

PENGEMBANGAN MEDIA ASSEMBLR EDU BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS VI SEKOLAH DASAR

Angger Sekar Rinda, Farida Nur Kumala, Triwahyudianto

Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Unikama.

Anggersekar054@gmail.com, faridankumala@unikama.ac.id, triwahyudianto@unikama.ac.id.

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of augmented reality-based edu learning media on student learning interest. This development research procedure uses the ADDIE model. The data analysis techniques used are qualitative and quantitative. Data collection techniques use observation, documentation, and questionnaires by experts (media, language, and material) and teacher and student responses. The subjects used were grade VI students at SDN Pancur II totaling 13 students. The results of the Edu-based media feasibility research based on augmented reality validation tests through questionnaires conducted by 3 experts with the results of media experts obtained 92% of the "Very Feasible" category, Language validation obtained 90% of the "Very Feasible" category, and material validation obtained 90% of the "Very Feasible" category. Analysis of the practicality of augmented reality-based edu assemblr media obtained a percentage result of 87% categorized as "Very Feasible", while student practicality obtained 93% categorized "Very feasible". The effectiveness of augmented reality-based edu assemblr media based on the results of N-gain testing for small scale gets an average of 0.57 and large scale with an average of 0.56, then augmented reality-based edu assemblr media is classified into the "Medium" category. Assessment of the response to the questionnaire of student learning interest before using augmented reality-based edu assemblr media obtained a percentage of 79% can be categorized as "Good", while the results after using media get 94% "very good".

Keyword : *Assemblr edu, Augmented Reality, Learning interests.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality* terhadap minat belajar siswa. Prosedur penelitian pengembangan ini menggunakan model *ADDIE*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan angket oleh para ahli (media, Bahasa, dan materi) dan respon guru serta siswa. Subjek yang digunakan adalah siswa kelas VI di SDN Pancur II berjumlah 13 siswa. hasil penelitian kelayakan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* uji validasi melalui angket yang dilakukan 3 para ahli dengan diperoleh kategori " Sangat Layak" ahli media hasil 92%, validasi Bahasa diperoleh hasil 90%, dan validasi materi diperoleh hasil 90%. Analisis kepraktisan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* mendapatkan hasil persentase 87%, sedangkan kepraktisan siswa diperoleh 93%. Keefektifan pada media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* berdasarkan hasil pengujian *N-gain* untuk skala kecil mendapatkan rata – rata 0,57 dan skala besar dengan rata – rata 0,56 maka media *Assemblr edu* berbasis *augmented reality* digolongkan ke kategori " *Sedang*". Penilaian terhadap respon angket minat belajar siswa sebelum menggunakan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* diperoleh hasil persentase 79% dapat dikategorikan "Baik", sedangkan hasil sesudah penggunaan media mendapatkan 94% " sangat baik".

Kata kunci : *assemblr edu, augmented reality, minat belajar.*

Pendahuluan

Era 5.0 ini perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) khususnya dalam aspek Pendidikan sangat penting untuk menunjang kualitas di suatu Lembaga Pendidikan. Karena teknologi dalam bidang Pendidikan ini berupaya melakukan pembaharuan mutu didalam sistem Pendidikan. Upaya tersebut ditunjukkan melalui adanya perubahan ketentuan dalam rancangan kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan kebutuhan belajar peserta didik di era globalisasi saat ini, salah satunya melalui kurikulum. Kurikulum ini berkembang dengan merespon dinamika persoalan segala tuntutan yang terjadi pada era globalisasi serta kebijakan yang dipakai, tujuannya agar program pendidikan dapat terjadi peningkatan dengan pengembangan kurikulum yang ada di sekolah (Sumar, 2018). Untuk itu Kemendikbudristek mengembangkan Kurikulum 13 sebagai bentuk pembaharuan di dalam sistem Pendidikan. Pelaksanaan kurikulum K-13 ini pada jenjang Sekolah Dasar menerapkan tematik integratif sebagai basis dari pada pembelajaran(mulyono, 2013).

