

## **Penggunaan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Efektivitas Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN Kebonsari 1 Malang**

**Intan Arumsari<sup>1</sup>, Sri Rahayu<sup>2</sup>, Merlia Anastasia<sup>3</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang  
Jl. S. Supriadi No.48, Bandungrejosari, Kec. Sukun, Kota Malang, Jawa Timur 65148, Indonesia  
[intanarum668@gmail.com](mailto:intanarum668@gmail.com)

**Abstract:** *Current mathematics learning media are less interactive, especially in developing digital literacy. The aim of this research is to determine the activities and effectiveness of student learning using Assemblr Edu media for class IV students at SDN Kebonsari 1 Malang. This research was designed using Classroom Action Research (PTK) which was carried out in two cycles using the Kemmis and MCTaggart models. In each cycle through the steps; Planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques are through observation, questionnaires and documentation. The results of data analysis in cycle I showed that Assembler EDU media could increase learning activities with a student percentage of 81%. In cycle II it increased to 87%. The overall results of learning effectiveness reached 90%, meaning that Assemblr Edu can be used properly as a learning medium. Based on the percentage results obtained, it can be concluded that the use of the EDU assembly can increase the learning activity and effectiveness of class 4 students at SDN Kebonsari 1 Malang.*

**Key Words:** *Assembler EDU, Students, Learning Activities, Learning Effectiveness*

**Abstrak:** Media pembelajaran matematika saat ini kurang interaktif terutama pada pengembangan literasi digital. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas dan efektivitas pembelajaran siswa dengan menggunakan media Assemblr Edu pada siswa kelas IV di SDN Kebonsari 1 Malang. Penelitian ini dirancang dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui dua siklus dengan menggunakan model Kemmis dan MCTaggart. Pada tiap siklus melalui langkah-langkah; Perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data melalui observasi, angket dan dokumentasi. Hasil analisis data pada siklus I menunjukkan media assemblr edu dapat meningkatkan aktivitas belajar dengan persentase siswa 81%. Pada siklus II meningkat menjadi 87%. Hasil keseluruhan efektivitas pembelajaran mencapai 90% artinya bahwa Assemblr Edu dapat digunakan semestinya sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil persentase yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penggunaan assemblr EDU dapat meningkatkan aktivitas dan efektivitas pembelajaran siswa kelas 4 SDN Kebonsari 1 Malang.

**Kata kunci:** Assemblr EDU, Siswa, Aktivitas Belajar, Efektivitas Belajar.

### **Pendahuluan**

Media pembelajaran merupakan benda, alat atau sumber yang dapat digunakan siswa atau guru selama proses pembelajaran. Media pembelajaran memudahkan guru dalam proses pembelajaran dan meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran (Apriliani & Radia, 2020:95). Melalui media pembelajaran siswa akan terbantu dalam memahami konsep atau mempelajari sebuah materi. Media pembelajaran berupa teks, gambar, video audio-visual atau alat peraga lainnya. Definisi dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media berarti alat perantara atau sarana untuk berkomunikasi. Sementara itu pembelajaran

merupakan suatu proses yang dirancang untuk mendukung siswa agar dapat belajar dengan baik. Berdasarkan definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan untuk mendukung proses kegiatan siswa agar dapat belajar dengan baik.

Media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik apabila guru mengetahui kebutuhan siswa. Kebutuhan siswa dapat dilihat berdasarkan asesmen awal pembelajaran (asesmen diagnostik). Asesmen awal pembelajaran sangat perlu dilakukan untuk guru mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa (Sugiarto et al., 2023:76). Macam-macam media pembelajaran menurut Sudjana & Rivai (dalam Karo-Karo & Rohani, 2018:93) yaitu Media grafis seperti gambar, foto, grafik dan poster. Kedua media tiga dimensi seperti model susun, *mock up*, penampang dan sebagainya. Ketiga yaitu proyeksi misalnya dengan *slides*, *film strips*, atau OHP lainnya. Keempat yaitu pemanfaatan lingkungan sebagai sarana media pengajaran.

