belajar yang negatif IPAS anggota kelas IV SD Mis Nurus Salam Deli Tua, 2. Latihan pembelajaran di sekolah masih terfokus pembelajaran (teacher centered), 3. Peserta didik kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan

pembelajaran, 4. Media pembelajaran Assemblr Edu masih belum pernah digunakan dalam pembelajaran.

Permasalahan di atas harus ada solusinya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kemampuan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran Assemblr Edu untuk meningkatkan hasil belajar siswa merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Sebagaimana dikemukakan Rusman (2015: 67-68) pengertian bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, khususnya unsur dalam dan variabel luar. unsur fisiologis (masalah kesehatan, keadaan hidup, dll) dan variabel mental pengetahuan (tingkat kecerdasan), pertimbangan, minat, kemampuan, niat, inspirasi, mental dan kekuatan berpikir siswa). Untuk sementara, elemen luar mencakup variabel ekologi (iklim aktual dan iklim sosial) dan elemen instrumental (rencana pendidikan, kantor, dan guru). Diharapkan dari para pendidik dapat menumbuhkan semangat dan minat siswa dalam belajar serta memudahkan mereka dalam memahami informasi yang disajikan.

Sebuah aplikasi bernama Assemblr Edu Augmented Reality (AR) yang dibuat khusus untuk keperluan jagat latihan sebagai media umum yang melingkupi materi pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Iskandar dkk (2023:598) Assemblr Edu merupakan tahapan pembelajaran berbasis web dan media yang menggabungkan kelas online dan gerakan 3D. Di platform Assemblr Edu, para pendidik dapat membuat materi pembelajaran yang menarik dan kreatif untuk siswanya. ("Assemblr," 2021) Assemblr Edu merupakan aplikasi pendidikan yang dapat digunakan oleh guru dan juga siswa. Aplikasi tersebut menyediakan teknologi Augmented Reality (AR) yang dapat membuat serta berbagi bahan ajar yang interaktif karena adanya gambar serta animasi 3D yang menarik dan dapat memunculkan rasa ingin tahu siswa. Assemblr Edu dapat mendorong kreativitas penggunaannya untuk dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik. Aplikasi tersebut dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang tidak hanya menyenangkan, namun juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pembelajaran yang menyenangkan memungkinkan siswa untuk dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik, karena siswa dapat fokus mengikuti kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru. Aplikasi tersebut juga memungkinkan membentuk profil pelajar pancasila seperti yang diharapkan kurikulum merdeka belajar.

Hipotesis pembelajaran adalah hipotesis dimana terdapat strategi pelaksanaan pengajaran dan latihan pembelajaran antara guru dan siswa, perencanaan teknik pembelajaran yang akan dilaksanakan di ruang belajar dan di luar wali kelas. Dalam mendukung pengalaman berkembang yang membingungkan ini, hipotesis pembelajaran adalah sesuatu yang penting untuk dilihat sehingga pelatihan dapat memberikan perbaikan atau tindakan yang tepat untuk secara nyata mempengaruhi pengalaman pendidikan dan pembelajaran siswa.. Pendidik harus menekankan atau memahami empat teori pembelajaran: teori behaviorisme; teori kognitivisme; teori konstruktivisme; dan teori humanisme.

Teori konstruktivisme merupakan teori pembelajaran yang digunakan oleh peneliti. Hipotesis konstruktivisme merupakan arus fundamental kognitivisme yang telah berpindah ke konstruktivisme. Penganut kognitif juga mengikuti elemen kemajuan menuju konstruktivisme. Konstruktivisme menurut Nurlina (2021:57) memandang belajar adalah suatu proses dimana siswa secara aktif mengkonstruksi atau membangun gagasan atau konsep baru berdasarkan informasi yang telah dimiliki atau dimilikinya pada saat itu. Dengan demikian "perolehan mencakup pengembangan informasi dari wawasannya sendiri tanpa orang lain".