Pembelajaran tematik memberikan suatu pengalaman pembelajaran yang mengasyikan, tidak membosankan dan membekas dalam diri peserta didik (Tematik & Sd, 2018). Sehingga dalam pembelajaran tematik, guru mendapat kebebasan memilih berbagai perangkat bahan ajar dengan ketentuan bahan ajar tersebut harus inovatif serta sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di era globalisasi saat ini melalui pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi. Pengembangan media dalam pembelajaran sangat diperlukan, dengan tujuan agar peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran di kelas dan mudah memahami materi pelajaran (Lestari, 2016). Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami (Nurrita, 2018).

Fakta di lapangan membuktikan bahwa dalam penggunaan media pada proses pembelajaran memiliki beberapa kendala terutama di penerapan media berbasis teknologi, Karena sebagaimana guru di sekolah dasar tidak pandai dalam menggunakan smartphone yang mereka miliki. Keadaan tersebut selaras dengan hasil observasi di SDN Pancur II yang menunjukkan penggunaan media visual berupa video edukasi bersumber dari youtube yang di tampilkan melalui *LCD Proyektor*, penggunaan LKPD dengan tampilan kurang menarik serta metode yang sering digunakan pada proses pembelajaran yakni metode ceramah. Hal tersebut, dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik seperti peranan peserta didik menjadi pasif didalam proses pembelajaran serta pengalaman belajar yang bermakna tidak akan terwujud karena ada resiko penurunan minat belajar pada peserta didik terutama kelas VI di SDN Pancur II. Penurunan minat belajar peserta didik tersebut akan berdampak pada hasil belajar yang kurang baik dapat dilihat dari nilai peserta didik kelas VI di SDN Pancur II, sebagian besar mendapatkan nilai kurang dari ketuntasan nilai minimal dan menjadikan capaian pembelajaran tidak berjalan secara optimal. Dari problematika yang ada maka peneliti terdorong untuk memberi inovasi sebagai jembatan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran bermakna dalam proses pembelajaran dengan tujuan

mempermudah peserta didik menelaah materi pembelajaran. Inovasi dapat diartikan sebagai kreativitas guru yang mengubah gaya dan metode mengajar (Kalyani & Rajasekaran, 2018).

Inovasi yang dapat diterapkan yakni melalui penggunaan media pembelajaran "*Assemblr Edu*" berbasis *augmented Reality*. Dengan adanya inovasi tersebut, pengembangan media *assemblr edu* ini diharapkan dapat memotivasi guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik sehingga dalam proses belajar mengajar peserta didik tidak akan mudah bosan karena perangkat lunak ini sangat sesuai dengan kebutuhan peserta didik sebab perangkat lunak ini menyuguhkan tampilan gambar 3D Lino Padang (2021), serta dapat meningkatkan minat belajar dalam menelaah penjelasan materi yang di sampaikan guru. Minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu bertujuan dalam melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman (Achru, 2019). Kelebihan dari *Assemblr EDU* sebagai berikut: 1) 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* bisa membuat konsep-konsep yang rumit dan abstrak terasa lebih nyata dengan menghadirkannya tepat di ruang kelas; 3) 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; 4) 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 (Lino Padang et al., 2021).