Berdasarkan hasil asesmen diagnostik siswa di kelas IV mayoritas memiliki gaya belajar audio-visual. Penggunaan media audio-visual dapat mendukung proses belajar siswa (Muttaqien, 2017:27). Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih responsif saat disajikan media berupa gambar dan video. Selain itu kemampuan digitalisasi mereka sudah cukup baik, siswa dapat mengoperasikan komputer seperti menggunakan email *belajar.id* dan penggunaan *canva* saat pembelajaran. Akan tetapi dalam pembelajaran matematika di kelas IV, kurang adanya media interaktif yang bersifat digital. Siswa perlu media interaktif digital yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam dan bermakna.

Penggunaan dan implementasi teknologi digital sangat penting untuk generasi 4.0 saat ini, hal tersebut akan berpengaruh terhadap kemampuan literasi digital untuk bersaing secara global (Sentoso et al., 2021:765). Permasalahan sekarang pada mata pelajaran matematika sering dianggap sulit dan kurangnya minat siswa terhadap aktivitas belajar mereka (Siregar, 2017:224). Berdasarkan hasil evaluasi pada tahun 2022 oleh *Programme for International Students Assessment* (PISA) Indonesia berada diperingkat 68 dari 81 negara pada mata pelajaran matematika (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan). Sehingga perlu adanya media berbasis teknologi yang dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Salah satu platform digital yang membuat siswa dapat terlibat aktif adalah Assemblr Edu. Pengertian Assemblr Edu yaitu platform dan media pembelajaran berbasis internet yang memadukan animasi tiga dimensi dengan fitur *class online* (Iskandar et al., 2023:598). Melalui Assemblr Edu siswa menjelajahi berbagai fitur *augmented reality* (AR), animasi 3D yang memudahkan siswa mengetahui objek seperti nyata. Media ini memudahkan mereka untuk memahami materi atau objek benda yang sulit dijangkau atau dibayangkan. Misalnya dengan peristiwa bergesernya lapisan bumi, bentuk kerangka manusia dalam bentuk 3D maupun AR, dan materi berupa hewan yang sulit dijangkau pada saat pembelajaran. Hal senada juga diungkapkan oleh Saraswati dkk., (2023:349) bahwa materi yang sebelumnya sulit dijangkau oleh siswa menjadi lebih mudah untuk dipahami, dan secara signifikan dapat meningkatkan

motivasi belajar dengan memberikan pengalaman interaktif serta menghasilkan aktivitas pembelajaran yang nyata dalam kehidupan siswa.

Aktivitas belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa. Menurut pendapat Rahmadani et al., (2017:242) aktivitas belajar merupakan semua kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran, dari aktivitas fisik hingga aktivitas mental. Keaktifan siswa adalah tindakan yang dilakukan oleh siswa yang melibatkan diri siswa ke dalam proses belajar (Aini, 2018:3). Paparan di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan semua tindakan siswa dalam pembelajaran yang mengacu pada keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran tersebut.

Pembelajaran yang efektif adalah jenis pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap dengan gembira (Nasution, 2016:124). Sementara itu efektivitas adalah ukuran sejauh mana suatu kegiatan yang direncanakan atau diinginkan dapat dilaksanakan dengan efisien dan mencapai hasil yang diinginkan (Nopriyanti & Mailani, 2020:3). Pendapat Abidin et al., (2020:134) efektivitas pembelajaran merupakan standar pendidikan yang dapat diukur dengan tercapainya tujuan pembelajaran. Sehingga suatu pembelajaran yang efektif apabila siswa dapat mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap dengan senang untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pendapat (Rohmawati, 2015) mengatakan bahwa efektivitas pembelajaran dapat dilihat berdasarkan aktivitas siswa selama proses belajar berlangsung. Pendapat tersebut diperkuat oleh Yulianto & Nugraheni, (2021:36) bahwa efektifnya suatu pembelajaran dapat dinilai dari seberapa aktifnya siswa selama proses pembelajaran, bagaimana tanggapan mereka terhadap materi yang diajarkan, dan sejauh mana mereka memahami materi tersebut. Berdasarkan uraian di atas maka aktivitas dan efektifitas pembelajaran memiliki keterkaitan dalam pembelajaran, dimana aktivitas siswa saat belajar di kelas akan menentukan keefektifan suatu pembelajaran.