Hasil belajar adalah penampakan tingkah laku belajar yang pada umumnya terdapat pada perubahan, kecenderungan, kemampuan, mentalitas, persepsi dan kapasitas. Menurut Purwanto (2014:45) "hasil belajar adalah perolehan cara belajar siswa sesuai dengan tujuan yang ditunjukkan (penutup tercapai)". Menurut Rusman

(2015:67), “Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa, meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik,” ini mempunyai sudut pandang yang berbeda. Hasil belajar menurut pakar Gagne dan Briggs dalam Suprihatiningrum, (2016:37) adalah “kemampuan yang dimiliki siswa karena kegiatan belajar dan dapat dilihat melalui presentasi siswa (pameran siswa)”.

Hasil uraian hasil belajar membawa kita pada kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi setelah seseorang memperoleh pengetahuan melalui pengalaman belajarnya. Hasil belajar adalah kemampuan yang digerakkan oleh siswa setelah mereka menerima peluang pertumbuhannya.

### **Pengertian IPAS SD/MI**

Kurikulum Merdeka Belajar adalah kurikulum baru yang diterapkan di Indonesia dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan global di masa depan. Melalui berbagai perubahan yang telah dilakukan, sehingga membuat berubahnya ketentuan mata pelajaran.

Menurut Suhelayanti, Syamsiah Z dkk (2023:2) bahwa salah satu fokus dari Kurikulum Merdeka Belajar adalah pengembangan keterampilan abad ke-21, termasuk keterampilan dalam bidang lingkungan hidup.

Dalam muatan kurikulum 2013 dan sebelumnya mata pelajaran IPA dan IPS berdiri sendiri namun dengan pertimbangan psikologi perkembangan anak usia SD/MI saat masa strategis untuk penambangan kemampuan inkuiri anak. Dalam desain kurikulum merdeka belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan ilmu pengetahuan Sosial digabung menjadi ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS).

Menurut Fitri, Amalia dkk (2021 : viii) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) artinya kita sedang mengamati lebih cermat hal-hal yang terjadi di sekeliling kita, setiap hari. IPAS mengajak kita membuka wawasan dan menyelami lebih banyak informasi tentang diri kita, orang lain di lingkungan sekitar, juga alam beserta flora dan faunanya. Tak hanya sekedar tahu, tetapi kita juga diingatkan untuk selalu menjaganya dengan berbagai cara. Dan diperkuat menurut Sagendra (2022:4) Normal dan Sosiologi (IPAS) adalah ilmu yang mengkaji makhluk hidup dan benda tak bernyawa di alam semesta serta komunikasinya, serta melihat keberadaan manusia sebagai manusia sekaligus hewan ramah yang berkolaborasi dengan keadaannya saat ini.

### **Implementasi Media Assemblr Edu Dalam Pembelajaran IPAS**

Banyak keuntungan menggunakan Assemblr Edu sebagai alat pembelajaran. Aplikasi augmented reality yang dikembangkan khusus untuk tujuan pendidikan adalah Assemblr Edu. Dengan bantuan inovasi 3D dan AR, pembelajaran dan peluang pertumbuhan akan jauh lebih menarik dan menyenangkan. Assemblr Edu memiliki 4 elemen utama: Pindaian, Profil, Kelas, dan Topik. Kelas pertama juga dapat dibuat di Assemblr Edu dan anggota dapat diundang ke ruang kelas. Kemudian di ruang belajar akan dilengkapi dengan berbagai highlight yang dapat melengkapi pengalaman wali kelas.

Guru juga dapat mentransfer dokumen dan visual tambahan, menulis pesan, membagikan materi pembelajaran AR Anda, dan berbicara dengan semua anggota ruang belajar.