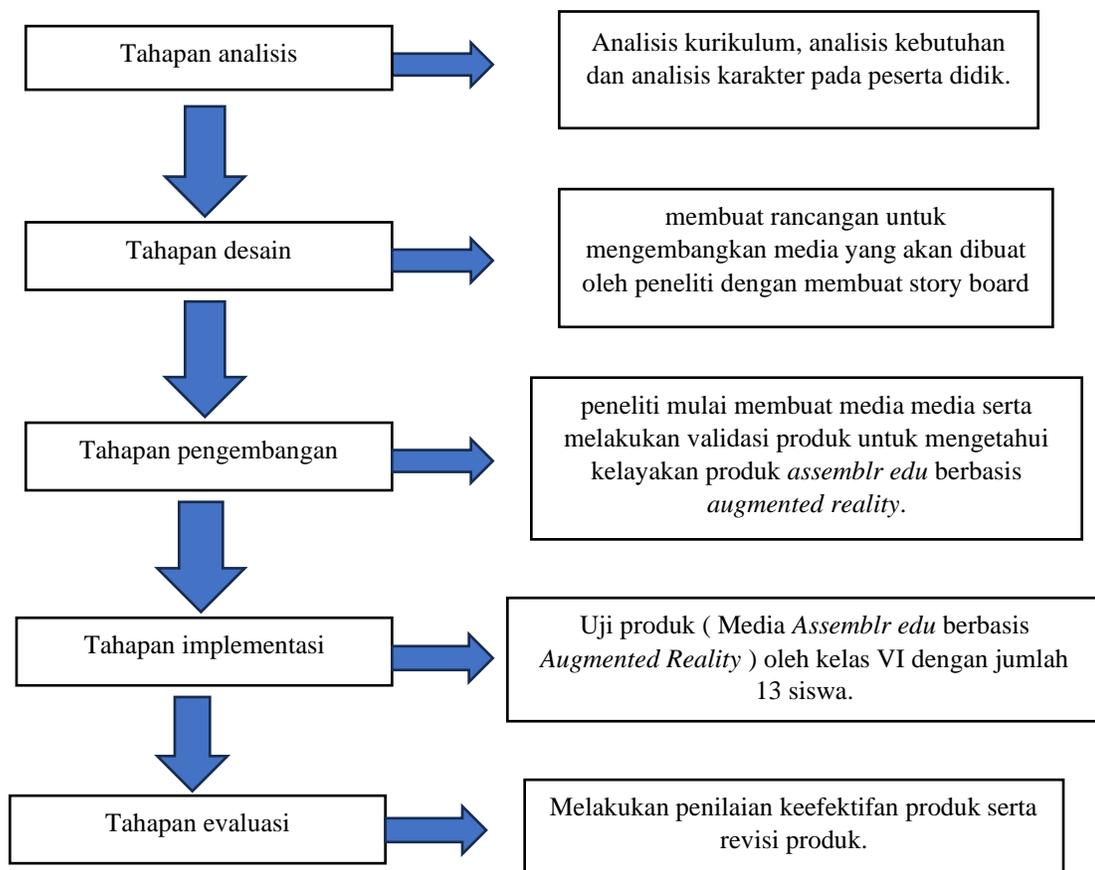
Augmented reality (AR) adalah sebuah istilah untuk lingkungan yang menggabungkan dunia nyata dan dunia virtual serta dibuat oleh komputer sehingga batas antara keduanya menjadi sangat tipis (Nugroho,2013). Sedangkan menurut Hakim (2018) *Augmented Reality* merupakan aplikasi penggabungan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang diproyeksikan dalam sebuah lingkungan nyata dalam waktu yang bersamaan. Kelebihan augmented reality Menurut Young (2015) adalah sebagai berikut: 1) Interaksi terasa begitu nyata, dikarenakan objek virtual ditampilkan secara nyata ke layar perangkat milik pengguna, pengguna dapat melakukan interaksi terhadap objek virtual tersebut secara langsung. 2) Implementasi lebih murah , *Augmented reality* tidak membutuhkan suatu perangkat khusus yang tentunya membuat penerapan sistem augmented reality jauh lebih murah.

Penelitian dengan menggunakan media *assemblr edu* ini telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Peneliti yang sebelumnya dilakukan oleh Arrum & Fuad (2021) yang menghasilkan media pembelajaran interaktif *Augmented Reality*. Hasil penelitiannya menyatakan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* melalui aplikasi *Assemblr* membantu meningkatkan minat belajar dan memberi kesan pembelajaran yang lebih menarik untuk peserta didik. Penelitian lainnya dilakukan oleh (Rachmawati et al., 2020) yang menghasilkan lembar kerja siswa dengan penguatan karakter yang berbantuan media *Augmented Reality* yaitu aplikasi *Assemblr*. Berdasarkan penjelasan diatas, maka tujuan melakukan penelitian pengembangan

media *Assemblr edu* untuk mengetahui pengaruh media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* dalam meningkatkan minat belajar pada peserta didik SDN Pancur II.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE* yang dikembangkan oleh Dick dan Carry memiliki singkatan yang mengacu pada proses-proses utama dari proses pengembangan yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Mulyatiningsih., 2012). Penelitian ini dilakukan di SDN Pancur II, kab.Pasuruan. subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI sejumlah 13 siswa. Berikut merupakan langkah – langkah dari metode penelitian *ADDIE* :



Bagan 1. Bagan tahapan penelitian *ADDIE*.

Pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, dokumentasi, dan angket. Pengelolaan data menggunakan kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif didapatkan dari kegiatan wawancara dan pernyataan hasil pengolahan data. Data kuantitatif didapat dari pengolahan lembar angket. Kemudian untuk mengetahui kelayakan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik berikut merupakan kriteria penilaiannya.