Hasil dari sebuah penelitian Iskandar et al., (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran yang didapatkan setelah menggunakan Assemblr, antusiasme siswa lebih meningkat dan juga terlihat pada pencapaian hasil belajar. Penelitian lain yang dilakukan (Ginting & Tambunan, 2023) menunjukkan bahwa Assemblr Edu memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Bersumber pada penjelasan di atas mengenai permasalahan pada pelajaran matematika, peneliti ingin berupaya meningkatkan aktivitas pembelajaran matematika melalui media Assemblr. Selain itu peneliti juga ingin melihat apakah media Assembler dapat menciptakan efektivitas pada pembelajaran matematika. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Iskandar et al., (2023) dengan Ginting & Tambunan (2023) yang keduanya meneliti hasil belajar pada mata pelajaran IPAS dan Tema. Perbedaan dalam penelitian ini adalah mengambil mata pelajaran matematika yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa karena berdasarkan PISA rata-rata hasil perolehan matematika di Indonesia masih tertinggal jauh. Penelitian ini mencari hasil peningkatan aktivitas dan efektivitas pembelajaran

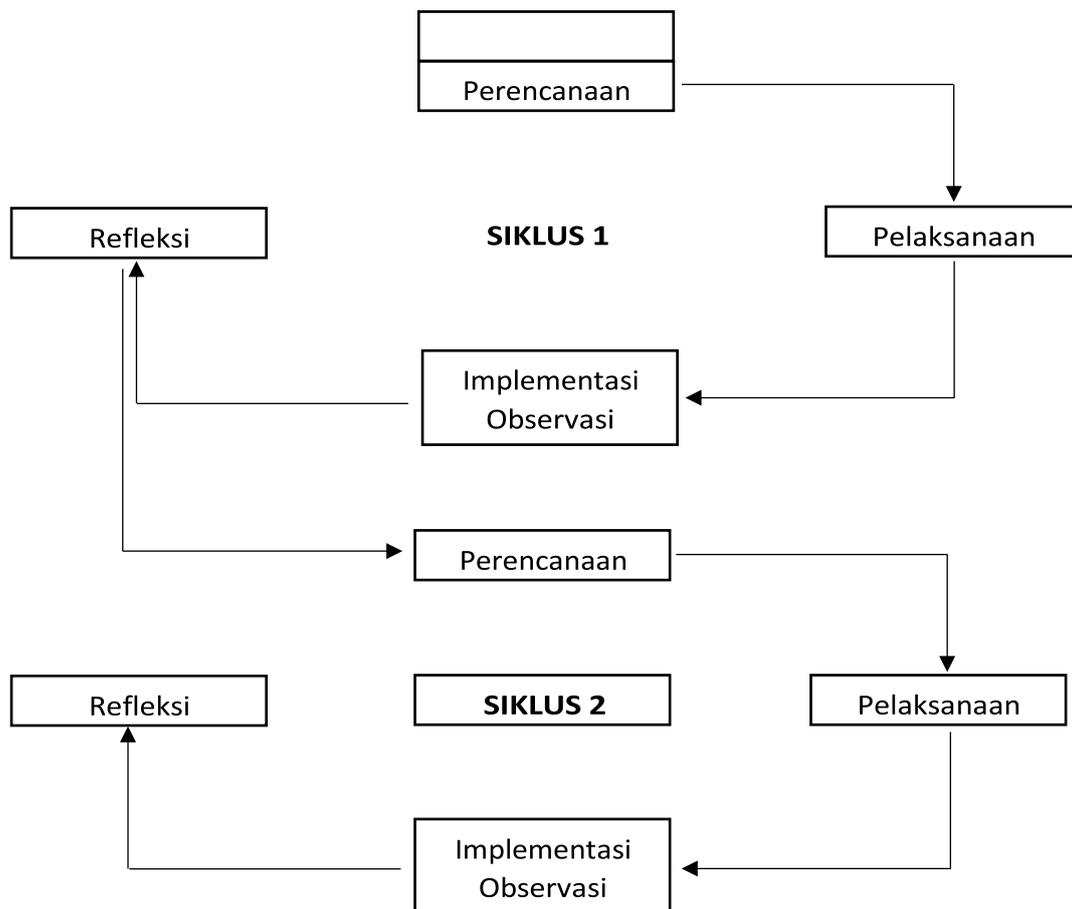
matematika dengan menggunakan Assemblr Edu. Sehingga peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas “Penggunaan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Efektivitas Pembelajaran Siswa Kelas IV di SDN Kebonsari 1 Malang.”