### **Pengertian Media Pembelajaran**

Alat yang dikenal dengan media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar dengan mempermudah pemahaman pesan dan mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran secara efektif dan efisien. Azhari (2015: 44) menyatakan bahwa kata Latin “medius” yang secara harafiah berarti “tengah” merujuk pada perantara atau pembawa pesan antara pengirim dan penerima pesan. Dalam pengalaman mendidik dan mendidik, media secara umum diartikan sebagai perangkat realistik visual atau elektronik untuk menangkap, menangani, dan mengumpulkan data visual atau verbal.

### **Pengertian Assemblr Edu**

peningkatan realitas (AR), adalah inovasi yang menggabungkan item virtual dua lapis atau mungkin tiga lapis ke dalam iklim asli mmproyeksikan barang-barang virtual ini secara progresif. Expanded Reality (AR) telah banyak dimanfaatkan oleh berbagai aplikasi pembelajaran, salah satunya adalah aplikasi Assemblr Edu. Aplikasi Assemblr Edu adalah alat yang tidak hanya memiliki sumber daya pengajaran seperti sains dan pengetahuan sosial, tetapi juga konten umum seperti olahraga, seni, dan bercerita.. Menurut Atmajaya (2017:228) inovasi juga sangat bermanfaat sebagai alat untuk menonjol bagi generasi muda. Selain menyenangkan, penggunaan Expanded Reality (AR) pada aplikasi Assemblr Edu juga sangat mudah digunakan.

### **Media Assemblr Edu**

Penggunaan Expanded Reality (AR) dalam bidang pelatihan mempunyai manfaat sebagai media pembelajaran yang mempunyai dampak yang sangat besar dimana siswa yang berkonsentrasi pada materi akan memahami materi dengan lebih efektif dan dapat menarik pemahaman yang sah. Keprihatinan bagi siswa dibandingkan dengan mereka yang tidak memanfaatkan realitas yang lebih tinggi.

Secara khusus, dengan menggunakan media Assemblr Edu, Anda dapat menggabungkan dan melapisi objek nyata dan virtual dengan informasi yang ingin Anda sampaikan. Berikut beberapa kelebihan penggunaan media pembelajaran berbasis digital dengan aplikasi Assembler EDU dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, seperti yang disampaikan oleh Jediut dkk. (2021:3)

### **METODE**

Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen. Menurut Sugiyono (2018:6) menyatakan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode *Quasi Eksperiment* dengan menggunakan desain *Non equivalent Control Group Design*.

Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh kelas IV Mis Nurus Salam Deli Tua Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 53 siswa yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV-A sebagai kelas eksperimen yang siswanya berjumlah 26 siswa sedangkan kelas IV-B sebagai kelas kontrol yang siswanya berjumlah 27 siswa.

Perencanaan ini menggunakan 2 kelompok yaitu kelompok eksplorasi dan kelompok benchmark. Kelompok uji coba adalah kelas kontrol yaitu kelas yang mendapat perlakuan pembelajaran media Assemblr Edu, sedangkan kelompok benchmark mendapat perlakuan pembelajaran media *PowerPoint* berbantuan rekaman *YouTube*.

Tes merupakan suatu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam suatu penelitian untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang diteliti. teknik tes dalam penelitian ini untuk mengetahui data hasil belajar peserta didik yang kemudian akan diteliti guna melihat pengaruh dari perlakuan media Assemblr Edu.

Tes terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Tes dilakukan melalui pemberian pretest dan posttest pada pembelajaran.

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan data dari seluruh responden atau sumber atau sumber data telah terkumpul. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik statistik deskriptif dan menguji data dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran Assemblr Edu terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV Mis Nurus Salam

Deli Tua. Penelitian ini menggunakan dua kelas yang berbeda yaitu, kelas IV-A digunakan sebagai kelas eksperimen dengan diberi perlakuan media pembelajaran Assemblr Edu sedangkan kelas IV-B sebagai kelas kontrol yang diberikan menggunakan pembelajaran konvensional.