Tabel 1. *Kriteria Kelayakan Media Assemblr Edu*

Interval Persentase	Nilai
≤ 20%	Sangat tidak layak
21% – 40%	Tidak layak
41% – 60%	Cukup layak
61% – 80%	Layak
81% – 100%	Sangat layak

Sumber : (Arikunto, 2017)

Analisis kepraktisan media *Assemblr Edu* dapat ditunjukkan dari data kepraktisan guru dan kepraktisan siswa. Data kepraktisan diperoleh dari respon guru dan siswa terhadap proses belajar mengajar melalui angket. Untuk menganalisis respon guru dan siswa dapat dilakukan dengan rumus persentase sebagai berikut :

$$\text{persentase respon} = \frac{\text{skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

Tabel 2. *kriteria kepraktisan*

Besar Persentase	Kriteria
76% – 100%	Sangat praktis
51% – 75%	Praktis
26% – 50%	Kurang Praktis
0% – 25%	Tidak Praktis

Sumber : (Arikunto, 2017)

Analisis keefektifan produk peneliti dikatakan efektif apabila memenuhi nilai ketuntasan belajar siswa dalam menggunakan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* pada pembelajaran tematik ditunjukkan melalui perolehan skor soal *pre test* dan *post test*. Berikut rumus cara menghitung hasil perolehan skor nilai rata - rata siswa mengerjakan soal yaitu :

Tahapan selanjutnya yakni melakukan uji normalisasi Gain (*N-Gain*) dengan tujuan dapat mengkategorikan tingkat keefektifan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor ideal} - \text{skor pre test}}$$

Tabel 3. *Kriteria Penilaian Keefektifan*

Nilai N-Gain	Interpretasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber : (Arikunto, 2017)

Respon angket minat belajar peserta didik, Angket ini digunakan untuk mengetahui adakah pengaruh media *assemblr edu* terhadap minat belajar siswa, dengan memberikan angket sebelum melakukan pembelajaran dengan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* dan sesudah menggunakan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality*. Untuk menganalisis respon siswa dapat dilakukan dengan rumus persentase sebagai berikut :

$$\% \text{ minat siswa} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{total skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 4. kriteria minat belajar siswa

Besar Persentase	Kriteria
76% – 100%	Sangat tinggi
51% – 75%	Cukup
26% – 50%	Kurang
0% – 25%	Sangat Rendah

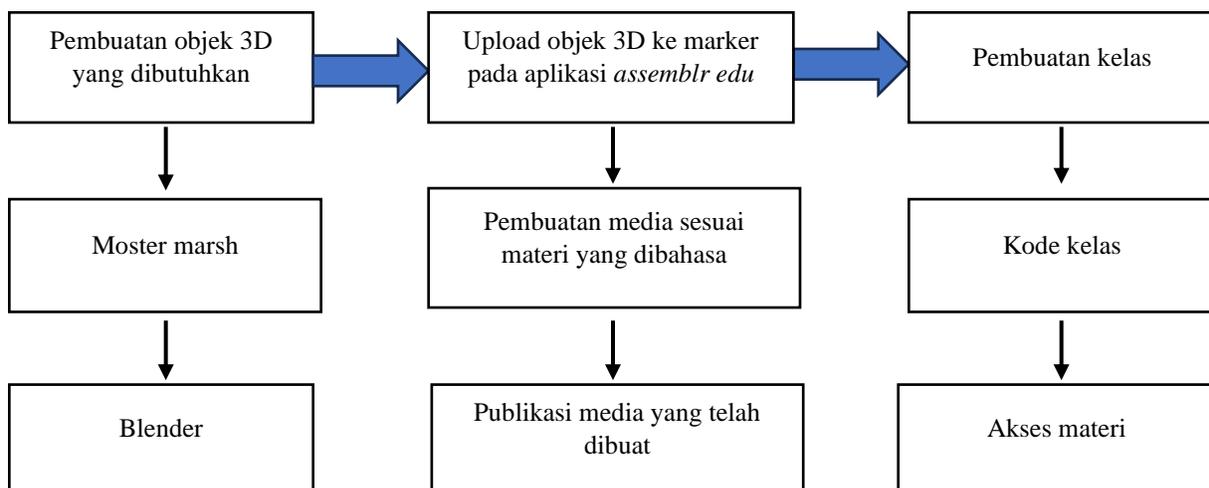
(Sumber : Modifikasi dari Sholehah, 2018))

