



AL QODIRI

JURNAL PENDIDIKAN, SOSIAL DAN KEAGAMAAN

Jln. Manggar 139-A Gebang Poreng Po.Box.161-Patrang Jember Jawa Timur
<http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/qodiri>

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr EDU Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi ASEAN Kelas VI

Oleh:

Sofyan Iskandar¹, Primanita Sholihah Rosmana², Eka Ariya Mutiara³, Farras Adzra Nisrina⁴, Nesty Ermin Nadhirah⁵, Nurfenti Widya Nengsih⁶

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan, Bandung, Jawa Barat, Indonesia
sofyaniskandar@upi.edu primanitarosmana@upi.edu

Volume 20 Nomor 3 Januari 2023: DOI: <https://doi.org/10.53515/qodiri>. [Article History](#)
Submission: 15-12-2022 Revised: 30-12-2022 Accepted: 05-01-2023 Published: 10-01-2023

ABSTRACT

The use of digital technology-based learning media is certainly an important thing to do at this time. Therefore, more and more digital learning media are developing on the internet today, one of which is Assemblr EDU. Assemblr EDU is a 3D-based digital learning platform that can be used as a medium for providing materials, questions and various other important educational information. The purpose of this study was to see the level of enthusiasm for learning children and learning achievement when using Assemblr media as a learning support. The research method used is quantitative, which requires observations involving many observed objects to find accurate data. . The results obtained after using Assemblr in learning, the enthusiasm of students is increasing which of course affects the increase in children's learning achievement. There is an increase in the assessment carried out after the learning activities have ended which of course this shows that the use of Assemblr EDU digital learning media is suitable for implementation to elementary school students grade VI.

Keywords: *Assemblr; Student; Enhancement; Theory.*

ABSTRAK

Penggunaan media belajar berbasis teknologi digital tentunya menjadi hal yang penting dilakukan saat ini. Oleh karena itu, semakin banyak media belajar digital yang berkembang di internet saat ini, salah satunya Assemblr EDU. Assemblr EDU merupakan platform belajar digital berbasis 3D yang dapat dijadikan sebagai media pemberian materi, soal dan berbagai informasi pendidikan penting lainnya. Tujuan penelitian ini adalah melihat tingkat antusias belajar anak dan pencapaian belajar anak saat menggunakan media Assemblr sebagai penunjang pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, yang mana diperlukannya observasi yang melibatkan banyak objek yang diobservasi untuk menemukan data yang akurat. Hasil yang didapatkan setelah menggunakan Assemblr dalam pembelajaran, antusiasme peserta didik semakin meningkat yang tentunya berpengaruh pada kenaikan pencapaian belajar anak. Terdapat kenaikan pada penilaian yang dilakukan setelah kegiatan belajar berakhir yang tentunya hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media belajar digital Assemblr EDU cocok untuk diimplementasikan pada peserta didik tingkat sekolah dasar kelas VI.

Kata Kunci: *Assemblr; Siswa; Peningkatan; Materi.*



Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. Copyright © 2020 IAI Al Qodiri Jember. All Rights Reserved p-ISSN 2252-4371 | e-ISSN 2598-8735

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan cara mengubah pola pikir manusia dan proses manusia dalam mencapai suatu tujuan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, para pendidik memerlukan media pembelajaran yang tepat untuk peserta didik agar proses pembelajaran dapat terlaksana secara efektif. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menghubungkan baik manusia, benda atau lingkungan yang digunakan untuk menyampaikan atau menyiratkan suatu pesan dalam pembelajaran yang menyebabkan perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan (Daryanto, 2010). Media pembelajaran adalah seperangkat alat yang berfungsi untuk menyampaikan dan menyalurkan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa selama mengikuti proses pembelajaran (Gagne and Briggs, 1974 seiring majunya teknologi, kini media pembelajaran memiliki berbagai variasi, salah satunya adalah media pembelajaran digital. Peran media pembelajaran sangat penting untuk merangsang kemampuan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk merangsang kemampuan siswa maka dibutuhkan media pembelajaran yang variatif dan mengikuti arah perkembangan zaman yang semakin pesat setiap tahunnya.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat mempengaruhi berbagai sektor di tanah air. Mulai dari ekonomi, politik hingga pendidikan. Perkembangan teknologi di bidang pendidikan memudahkan kegiatan pendidikan menjadi lebih mudah dan efisien. Kegiatan pengolahan data peserta didik, penyusunan kurikulum dan rencana pembelajaran, hingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih mudah dengan adanya teknologi. Penggunaan internet dan perangkat elektronik lainnya telah banyak diterapkan oleh sekolah di Indonesia, dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi hampir seluruhnya telah menggunakan kedua teknologi ini. Akan tetapi, belum banyak sekolah mengetahui website atau situs internet yang menyediakan media pembelajaran yang dapat membantu kegiatan pembelajaran menjadi jauh lebih menarik dan variatif. Sumber belajar dan media pembelajaran yang banyak digunakan hingga saat ini meliputi Google, online meeting atau conference, Youtube, Canva, dan Microsoft.