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Kebonsari 1 Malang semester 2 tahun pelajaran 2023/2024 dengan jumlah siswa sebanyak 28 siswa terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Pengambilan data dilakukan dengan 2 siklus; Siklus 1 pada tanggal 6 Maret 2024, dan siklus 2 dilakukan pada tanggal 1 April 2024.

Teknik pengumpulan data melalui dokumentasi, observasi dan lembar angket. Data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data ini bisa disajikan dalam berbagai bentuk seperti tabel, grafik, dan lain-lain (Sugiyono, 2014: 341). Untuk menghitung data yang diperoleh pada analisis kuantitatif yaitu dengan menggunakan rumus skor yang diperoleh dibagi dengan skor maksimal kemudian dikali seratus persen. Data kuantitatif berupa hasil persentase lembar angket siswa pada efektivitas pembelajaran. Dan hasil kualitatif berupa deskripsi hasil observasi terhadap aktivitas siswa saat melaksanakan pembelajaran.

Model penelitian menggunakan jenis model Kemmis dan MCTaggart. Model ini sangat berguna dalam penelitian dengan bertujuan untuk memperbaiki atau mengatasi masalah karena menggunakan pendekatan berulang. Model Kemmis dan MCTaggart dimulai dengan tahapan perencanaan, tindakan dan observasi, serta langkah akhir yaitu refleksi (Bamega et al., 2019). Berikut ini proses penelitian dengan menggunakan Model Kemmis dan MCTaggart:



**Gambar 1 Model Kemmis dan McTaggart:**  
**Sumber: Diadaptasi dari (Wisnawati et al., 2022:199)**

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan diskusi dan tanya jawab bersama guru kelas tentang karakteristik siswa, baik dari karakteristik kemampuan (kognitif) atau budaya kelas yang selama ini dilakukan bersama. Selain itu pada siklus terbimbing peneliti juga melakukan observasi untuk mengetahui permasalahan yang ada di kelas. Setelah itu melakukan persiapan untuk membuat perangkat pembelajaran seperti; modul ajar, membuat media Assemblr, menyiapkan materi pendukung, LKPD dan menyusun evaluasi pembelajaran. Tahap pelaksanaan merupakan implementasi dari perangkat ajar yang sudah disusun. Pada tahap ini kegiatan dilaksanakan runtut dari kegiatan awal, kegiatan inti, hingga kegiatan akhir pembelajaran. Pada tahap observasi dimana observer yang menilai aktivitas belajar merupakan teman sejawat, pada kegiatan ini peneliti memberikan kuisisioner berupa lembar angket. Tahap terakhir yaitu refleksi, dari data dan temuan yang dikumpulkan akan direfleksikan untuk mengidentifikasi apa yang berhasil, dan apa yang perlu diperbaiki.

## Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian aktivitas belajar yang dilakukan dalam 2 siklus, yang dilaksanakan di kelas 4 SDN Kebonsari 1 Malang memiliki hasil yang cukup baik. Data aktivitas belajar memiliki lima indikator yakni aktivitas visual, aktivitas mendengarkan, aktivitas lisan, aktivitas menulis dan aktivitas mental (Rahmadani et al., n.d., 2017:248). Dari data yang dikumpulkan melalui observasi dan lembar angket yang diisi oleh siswa dan observer, hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam tingkat partisipasi siswa selama di kelas. Keberhasilan tindakan dalam lembar pengamatan diukur menggunakan kriteria yang berdasarkan pada penelitian yang dilaksanakan oleh Rosadi dalam (Zega, 2020:525) pada tabel berikut ini:

**Tabel 1**  
**Interpretasi Aktivitas Belajar Siswa**

Persentase	Interpretasi
90%- 100%	Sangat Baik
80%-89%	Baik
65%-79%	Cukup Baik
61% - 80%	Kurang Baik
81% - 100%	Sangat Kurang Baik

### Hasil dan Pembahasan Aktivitas Belajar Siklus 1

Berdasarkan proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media Assemble Edu, data yang didapatkan dari rata-rata keseluruhan persentase aktivitas belajar siswa mencapai 81%. Dengan indikator aktivitas visual yang melibatkan pengamatan dan penggunaan gambar atau diagram mendapatkan persentase sebesar 80%. Sementara itu, aktivitas mendengarkan dan lisan, yang keduanya membutuhkan interaksi dan komunikasi langsung, masing-masing memiliki persentase 73%. Di sisi lain, aktivitas menulis diperoleh persentase lebih tinggi yaitu 86%. Aktivitas mental, yang meliputi pemikiran kritis dan pemecahan masalah, menunjukkan hasil persentase 93%.

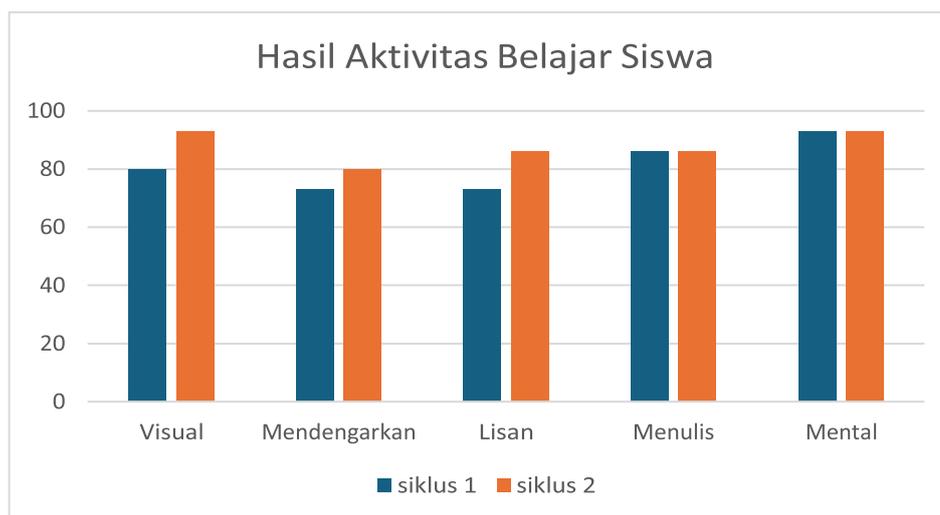
### Siklus 2

Aktivitas siswa pada saat pembelajaran matematika dengan menggunakan Assemblr Edu pada siklus kedua menunjukkan peningkatan yang baik dibandingkan dengan siklus pertama. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan persentase aktivitas sebelumnya adalah 81% menjadi naik sebesar 87%. Artinya kegiatan pembelajaran siswa di kelas 4 dengan menggunakan media Assemblr lebih aktif dan interaktif. Pada siklus kedua ini aktivitas visual diperoleh angka 93%, aktivitas mendengarkan menjadi 80%, aktivitas lisan yang semula 73% menjadi 86%, aktivitas menulis pada siklus I dan II memiliki persentase sama yaitu 86% dan aktivitas mental 93% dari siklus I dan siklus II. Adapun hasil pada penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 2**  
**Perbandingan Hasil Aktivitas Belajar Matematika Siklus 1 dan Siklus 2**