Hasil dan Pembahasan

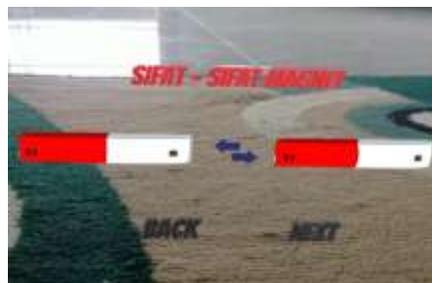
a. Hasil

Tahapan pengembangan ini, peneliti mulai membuat media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* yang menyajikan materi tematik terkait tema 5 subtema 1 pembelajaran1di kelas VI sekolah dasar. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE* (*Analysis, Desain, Development, Implementation and evoaluation*). Berikut merupakan bagan dari tahapan model *ADDIE* :

Tahapan desain memiliki kerangka pengembangan atau disebut dengan *story board* sebagai berikut :



Bagan 2. *Story board* media *assemblr edu*.



Gambar 2. Tampilan Media *Assemblr Edu* Berbasis *augmented Reality*

Tahap terakhir pada pengembangan produk ini dilakukan evaluasi dengan tujuan memberikan penilaian maupun kritik dan saran yang membangun, dalam pengembangan produk *Assemblr edu* berbasis *augmented reality* tersebut yang diperoleh dari penilaian keefektifan. Untuk memperoleh nilai keefektifan maka dilakukan kegiatan pre test dan post test. Pada uji keefektifan ini ada beberapa langkah yakni uji normalitas, uji homogenitas, uji -t, uji *N-Gain* dan hasil respon angket minat belajar siswa. Berikut ini merupakan hasil dari uji keefektifan oleh peneliti melalui aplikasi *SPSS*.

Tabel 5. *Uji-t.*

Paired Samples Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest – posttest skala kecil	-33.000	6.749	2.134	-37.828	-28.172	-15.461	9	.000

Sumber : data primer yang diolah,2023

Dari tabel 7 diperoleh nilai signifikan yang didapat adalah 0.000, nilai signifikansi $0.000 < 0.05$, maka H_a di terima, menunjukkan pada data kelompok kecil ada pengaruh yang signifikan antara pre-test (sebelum menggunakan media *Assemblr edu* berbasis *augmented reality*) dan *post-test* (setelah media *Assemblr edu* berbasis *augmented reality*) terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Paired Samples Test

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest – posttest skala besar	-34.615	6.602	1.831	-38.605	-30.626	-18.904	12	.000

Sumber : data primer yang diolah, 2023

Dari tabel 7 diperoleh nilai signifikan yang didapat adalah 0.000, nilai signifikansi $0.000 < 0.05$, maka H_a di terima, menunjukkan pada data kelompok besar ada pengaruh yang signifikan antara pre-test pre-test (sebelum menggunakan media *Assemblr edu* berbasis *augmented reality*) dan post-test (setelah menggunakan media *Assemblr edu* berbasis *augmented reality*) terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Tabel 6. *N-gain* score

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	10	.20	.75	.5760	.17569
Ngain_persen	10	20.00	75.00	57.5952	17.56873
Valid N (listwise)	10				

Sumber : data primer yang diolah, 2023

berdasarkan hasil pengujian *N-gain* mendapatkan 0,57 maka media *Assemblr edu* berbasis *augmented reality* pada pembelajaran tematik tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 “wirausaha” dapat digolongkan ke kategori “*Sedang*”.