Sebelum peneliti melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan tes validasi pada kelas yang lebih tinggi, yaitu kelas V yang memiliki jumlah siswa sebanyak 30 siswa. Hasil uji coba yang telah dilaksanakan terdapat 20 butir soal yang valid dan 5 butir soal yang tidak valid. Pada penelitian ini dilakukan juga uji validitas dan uji reliabilitas, tingkat kesukaran soal, daya pembeda soal. Hasil data uji validitas kelas IV menunjukkan yaitu rata-rata nilai pretes kelas eksperimen sebesar 16,90 dan posttest sebesar 73,85. Sedangkan kelas kontrol hasil pretes sebesar 15,35 dan posttest sebesar 57,04. Selain itu hasil analisis uji reliabilitas data yang telah dilakukan nilai hasil belajar IPAS diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,92 sehingga nilai reliabilitas tersebut berada pada kategori sangat tinggi. Dan pada tingkat kesukaran soal terdapat 1 soal yang sangat sukar, 4 soal yang sukar, 15 soal yang sedang dan 5 soal yang mudah. Sedangkan daya pembeda soal terdapat 7 soal yang jelek, 12 soal yang cukup dan 6 soal yang baik.

Pada pembahasan ini akan dikaji pengaruh media Assemblr Edu terhadap hasil belajar IPAS kelas 4 Mis Nurus Salam Deli Tua. Kelas eksperimen adalah kelas yang akan diberikan perlakuan dengan pemberian media Assemblr Edu sedangkan kelas kontrol tanpa pemberian media Assemblr Edu. Pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar IPAS kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilihat dari hasil perbandingan rata-rata kelas dan analisis uji beda (uji t). berdasarkan data nilai hasil belajar IPAS siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai hasil belajar IPAS kelas kontrol.

Penggunaan media Assemblr Edu telah memberikan kontribusi terhadap tingginya nilai hasil belajar IPAS siswa. Hal ini ditunjukkan pada deskripsi data dimana kelompok eksperimen memiliki skor rata-rata hasil belajar IPAS = 73,85 dan kelas kontrol memiliki skor rata-rata = 57,04 ini menunjukkan skor rata-rata nilai hasil belajar IPAS siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai hasil belajar IPAS di kelas kontrol.

Temuan lapangan mengenai gambaran hasil belajar IPAS kelas 4 Mis Nurus Salam Deli Tua sebelum mendapat perlakuan (pretest) menunjukkan hasil belajar IPAS yang rendah. Keadaan ini dapat dilihat dari hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan melihat nilai hasil ujian semester ganjil mata pelajaran IPAS.

Perbedaan hasil belajar IPAS ini sangat terlihat pada aspek perilaku siswa saat mengikuti pembelajaran IPAS pada pembelajaran topik A yaitu mengenai kekayaan budaya Indonesia. Siswa mengkondisikan diri untuk fokus memperhatikan media pembelajaran Assemblr Edu. Siswa sangat antusias ketika ditampilkannya gambar 3D dari materi yang disajikan dalam media Assemblr Edu tersebut. Pengerjaan tugas secara kelompok juga dilakukan siswa dengan baik. Siswa juga merasa lebih mudah memahami materi dengan bantuan media tersebut.

Pada pembelajaran dikelas kontrol yang proses pembelajarannya tanpa pemberian media, artinya berpusat pada ppt, mengkondisikan siswa untuk siap memperhatikan ppt pembelajaran yang ditampilkan. Pembelajaran dikelas kontrol tanpa media, akan tetapi dengan adanya ppt dapat menarik antusias para siswa tersebut dikarenakan gambar yang menarik dari tampilan ppt tersebut.

Berdasarkan kondisi pembelajaran anatara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dijelaskan di atas dapat diketahui bahwa media Assemblr Edu serta pemberian ppt dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Melalui media Assemblr Edu ini siswa dapat memahami materi dengan mudah. Hasil olah statistik terhadap data soal pilihan ganda IPAS yang dikumpulkan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol memperkuat penjelasan mengenai kondisi hasil belajar IPAS antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil olah statistic menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar

IPAS kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selanjutnya olah data statistic posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $5,10 > 2,01$  maka dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar IPAS kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan penjelasan kondisi pembelajaran serta hasil belajar IPAS siswa dan dukungan teori dari para ahli serta data statistik maka hipotesis alternative yang diajukan terbukti yaitu bahwa hasil belajar IPAS menggunakan Media Assemblr Edu lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa tanpa media.