Urgensi transformasi digital sangatlah besar dalam bidang pendidikan Indonesia. Efektivitas dan kemudahan akses menjadi salah satu alasan transformasi digital dijadikan sebagai media pembelajaran. Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran mampu membantu memaksimalkan pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan interaktif. Arsyad dalam (Nurdyansyah, 2019:45) mendeskripsikan bahwa media pembelajaran merupakan sarana mengorganisasikan informasi yang telah diperoleh secara visual maupun verbal. Maka dengan



pemanfaatan media pembelajaran yang sesuaikan, dapat memberikan pengaruh terhadap keberhasilan proses interaksi dan mengoptimalkan komunikasi dalam sebuah proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat atau media yang dapat membantu proses pembelajaran (Teni,2018). Media pembelajaran memiliki beragam manfaat yakni dapat menjadi panduan guru dalam memberikan pembelajaran dan tentunya dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran memiliki beragam bentuk dan fungsinya masing-masing. Tentunya media pembelajaran digital menjadi media pembelajaran jenis ini adalah yang paling banyak dicari dan digunakan dalam dunia pendidikan. Hal ini menunjukkan adanya kemajuan dalam teknologi dalam dunia pendidikan.

Assemblr EDU merupakan salah satu platform dan media pembelajaran berbasis internet yang memadukan antara online class dan animasi 3D. Dalam platform Assemblr EDU guru dapat merancang media pembelajaran yang kreatif dan menarik bagi siswa. Selain itu, dalam aplikasi Assemblr EDU siswa maupun mahasiswa dapat berkreasi dalam pembuatan tugas atau proyek yang diberikan oleh guru atau dosen dengan interaktif dan menarik. Adanya layanan online class menambah nilai plus bagi platform ini, materi-materi yang telah disiapkan oleh guru dapat ditambahkan dengan mudah di online class tanpa adanya kesulitan. Begitupun dengan pengumpulan tugas oleh siswa maupun mahasiswa yang begitu mudah dilakukan membuat layanan Assamblr EDU ini sangat tepat apabila digunakan untuk sarana online class yang sedang marak akhir-akhir ini. Dalam Assemblr EDU, animasi 3D tersedia secara gratis dan berbayar bagi akun yang premium. Meskipun demikian, animasi yang tersedia secara gratis masih menarik untuk dijadikan sebagai tambahan dalam pembuatan media pembelajaran yang memanjakan mata. dalam hal ini, peran animasi 3D dalam Assemblr EDU memiliki kedudukan yang unggul karena tidak semua platform pembelajaran menyediakan animasi 3D secara gratis. Assamblr EDU dapat diakses dengan mudah, anda hanya perlu mengunduhnya di gawai melalui play store dan PC melalui web chrome atau sejenisnya.

Hasil belajar adalah salah satu komponen dalam proses belajar mengajar, dan pencapaian belajar siswa dapat diukur melalui kemajuan dan peningkatan nilai maupun kemampuannya atas materi yang telah disampaikan (Aprilia, 2015). Hasil belajar menjadi poin penting yang tidak boleh luput dari proses belajar dan mengajar sebab hal tersebut merupakan indikator pencapaian pembelajaran yang paling nampak. Dengan adanya peningkatan hasil belajar sesudah mendapatkan treatment dan juga materi dari pendidik, maka dapat dipastikan peserta didik



memahami materi lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar tidak hanya diperoleh melalui tes, akan tetapi didukung pula oleh keaktifan bertanya dan juga menjawab menjadi salah satu indikator keberhasilan belajar (Agustin, 2020).