No.	Indikator Aktivitas	Persentase	
		Siklus I	Siklus II
1	Visual	80%	93%
2	Mendengarkan	73%	80%
3	Lisan	73%	86%
4	Menulis	86%	86%
5	Mental	93%	93%
<b>Rata-rata</b>		<b>81%</b>	<b>87%</b>

Untuk memperjelas data perkembangan aktivitas belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan media Assemblr Edu pada siklus I dan siklus II dapat dibuat histogram pada gambar sebagai berikut:



**Gambar 2 Hasil Aktivitas Belajar Siswa**

Hasil penelitian yang diperoleh, bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan media Assemblr Edu dapat menciptakan aktivitas belajar dengan baik. Pada siklus I rata-rata hasil dari indikator adalah 81%. Kemudian pada siklus II menunjukkan persentase sebesar 87%.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan aktivitas visual yang terdiri dari: 1) peserta didik memperhatikan atau melihat media visual secara cermat, 2) peserta didik mendapat gagasan/wawasan dengan cara melihat media audio-visual, 3) siswa melakukan pengamatan/penyelidikan dalam pembelajaran. Dari hasil aktivitas visual di atas, pada siklus I sebesar 80% dan siklus II sebesar 93%. Pada siklus pertama, ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan media karena Assemblr yang peneliti berikan masih tahap awal dan lebih sederhana. Pada siklus II peneliti memberikan media Assemblr yang lebih menarik dan bervariasi.

Hasil observasi aktivitas mendengarkan di kelas IV pada siklus I dengan persentase 73% dengan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 80%. Indikator yang diamati pada aktivitas lisan ini diantaranya peserta didik mendengarkan penjelasan guru, mendengarkan pendapat orang sekitar, mendengarkan intruksi/perintah selama proses pembelajaran. Pada kegiatan mendengarkan pendapat orang lain sebagian besar siswa tidak memperhatikan temannya saat presentasi. Namun pada siklus berikutnya siswa lebih antusias mendengarkan ketika teman yang lain presentasi, hal ini dikarenakan peneliti mengajak kesempatan bersama pada awal pembelajaran dan adanya pemberian reward card.

Hasil observasi aktivitas lisan atau kegiatan berbicara, baik pada saat menjawab pertanyaan maupun presentasi menunjukkan persentase 73% pada siklus I. Aktivitas lisan selama kegiatan pembelajaran belum sepenuhnya aktif. Beberapa peserta pada bangku paling belakang kurang aktif saat peneliti bertanya. Pada siklus II dengan persentase 86% sebagian besar siswa lebih aktif untuk menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat dan presentasi.

Hasil observasi aktivitas menulis memiliki jumlah persentase sama yaitu 86%. Kegiatan menulis ini meliputi menulis ide atau pemahaman mereka melalui evaluasi, mencatat hasil diskusi pada LKPD dan menyelesaikan tugas dengan baik. Rata-rata kegiatan yang dilakukan oleh siswa kelas 4 hampir sama dalam kegiatan menulis.

Hasil aktivitas mental berupa perasaan senang saat mempelajari hal baru, merasa senang saat mengerjakan soal dan senang dapat memecahkan masalah dengan baik. Persentase hasil penelitian menunjukkan 93% dengan hasil yang sama pada siklus I maupun siklus II. Artinya selama proses pembelajaran berlangsung rata-rata semua siswa merasa senang dengan menggunakan media Assemblr Edu.

Kesimpulan dari penelitian tentang penggunaan media Assemblr Edu dalam pembelajaran matematika menunjukkan bahwa media ini sangat efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa.