Assemblr Edu adalah Platform sederhana yang menyediakan lingkungan belajar interaktif untuk menciptakan proyek kreatif dengan Augmented dan virtual reality. Assemblr Edu (2020:205) merupakan inovasi berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh para pendidik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa baik menggunakan objek dua dimensi atau tiga dimensi. Media pembelajaran ini sangat efektif dalam membantu menyajikan materi dan selain itu perhatian siswa juga aktif dalam melihatnya bahkan ketika diminta untuk melakukan scan sendiri. Tampilan dari media tersebut dapat menarik perhatian penasarannya siswa seperti gambar yang ditampilkan seperti rumah adat, pakaian adat, makanan, kesenian, serta desain yang menarik yang terlihat Nampak hidup apabila di scan.

Selain itu berdasarkan penelitian skripsi yang relevan pada penelitian yang dilakukan oleh Rizki, pada tahun (2020), menyatakan bahwa media 3D menggunakan Assemblr Edu mampu meningkatkan pemahaman peserta didik hingga 96,97% sehingga mereka termotivasi untuk belajar, selain itu penelitian skripsi relevan menurut Iskandar, tahun (2022), hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar dari sebelumnya dengan menggunakan media Assemblr Edu. Sehingga dari kedua relevan penelitian ini memiliki persamaan yaitu menemukan hasil bahwasanya dengan menggunakan media Assemblr Edu sebagai alat bantu evaluasi sangat signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun kelebihan dan kekurangan media pembelajaran Assemblr Edu adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan dari Assemblr Edu menurut Armeinty dkk (2021:126) sebagai berikut: Berbasis visual, gambar dan animasi 3D adalah media terbaik untuk menarik perhatian dan memicu keingintahuan, khususnya bagi pelajar-pelajar di usia muda.
2. Mudah dimengerti, Assemblr memperjelas hal yang abstrak dan dapat membuat konsep-konsep yang rumit terasa lebih nyata dengan menghadirkannya tepat di ruang kelas.
3. Keterlibatan dan interaksi peserta didik, Pembelajaran AR yang interaktif ini dapat memberikan dampak positif yang signifikan kepada peserta didik.
4. Materi tak terbatas, Assemblr sudah menyediakan konten-konten pendidikan yang dapat digunakan secara gratis. Baik itu model, diagram, hingga simulasi, dan dapat menemukan sebagian besar materi yang dibutuhkan dari mata pelajaran yang diajarkan di sekolah.
5. Mendorong kreativitas, Editor AR dan fitur scan-to-see memberi kemungkinan tanpa batas untuk menjadikan aktivitas belajar terjadi secara dua arah dan mengubah momen-momen belajar menjadi lebih bermakna.

Kelemahan dari Assemblr Edu adalah sebagai berikut:

1. Fitur AR terkadang sulit untuk digunakan
2. Loading yang cukup lama saat persiapan materi
3. Harus membeli paket berlangganan jika ingin mendapatkan fitur yang lebih lengkap
4. Terkadang terjadi hambatan saat aplikasi digunakan misalnya keluar masuk aplikasi dengan sendirinya.
5. Mengharuskan penggunaan internet