Pengetahuan mengenai ASEAN sangat diperlukan sebagai bekal ilmu oleh siswa Sekolah Dasar. Hal tersebut tentu disebabkan letak geografis Indonesia yang bergabung dalam wilayah Asia Tenggara. ASEAN dibentuk dengan peningkatkan perekonomian, ketahanan, sosial, dan berbagai aspek lainnya pada negara-negara berada di kawasan Asia Tenggara. Pemilihan materi oleh peneliti didukung beberapa faktor lainnya, yaitu tergabungnya Timor Leste sebagai anggota kesebelas ASEAN pada Jum'at (11/11/2022) yang disampaikan pada Konferensi Tingkat Tinggi (KTT) di Phnom Penh, Kamboja, oleh para pemimpin ASEAN. Hal tersebut dianggap perlu disampaikan kembali oleh peneliti untuk menghindari kekeliruan atau misinformation, karena sebelumnya materi ASEAN yang ada pada sumber belajar siswa masih mengandung informasi lama.

Melalui latar permasalahan tersebut, peneliti melakukan penelitian berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr EDU Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi ASEAN Kelas VI." Dengan tujuan penelitian yaitu (1) Menjelaskan adakah pengaruh penggunaan Assemblr EDU sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa; (2) Menentukan besar pengaruh Assemblr EDU sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada materi ASEAN. Penerapan Assamblr EDU dalam pelaksanaan simulasi mengajar yang telah kami lakukan terlaksana dengan lancar, respon siswa sangat beragam. Tampilan yang menarik dengan animasi 3D yang dapat bergerak membuat siswa terpujau. Siswa SD merupakan siswa yang sangat tertarik dengan tampilan pembelajaran yang interaktif. oleh karena itu, kami memilih platform ini sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam pelaksanaan simulasi. Selain itu, mudahnya mengakses platform ini menjadi alasan kuat bagi kami dalam merancang media pembelajaran yang akan kami tayangkan kepada siswa.

B. METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan jenis metode penelitian kuantitatif dengan *pre-experimental design* yang berbentuk *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu penelitian yang menggunakan pretest dan posttest dalam satu kelas kelompok tanpa adanya kelas kontrol. Berikut merupakan rancangan penelitian berbentuk *One Group Pretest-Posttest Design*.

O₁XO₂



Gambar 1. Rancangan penelitian

Keterangan:

X = perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran Assemblr EDU

O₁ = pretest kelompok eksperimen (sebelum diberi perlakuan)

O₂ = posttest kelompok eksperimen (setelah diberi perlakuan)

Pretest	Perlakuan	Posttest
Pemberian 10 soal dengan 5 pilihan ganda dan 5 soal isian mengenai materi ASEAN	Penerapan media pembelajaran <i>augmented reality</i> Assemblr EDU kepada siswa kelas VI mengenai materi ASEAN	Pemberian 10 soal dengan 5 pilihan ganda dan 5 soal isian mengenai materi ASEAN setelah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran Assemblr EDU

Populasi dalam penelitian ini yakni siswa kelas VI SDN Pulojaya 03 pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 31 siswa. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah *purposive sampling*. *Purposive Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang disesuaikan dengan tujuan peneltian (Djaelani, 2010:148). Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik lembar analisis dan tes. Pertama, lembar analisis yaitu penggunaan lembar rencana pelaksanaan pembelajaran dan pelaksanaan media pembelajaran interaktif Assemblr EDU untuk mengetahui penerapan media pembelajaran tersebut. Kedua, tes dalam penelitian ini adalah *pretest* yang dilaksanakan sebelum objek menerima perlakuan dan *posttest* setelah objek diberikan perlakuan.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar siswa merupakan ukuran dari ketercapaian sebuah pembelajaran. *Pretest* dan *posttest* menjadi instrumen tes untuk mengukur aspek kognitif siswa. Soal *pretest* dan *posttest* merupakan tes objektif yang terdiri dari 5 soal pilihan ganda dan 5 soal isian. Penggunaan tes objektif bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan Assemblr EDU sebagai media pembelajaran. Data diperoleh dari *pretest* yang dikerjakan sebelum menggunakan Assemblr EDU, namun siswa telah mendapatkan pembelajaran mengenai materi tersebut sebelumnya. *Posttest* dikerjakan setelah siswa mendapatkan pembelajaran menggunakan media Assemblr EDU. Berdasarkan perhitungan statistik, diperoleh nilai pemusatan dan nilai penyebaran dari data nilai *pretest* dan *posttest* yang disajikan dalam Tabel 1 sebagai berikut:



Tabel 1 Descriptive Statistic

Data	Pretest	Posttest
<i>Count (N)</i>	29	29
<i>Range (R)</i>	60	70
<i>maximum</i>	70	100
<i>minimum</i>	10	30
<i>Median</i>	35	70
<i>Mean</i>	32.741935	69.310345
<i>Std. Deviation</i>	15.142997	19.151129
<i>Variance</i>	229.31034	366.76576

Data Tabel 1 menunjukkan bahwa mean dari hasil *pretest* adalah 32,74 dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah adalah 10. Sedangkan nilai rata-rata dari hasil *posttest* adalah 69,31 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah adalah 50. Maka dapat disimpulkan nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dalam aspek kognitif siswa terutama mengenai materi ASEAN.

Tabel 2. Data Hasil Belajar Siswa

No.	Prestest	KKM	Keterangan	Posttest	KKM	Keterangan
1.	40	70	Belum Terpenuhi	70	70	Terpenuhi
2.	30	70	Belum Terpenuhi	80	70	Terpenuhi
3.	40	70	Belum Terpenuhi	90	70	Terpenuhi
4.	30	70	Belum Terpenuhi	70	70	Terpenuhi



5.	50	70	Belum Terpenuhi	80	70	Terpenuhi
6.	40	70	Belum Terpenuhi	60	70	Belum Terpenuhi
7.	30	70	Belum Terpenuhi	60	70	Belum Terpenuhi
8.	20	70	Belum Terpenuhi	70	70	Terpenuhi
9.	20	70	Belum Terpenuhi	50	70	Belum Terpenuhi
10.	20	70	Belum Terpenuhi	50	70	Belum Terpenuhi
11.	30	70	Belum Terpenuhi	80	70	Terpenuhi
12.	50	70	Belum Terpenuhi	70	70	Terpenuhi
13.	20	70	Belum Terpenuhi	40	70	Belum Terpenuhi
14.	30	70	Belum Terpenuhi	50	70	Belum Terpenuhi
15.	35	70	Belum Terpenuhi	60	70	Belum Terpenuhi
16.	30	70	Belum Terpenuhi	70	70	Terpenuhi
17.	10	70	Belum Terpenuhi	40	70	Belum Terpenuhi
18.	40	70	Belum Terpenuhi	30	70	Belum Terpenuhi
19.	55	70	Belum Terpenuhi	70	70	Terpenuhi
20.	20	70	Belum Terpenuhi	80	70	Terpenuhi
21.	70	70	Terpenuhi	100	70	Terpenuhi
22.	20	70	Belum Terpenuhi	60	70	Belum Terpenuhi
23.	10	70	Belum Terpenuhi	40	70	Belum Terpenuhi



24.	20	70	Belum Terpenuhi	100	70	Terpenuhi
25.	60	70	Belum Terpenuhi	90	70	Terpenuhi
26.	50	70	Belum Terpenuhi	100	70	Terpenuhi
27.	55	70	Belum Terpenuhi	95	70	Terpenuhi
28.	40	70	Belum Terpenuhi	85	70	Terpenuhi
29.	50	70	Belum Terpenuhi	70	70	Terpenuhi