### **Hasil dan Pembahasan Efektivitas Penggunaan Assemblr Edu**

Efektivitas penggunaan Assemblr Edu dilakukan dengan cara memberikan lembar angket kepada siswa kelas IV pada akhir siklus. Berdasarkan hasil lembar angket efektivitas belajar yang diberikan kepada siswa kelas IV pada 13 April 2024 memiliki rata-rata persentase sebesar 90%. Persentase tersebut dapat dilihat keefektifitasannya berdasarkan perhitungan pada tabel interpretasi berikut:

**Tabel 2**  
**Interpretasi Efektivitas Media**

Persentase	Interpretasi
0% - 20%	Sangat Tidak Efektif
21% - 40%	Kurang Efektif
41% - 60%	Cukup Efektif
61% - 80%	Efektif
81% - 100%	Sangat Efektif

(Riduwan, 2013)

Adapun hasil dari lembar angket dengan mengajukan beberapa pernyataan sesuai yang responden alami adalah sebagai berikut:

**Tabel 3**  
**Hasil Kuesioner Penelitian Penggunaan Media Assemblr Edu**

No.	Kriteria Pernyataan	Persentase
1	Saya mengetahui media pembelajaran Assemblr	100%
2	Saya dapat menggunakan Assemblr	96%
3	Saya merasa media Assemblr menarik	96%
4	Saya senang jika pembelajaran menggunakan Assemblr	96%
5	Saya memahami materi lebih mudah jika menggunakan Assemblr	89%
6	Saya senang belajar dengan Assemblr karena lebih interaktif	85%
7	Saya senang dengan Assemblr karena membuat memotivasi belajar	85%
8	Saya senang saat mengerjakan LKPD dengan media Assemblr	85%
9	Saya ingin mempelajari materi dengan media Assemblr	89%
10	Saya menyukai jika pelajaran matematika menggunakan Assemblr	82%
<b>Rata-rata</b>		<b>90%</b>

Mengapdatasi dari Dewi, P., et al., (2022)

Berdasarkan hasil kuisisioner efektivitas pembelajaran dapat dilihat bahwa siswa yang mengetahui media pembelajaran Assemblr Edu sebesar 100%, artinya semua siswa di kelas IV sudah mengetahui media Assemblr setelah dilakukannya penelitian tindakan kelas. Pada pernyataan 2 siswa yang dapat menggunakan Assemblr sebesar 96%, karena dari jumlah total

siswa di kelas IV adalah 28 siswa, hanya 1 siswa yang belum dapat menggunakan media ini. Ketiga siswa merasa tertarik menggunakan media Assemblr dengan persentase 96% dengan jumlah 27 siswa tertarik menggunakan media Assemblr dan 1 siswa tidak tertarik menggunakannya. Keempat yaitu siswa merasa senang jika pembelajaran menggunakan media Assemblr dengan persentase sebesar 96% dengan jumlah 27 siswa setuju dan 1 siswa tidak setuju. Kelima dengan pernyataan siswa dapat memahami materi lebih mudah jika menggunakan Assemblr memiliki persentase sebesar 89% dengan jumlah 25 siswa setuju dan 3 tidak setuju. Keenam yaitu siswa merasa senang belajar dengan Assemblr karena lebih interaktif dengan persentase 85% dengan jumlah 24 siswa yang setuju dan 4 siswa tidak setuju. Ketujuh yaitu siswa senang dengan Assemblr karena membuat memotivasi belajar dengan persentase sebesar 85% dengan jumlah 24 siswa yang setuju dan 4 siswa tidak setuju. Kedelapan yaitu siswa senang saat mengerjakan LKPD dengan media Assemblr sebesar 85% dengan jumlah 24 siswa yang setuju dan 4 siswa tidak setuju. Kesembilan dengan pernyataan ingin mempelajari materi dengan media Assemblr memiliki persentase 89% dengan jumlah 25 siswa setuju dan 3 siswa tidak setuju. Dan yang kesepuluh adalah siswa menyukai jika pelajaran matematika menggunakan Assemblr dengan persentase 82%, jumlah siswa yang setuju adalah 23 siswa dan 5 siswa tidak setuju.

Hasil secara keseluruhan, skor efektivitas yang didapatkan dari siswa dalam menggunakan media pembelajaran yang dirancang oleh peneliti mencapai 90%. Berdasarkan hasil yang didapatkan, penelitian ini relevan dengan hasil Dewi (2022). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan efektivitas belajar siswa dengan menggunakan media Assemblr Edu pada pembelajaran.