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Dengan adanya media pembelajaran Assemblr Edu dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu media pembelajaran Assemblr Edu ini merupakan platform yang menggunakan tampilan 3D dan AR dimana bertujuan untuk membuat sesi pembelajaran lebih menarik dan interaktif sehingga kita dapat mengubah latihan belajar yang membosankan menjadi menyenangkan dengan fitur-fitur yang mudah digunakan dan dapat diakses.
2. Dari hasil rata-rata posttest nilai hasil belajar IPAS siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu  $73,85 > 57,04$ . Perbedaan hasil belajar IPAS antara kelas eksperimen dan kelas kontrol juga signifikan karena dari hasil uji beda (t) diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% yaitu  $5,10 > 2,01$ . Hasil perhitungan statistic menunjukkan bahwa media Assemblr Edu memberikan pengaruh yang baik pada siswa. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran Assemblr Edu. Dengan demikian pula hasil penelitian diterima.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arfani, Laili. 2018. "Mengurai hakikat pendidikan, belajar dan pembelajaran." *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*. 11( 2): 81-95.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Armeinty, Fitha Lino Padang, dkk. 2021. Penerapan Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 3 Makassar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA II* (pp. 124-135).
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta
- Asmara, Anjar Purba. 2015. "Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual tentang pembuatan koloid." *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*. 15(2) : 156-178.
- Assemblr EDU. 2020 . <https://Assemblrworld.Com/>. (Diakses pada 13 Februari 2023)
- Atmajaya, D. 2017. Implementasi augmented reality untuk pembelajaran interaktif. *Ilkom Jurnal Ilmiah*. 9(2) : 227-232.
- Ayu, S, dan Mohammad Shafie Bin Rosli. 2020. "Uji Reliabilitas Instrumen Penggunaan SPADA (Sistem Pembelajaran dalam Jaringan)." *Biormatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*. 6(1) : 145-155.
- Azhari. 2015. "Peran media pendidikan dalam meningkatkan kemampuan bahasa arab siswa madrasah." *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*. 16(1) : 43-60.
- Baharuddin dan Esa (ed). 2015. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Ar Ruzz Media, Yogyakarta.
- Djamaluddin, A dan Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. CV> Khaaffah Learning Center, Sulawesi Selatan
- Fitri, Amalia, A. Rasa, Anggayudha, Kusumawardhani, Aldilla, K. Nursya'bani, Kinkin,Fatimah, Kristianti, Setianingsih, Nur Ilmi Setianingsih. 2021. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. pertama. ed. Mely Rizki Suryanita. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

- Iskandar, Sofyan dkk. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr EDU Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi ASEAN Kelas VI. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*. 20(3) : 596-606.
- Nurlina, Nurfadilah & Bahri, Aliem . 2021. *Teori belajar dan pembelajaran*. CV. Berkah Utami, Makassar.
- Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*. 3(1): 171-172.
- Pane, Aprida, & Darwis, Muhammad Dasopang. 2017. *Belajar dan pembelajaran*. Fitrah: *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*. 3(2): 333-352.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Rahimi. 2021. *Teori belajar humanisme dalam perspektif pendidikan Islam*. Al- Ikhtibar: *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 8(1):18-29.
- Rissa, Putu Putri Intari Dewi, dkk. 2022. Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Matematika Di SMK Negeri 4 Denpasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi*. 2(2): 98-109.
- Rizki, Rina Simamora dkk. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Assemblr EDU Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset dan Teknologi)*. 2(3): 30-35.
- Rukajat, Ajat. 2018. *Pendekatan penelitian kualitatif (Qualitative research approach)*. Deepublish, Yogyakarta
- Sagendra, Berti. 2022. *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A - Fase C*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, dan Teknologi Republik Indonesia. [https://drive.google.com/drive/folders/ihWJF\\_aa1QJKc2POtF71rOwp\\_\\_WyBbgKZ](https://drive.google.com/drive/folders/ihWJF_aa1QJKc2POtF71rOwp__WyBbgKZ)
- Sudjana, Nana. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sugiarto, A. 2021. *Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peredaran Darah*. Madaris: *Jurnal Guru Inovatif*. 1(2): 1-13.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, Bandung.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Prenadamedia Group, Jakarta.
- Wati, E.R. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena, Surabaya.
- Wibawanto, Wandah 2017. *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher, Jawa Timur.