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa sebelum mendapatkan *treatment* hanya terdapat satu siswa yang dapat memenuhi nilai diatas KKM. Jumlah tersebut bahkan kurang jauh dari setengah populasi. Namun pada perolehan nilai posttest siswa setelah *treatment* yaitu pembelajaran menggunakan media Assemblr EDU terdapat 62,08% siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM. Pada Tabel 2 juga menunjukkan bahwa terjadinya penurunan dari hasil belajar salah satu siswa yang semula pada nilai 40 menjadi 30. Berdasarkan hasil diatas terdapat 11 siswa yang masih belum memenuhi nilai lebih dari sama dengan nilai KKM yang telah ditentukan. Beberapa faktor yang mempengaruhi antara lain kurangnya penguasaan terhadap teknologi, gaya belajar siswa yang berbeda, dan tampilan media pembelajaran yang sempat terhadap akibat sulitnya akses internet. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran yang dilakukan tidak berjalan dengan optimal sebagaimana seharusnya sehingga pengaruh yang diberikan oleh aplikasi Assemblr EDU tidak cukup kuat.

Penelitian ini menggunakan Assemblr EDU sebagai media pembelajaran sebanyak sekali yaitu diantara *pretest* dan *posttest*. Penelitian dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, dengan keterangan pada pertemuan pertama dilakukannya *pretest* yang bertujuan untuk pengukur pengetahuan siswa sebelum mendapatkan pengaruh dari aplikasi Assemblr EDU. Pada pertemuan pertama, peneliti juga menggunakan Assemblr EDU sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang menggunakan Assemblr EDU yaitu menampilkan video pembelajaran sebagai media audio-visual pembelajaran mengenai materi ASEAN. Pada penelitian ini, Assemblr EDU digunakan secara langsung saat pembelajaran luring di kelas. Penggunaan Assemblr EDU hanya memerlukan kode kelas untuk para siswa bergabung melalui edu.assemblrworld.com pada perangkat yang terkoneksi oleh internet. Pengerjaan *pretest* dan



posttest untuk memperoleh hasil belajar siswa menggunakan media konvensional yaitu berupa lembar kerja peserta didik (LKPD). Pada saat proses pembelajaran menggunakan Assemblr EDU terdiri dari video pemaparan materi ASEAN. Lalu ditampilkan di layar proyektor di kelas. Pada sela-sela pemaparan materi, peneliti menyajikan pertanyaan singkat secara lisan mengenai materi. Siswa terlihat antusias mengikuti pembelajaran, interaksi yang dilakukan oleh guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan sumber terjalin lebih aktif dari sebelum menggunakan Assemblr EDU sebagai media pembelajaran. Pada hari kedua, peneliti melaksanakan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar terhadap kemampuan kognitif siswa setelah mendapatkan materi mengenai ASEAN dengan menggunakan media Assemblr EDU.

Dari hal tersebut terlihat peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran ASEAN. Pengemasan materi yang interaktif dengan pemilihan warna dan gambar yang menarik pada tampilan video pembelajaran, serta penggunaan musik sebagai latar video mendukung siswa untuk lebih fokus kepada pembelajaran yang disajikan. Hasil temuan yang dilakukan oleh (Febriningrum et al, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan Assemblr EDU sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa, namun tidak cukup kuat. Adanya kesulitan akses aplikasi menggunakan jaringan internet sekolah menyebabkan sulitnya mengakses aplikasi tersebut. Hal tersebut juga diperkuat oleh hasil penelitian oleh (Dewi et al, 2022) menyatakan bahwa penggunaan aplikasi media pembelajaran Assemblr EDU dapat meningkatkan hasil belajar yang disetujui oleh 73,2% siswa mengenai efektivitas penerapan aplikasi Assemblr EDU.

Berdasarkan keseluruhan hasil dan diskusi yang dilakukan oleh peneliti, terbukti bahwa adanya pengaruh Assemblr EDU sebagai media pembelajaran minat dan hasil belajar siswa, namun tidak cukup kuat. Dengan demikian, penggunaan Assemblr EDU dapat menjadi inovasi baru untuk pnegajar sebagai media pembelajaran yang variatif, dengan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, suasana belajar yang menyenangkan, serta pembelajaran yang berorientasi *student-centered*. Penggunaan Assemblr EDU juga membuat siswa dan guru menjadi lebih terampil dalam menggunakan teknologi.