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	13	.33	.80	.5692	.14389
Ngain_persen	13	33.33	80.00	56.9231	14.38900
Valid N (listwise)	13				

Sumber : data primer yang diolah, 2023

berdasarkan hasil pengujian *N-gain* mendapatkan 0,56 maka media *Assemblr edu* berbasis *augmented reality* pada pembelajaran tematik tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 “wirausaha” dapat digolongkan ke kategori “*Sedang*”.

b. Pembahasan

Media pembelajaran merupakan sebuah bahan ajar yang berfungsi sebagai perantara ataupun pengantar terjalannya komunikasi yang baik dan mengasyikan antara guru dengan

peserta didik. Media pembelajaran juga memiliki beberapa fungsi yaitu komunikatif, motivasi, kebermaknaan, penyamaan persepsi dan individualitas (Sanjaya, 2014). Untuk itu peneliti melakukan pengembangan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* ini dengan tujuan menarik perhatian peserta didik serta meningkatkan minat belajar pada peserta didik. Sebelum media *assemblr edu* ini diimplementasikan perlu adanya uji kelayakan media terlebih dahulu. Untuk mengetahui kelayakan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* peneliti menggunakan model ADDIE. Langkah awal yang harus dilakukan adalah mendesain dan mengembangkan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator dalam kurikulum 2013. Setelah itu, peneliti dapat melakukan kegiatan validasi oleh ahli dengan tujuan mengukur kelayakan sebelum di terapkan di sekolah.

Uji validasi melalui angket yang dilakukan 3 para ahli diperoleh hasil yakni Ahli media kategori “ Sangat Layak”, validasi Bahasa kategori “ Sangat Layak”, dan validasi materi diperoleh dengan kategori “ sangat Layak”. Dari perolehan validasi diatas media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* ini dinyatakan sangat layak diterapkan sebagai media pembelajaran untuk menunjang penyampaian materi pada tema 5 “ wirausaha”. Dan peneliti menggunakan instrument kriteria penilain kelayakan media sebagai acuan dalam mengambil keputusan terhadap hasil validasi media terhadap ahli media (Arikunto, 2017). Penentu kelayakan media yang dihasilkan oleh Peneliti tersebut relevan dengan hasil peneliti terdahulu Ilafi (2022) hasil yang diperoleh termasuk katogori “ sangat baik “, yang menyatakan bahwa dengan adanya media interaktif berbasis *Augmented Reality* berbantuan *Assemblr* ini dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dengan mudah dan menyenangkan. Selain itu juga dengan media interaktif berbasis *Augmented Reality* ini peserta didik dapat menemukan konsepnya sendiri dan mengukur kemampuan pemahaman materi secara mandiri. Sehingga dapat disimpulkan media *assemblr edu* ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Pengembangan media berbasis *augmented reality* mampu memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, karena dengan penggunaan media tersebut peserta didik mampu memahami materi dengan mudah serta memiliki pengalam bermakna. Sehingga pengembangan media dalam pembelajaran sangat diperlukan, dengan tujuan agar peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran di kelas dan mudah memahami materi (Lestari, 2016). Tetapi dalam penggunaan media perlu adanya uji coba produk untuk mengetahui kepraktisan media tersebut. Dan uji kepraktisan ini dilakukan oleh guru dan siswa terhadap media *assemblr edu* berbasis *augmented reality*. Disini guru dan siswa akan melakukan pengamatan dan mencoba menggunakan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality*.

Analisis kepraktisan ini berkaitan dengan kemudahan guru dan siswa dalam menggunakan media *assemblr edu* yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Hasil respon kepraktisan dari guru dikategorikan “ Sangat Layak “, sedangkan kepraktisan siswa dikategorikan “ sangat layak”. dari penjelasan diatas dapat diketahui jika media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* dapat digunakan oleh peserta didik serta dapat memotivasi peserta didik untuk melakukan kegiatan

pembelajaran dengan rasa senang. Kategori kepraktisan tersebut ditunjukkan melalui instrument kriteria kepraktisan media sehingga dari instrumen tersebut peneliti dapat menentukan dari hasil validasi dari respon guru dan angket siswa (Arikunto, 2017). Hasil uji kepraktisan tersebut selaras dengan hasil peneliti terdahulu Wulandari (2022) yang memperoleh hasil dengan kategori “sangat layak” karena media berbasis *Augmented Reality* dapat digunakan peserta didik dengan baik serta dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dapat meningkatkan minat belajar mereka. Dari pemaparan di atas media *assemblr edu* praktis diterapkan pada kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran harus melalui tahap pemilihan media terlebih dahulu, karena dalam penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan dari segi kebutuhan peserta didik serta karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik. Karena efektivitas pembelajaran ditentukan oleh hasil yang diperoleh setelah proses belajar mengajar dilaksanakan (Putu et al., 2022). Untuk mengetahui keefektifan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* dapat dilakukan melalui kegiatan *pre test* dan *post test* dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* sebagai sumber belajar siswa untuk mempelajari materi lebih mendalam. Dan uji keefektifan ini dilakukan beberapa Langkah yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji -t (hipotesis) dan memiliki hasil yang sesuai kriteria atau dapat dikategorikan “layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta sangat membantu peserta didik dalam memahami materi dengan tepat dan yang terakhir uji normalitas – Gain.berikut adalah pemaparan dari uji *N-gain* tersebut:

Uji normalized Gain yang memperoleh dari iju coba skala kecil yakni 0,63 sedangkan skala besar memperoleh hasil 0,65 ,maka media *Assemblr edu* berbasis *augmented reality* pada pembelajaran tematik tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 “wirausaha” dapat digolongkan ke kategori “Sedang”. Relevan dengan penelitian Ahmad (2022) yang menggunakan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan hasil belajar hasil *N-gain* yang diperoleh adalah 1,2 yang tergolong dalam kategori “tinggi” dari hasil tersebut menunjukkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembuatan media pembelajaran berbasis AR dapat digunakan pada smartphone Android dan PC/laptop, serta pengoperasiannya mudah dan dapat digunakan oleh berbagai usia dan latar belakang pendidikan. Media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang dikembangkan memiliki nilai efektivitas yang tinggi, dan siswa merasa senang dalam menggunakannya, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Sehingga Penggunaan *augmented reality* dalam prosedur pembelajaran diyakini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini karena, penambahan alat teknologi berupa media berbasis *augmented reality* yang diperlukan untuk mengekstrak konten pembelajaran yang intuitif dan abstrak agar bisa dipahami dengan baik oleh peserta didik (Gopalan et al., 2017).

Hasil analisis data yang dihasilkan terkait pengaruh penggunaan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* terhadap minat belajar siswa sangat meningkat jika dilihat dari pengisian angket minat belajar sebelum menggunakan media *assemblr edu* serta sesudah

menggunakan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* didalam proses pembelajaran tematik kelas VI SDN Pancur II. Penilaian terhadap respon angket minat belajar siswa sebelum menggunakan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* diperoleh hasil dikategorikan “Baik”, sehingga kesimpulannya adalah pembelajaran yang dilakukan oleh guru sampai saat ini berjalan dengan baik tetapi disini guru hanya menggunakan media yang sederhana seperti LCD proyektor dengan video pembelajaran dari *youtube*. Penilaian terhadap respon angket minat belajar siswa sesudah menggunakan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* diperoleh hasil persentase 94% dapat dikategorikan “ Sangat Baik” sehingga kesimpulannya adalah media *assemblr edu* ini sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa, karena media tersebut mampu menarik perhatian siswa serta mudah di akses oleh siswa melalui *smartphone* yang mereka miliki sehingga siswa dapat mudah memahami materi yang disajikan. Relevan dengan hasil penelitian (Fathin Muslimah et al., 2022) Hasil analisis angket minat belajar diperoleh skor 79,38 dari total skor 100 pada kriteria tinggi dan analisis angket tanggapan diperoleh skor 84,26 dari total skor 100 pada kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa booklet berbantuan *Assemblr Edu* layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar *kognitif* dan minat belajar. Dan Berdasarkan proses uji coba pengembangan yang meliputi uji skala kecil dan besar, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat beberapa keunggulan dari digunakannya *Augmented Reality* pada *Assemblr Edu* yang diterapkan dalam pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* menggunakan metode penelitian ADDIE yakni *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Pengembangan media *Assemblr edu* memiliki beberapa tahapan mulai dari pembuatan media, validasi oleh 3 para ahli yakni ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa, uji coba kepratisan oleh guru dan siswa. Hasil analisis kelayakan untuk media *Assemblr edu* berbasis *augmented reality* oleh 3 para ahli yaitu Ahli media diperoleh hasil 92% dengan kategori “ Sangat Layak”, validasi Bahasa diperoleh hasil 90% dengan kategori “ Sangat Layak”, dan validasi materi diperoleh hasil 90% dengan kategori “ sangat Layak”.