## **Kesimpulan**

Penggunaan platform Assemblr Edu telah terbukti memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran matematika di kelas IV SDN Kebonsari Malang. Data menunjukkan peningkatan yang signifikan dari 81% pada siklus I menjadi 87% pada siklus II, menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, selama proses pembelajaran penggunaan media Assemblr Edu juga terbukti efektif dengan mencapai tingkat persentase sebesar 90%, yang berarti bahwa media tersebut mampu memberikan pengaruh terhadap efektivitas pembelajaran matematika kelas IV di SDN Kebonsari 1 Malang.

## **Daftar Pustaka**

Abidin, Z., Hudaya, A., & Anjani, D. (2020). Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19. *Research and Development Journal of Education*, 1(1), 131. <https://doi.org/10.30998/rdje.v1i1.7659>

- Aini, Z., Nirwana, H. (2018). Kontribusi Penguatan Guru Mata Pelajaran Dan Kepercayaan Diri Siswa Terhadap Keaktifan Siswa Dalam Belajar. *Biblio Couns: Jurnal Kajian Konseling dan Pendidikan*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.30596/bibliocouns.v1i1.1941>
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>
- Bamega, F. P., Sulasmono, B. S., & Widyanti, E. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Penerapan Model Pbl Berbantu Kartu Pecahan Pada Siswa Kelas Iv. 3.*
- Ginting, M., & Tambunan, H. P. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Ar (Augmented Reality) Berbasis 3d Menggunakan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Tema 3 Sub Tema 1 Di Sdn 065015 Medan.*
- I Dewa Ayu Indah Saraswati, I Made Agus Widiana Putra, I Made Agus Oka Gunawan Abidin, Z., Hudaya, A., & Anjani, D. (2020). Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19. *Research and Development Journal of Education*, 1(1), 131. <https://doi.org/10.30998/rdje.v1i1.7659>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM : Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Muttaqien, F. (2017). *Penggunaan Media Audio-Visual Dan Aktivitas Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Vocabulary Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X. 8.*
- Nasution, K. (2016). *Kepemimpinan Guru Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pai. 04(01).*
- Nopriyanti, W., & Mailani, I. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sd Negeri 001 Pasar Baru Pangean. 2(2).*
- Normala Rahmadani N., Indri A. (2017). Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Pendekatan Problem Based Learning Bagi Siswa Kelas 4 Sd. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(3), <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p241-250>
- 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>
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), <https://doi.org/10.21009/JPUD.091.02>
- Sentoso, A., Wulandari, A., Kurniawan, S., & Thieng, S. (2021). *Pentingnya Literasi Dalam Era Digital Bagi Masa Depan Bangsa. Jurnal Basicedu*, 4(4), 994 - 1003. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/index>
- Siregar, N. R. (2017). *Persepsi siswa pada pelajaran matematika: Studi pendahuluan pada siswa yang menyenangi game.*
- Sugiarto et al. - *Pelatihan Implementasi Asesmen Diagnostik Mata Pel.pdf.* (n.d.).
- Sofyan Iskandar<sup>1</sup>, Primanita Sholihah Rosmana<sup>2</sup>, Eka Ariya Mutiara<sup>3</sup>, Farras Adzra Nisrina<sup>4</sup>, Nesty Ermin Nadhirah<sup>5</sup>, Nurfenti Widya Nengsih<sup>6</sup>Bamega, F. P., Sulasmono, B. S., & Widyanti, E. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Penerapan Model Pbl Berbantu Kartu Pecahan Pada Siswa Kelas Iv. 3.* <https://doi.org/10.53515/qodiri>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D).* Bandung: Alfabeta.

- Wisnawati, R. D., Sayekti, I. C., & Rahayu, S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantu Roda Berputar pada Materi Kalimat Tanya Kelas V Sekolah Dasar. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3), 195–203. <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i3.222>
- Yulianto, D., & Nugraheni, A. S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.51454/decode.v1i1.5>
- Zega, N. A. (2020). Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Aktivitas Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi. *Warta Dharmawangsa*, 14(3), 522–528. <https://doi.org/10.46576/wdw.v14i3.833>