D. KESIMPULAN

Dari penelitian yang kami lakukan, ditemukan adanya peningkatan pada hasil belajar peserta didik yang dibuktikan dengan kenaikan nilai rata-rata *posttest* yang dilakukan sebagai sarana pengujian akhir yang dilakukan. Peningkatan nilai merupakan indikasi keberhasilan atau tercapainya tujuan pembelajaran yakni peserta didik sudah memahami materi yang disampaikan.



Nilai rata-rata *pretest* yang dilakukan pada awal pembelajaran sebesar 32,74 dari maksimal skor 100. Peneliti menetapkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) di angka 70, dan hasil *pretest* menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum memahami materi. Pada kegiatan *posttest*, peneliti mendapatkan nilai rata-rata sebesar 69,31. Hasil tersebut memang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang sudah peneliti tetapkan, akan tetapi ada peningkatan dari hasil sebelumnya dan mayoritas peserta didik mendapatkan nilai diatas 70 meskipun masih ada peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM. Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa peningkatan hasil belajar merupakan indikasi ketercapaian dan keberhasilan pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Assemblr EDU pada pemahaman materi ASEAN kelas VI SD dinilai efektif karena hasil belajar peserta didik yang meningkat.

Dalam penggunaan media belajar Assemblr EDU juga memiliki keunggulan dan kelemahan dibandingkan dengan media pembelajaran digital lainnya. Keunggulan penggunaan Assemblr EDU yang peneliti dapatkan diantara lain dapat digunakan dimana saja, adanya akses mudah untuk membuat animasi yang tentunya menarik bagi peserta didik, dan juga bukan merupakan *platform* belajar yang berbayar. Kelemahan dari Assemblr EDU yang peneliti rasakan yakni sulitnya akses bagi pengguna baru karena harus membuat akun terlebih dahulu yang dinilai akan membutuhkan waktu yang lebih lama, selain itu, Assemblr Edu juga lebih efektif digunakan pada laptop (khusus pembuatan animasi) dikarenakan beberapa perangkat ponsel belum mendukung fitur-fitur yang ada pada Assemblr EDU sehingga hasilnya kurang maksimal. Penggunaan Assemblr EDU pada pembelajaran ASEAN kelas VI SD merupakan salah satu cara yang cukup efektif dan dapat meningkatkan atensi siswa pada saat kegiatan belajar dan mengajar dilaksanakan. Peserta didik terutama usia sekolah dasar masih tertarik pada hal-hal yang konkrit. Dengan adanya fitur animasi 3D pada Assemblr EEDU tentu dapat menjadi solusi atas permasalahan pemusatan perhatian yang seringkali menjadi fokus utama di dalam kelas.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. Z, H.A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 5 Kota Ternate. *Jurnal Ilmu Wahana Pendidikan*, 8(23), 514 – 521.
- Aqib, Z., & Rasidi, M. H. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: ANDI.
- Dakhi, A.S.(2020). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA*, 8, 468. Dakhi, A.S.(2020). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA*, 8, 468. <https://doi.org/http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1758>
- Dewi, P. R. S. I., Wijayanti, N. M. W., & Juwana, I. M. P. (2022). *Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Digital Assemblr EDU Pada Mata Pembelajaran Matematika di SMK Negara 8 Denpasar*. *Jurnal PKM. Widya Mahadi*, 2(2), 98 - 109.
- Djaelani, M. (2010). *Metode Penelitian Bagi Pendidik*. Jakarta: MULTI KREASI SATUDELAPAN.
- Febriningrum, P. D., & Purwaningsih, S. M. (2022). *Pengaruh Aplikasi Assemblr EDU Berbasis Teknologi Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI IPS SMAN 8 Surabaya*. *AVATARA: e-Jurnal Pendidikan Sejarah*, 13(1), 1 - 10.
- Hamid, Mustofa Abi. Dkk. (2020) *Media Pembelajaran*. Sumatera Utara: YAYASAN KITA MENULIS
- Mamondol, M. R. (2021). *Dasar-dasar Statistika*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- The ASEAN Secretariat. ASEAN Leaders' Statement on the Application of Timor-Leste for ASEAN Membership. Association of Southeast Asian Nations. 2022. <https://asean.org/asean-leaders-statement-on-the-application-of-timor-leste-for-asean-membership/>. Diakses pada tanggal 17 November 2022, 12.03.