Analisis kepraktisan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* didapatkan hasil kepraktisan dari guru terhadap media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* mendapatkan hasil persentase 87% dapat dikategorikan “ Sangat Layak “, sedangkan kepraktisan siswa diperoleh 93% dapat dikategorikan “ sangat layak”. keefektifan pada media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* ini dilakukan *N - Gain* mendapatkan 0,65 maka media *Assemblr edu* berbasis *augmented reality* pada pembelajaran tematik tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 “ wirausaha” dapat digolongkan ke kategori “ Sedang”. Uji *N- Gain* tersebut didukung dengan melakukan beberapa uji seperti uji normalitas (untuk menentukan data yang dihasilkan tergolong data normal atau tidak), uji homogenitas (untuk mengetahui keberagaman dalam populasi

sebagai objek penelitian) dan uji -t (untuk mengetahui adanya perbedaan rata-rata dua sampel sama tetapi dengan perlakuan yang berbeda).

Daftar Pustaka

- ACHRU, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Ahmad, Z., Ahmad, H., & Rahman, Z. A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbantuan Assemblr Edu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 5 Kota Ternate. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidika*, 8(23), 514–521.
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Pustaka Belajar.
- Arrum, A. H., & Fuada, S. (2021). Penguatan Pembelajaran Daring di SDN Jakasampurna V Kota Bekasi, Jawa Barat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR). *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 502–510. <https://doi.org/10.35568/abdimas.v4i1.1181>
- Fathin Muslimah Í ½í ¶¶, N., Sumarti, S., Mursiti, S., & Kasmui, D. (2022). Desain Booklet Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Kognitif. *Jipk*, 16(1), 9–16. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK>
- Gopalan, V., Bakar, J. A. A., & Zulkifli, A. N. (2017). A brief review of augmented reality science learning. *AIP Conference Proceedings*, 1891. <https://doi.org/10.1063/1.5005377>
- Hakim, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(1), 59–72. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>
- Ilafi, M. M. (2022). *Pengembangan Modul Interaktif Berbasis Augmented Reality Berbantuan Assemblr Pada Materi Tata Surya Kelas Vii Smp / Mts Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Augmented Reality Berbantuan Assemblr Pada Materi Tata Surya Kelas Vii Smp / Mts*. <https://magestic.unej.ac.id/>
- Lestari, R. N. F. & I. (2016). *BUKU POP-UP UNTUK PEMBELAJARAN BERCERITA Rachmadini Nur Fadillah & Ika Lestari Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Negeri Jakarta POP-UP BOOK FOR STORYTELLING LESSON*. 30(1), 21–26.
- Lino Padang, F. A. L., Ramlawati, R., Yunus, S. R., & Samputri, S. (2021). Penerapan Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 3 Makassar (Studi pada Materi Pokok Sistem Organisasi Kehidupan Makhluk Hidup). *Seminar Nasional Pendidikan IPA*, 1(1), 124–135.
- Mulyatiningsih., E. (2012). *Metodologi Penelitian Terapan*. Alfabeta.
- mulyono. (2013). *Strategi Pembelajaran di Era Kurikulum 2013*. Prestasi Pustaka Raya.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Putu Rissa Putri Intari Dewi, Ni Made Winda Wijayanti, & I Dewa Putu Juwana. (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. <https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v2i2.1961>
- Rachmawati, R., Wijayanti, R., & Putri Anugraini, A. (2020). Pengembangan eksplorasi MAR (Matematika Augmented Reality) dengan penguatan karakter pada materi bangun ruang sekolah dasar. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2). <https://doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2315>
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana.
- Sholehah, S. H., Handayani, D. E., & Prasetyo, S. A. (2018). MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD NEGERI KARANGROTO 04 SEMARANG. 23(3), 237–244.
- Sumar, W. T. (2018). Implementasi Kompetensi Guru Mengelola Kurikulum K13 Dalam Pembelajaran Tematik Di Sdn Se Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo. *Pedagogika*, 9(1), 71–87. <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v9i1.28>
- Tematik, P., & Sd, D. I. (2018). *Jurnal basicedu*. 2(23), 11–21.
- Wulandari, A. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS AUGMENTED REALITY (Mathematics Learning Media Development based on Augmented Reality)*. <https://magestic.unej.ac.id/>
- Young, J. C. (2015). Marketing Communication Menggunakan Augmented Reality pada Mobile Platform. 9, VII(1), 14–19.