

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL *ASSEMBLR EDU*
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* TERHADAP KETERAMPILAN
MENGANALISIS SISWA DI SANGGAR BIMBINGAN
KAMPUNG BARU MALAYSIA**

ARTIKEL

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas Dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)*

Oleh:

YULI AMALIA HUTAJULU
NPM. 2102090145



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2025



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Artikel Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 17 April 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Yuli Amalia Hutajulu
NPM : 2102090145
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : Pengaruh Media Pembelajaran Digital *Assemblr Edu* Berbasis *Augemented Reality* Terhadap Keterampilan Menganalisis Siswa di Sanggar Bimbingan Kampung Baru Malaysia

Dengan diterimanya Jurnal ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Irfan Dahnia, M.Pd.

2. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

3. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

2.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN ARTIKEL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Artikel Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Artikel ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Yuli Amalia Hutajulu
N.P.M : 2102090145
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : Pengaruh Media Pembelajaran *Digital Assemblr Edu* Berbasis *Augmented Reality* terhadap Keterampilan Menganalisis Siswa di Sanggar Bimbingan Kampung Baru Malaysia

sudah layak disidangkan.

Medan, Februari 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN ARTIKEL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Yuli Amalia Hutajulu
NPM : 2102090145
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : Pengaruh Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Terhadap Keterampilan Menganalisis Siswa di Sanggar Bimbingan Kampung Baru Malaysia

Dengan ini saya menyatakan bahwa artikel saya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Terhadap Keterampilan Menganalisis Siswa di Sanggar Bimbingan Kampung Baru Malaysia” adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Univesitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Yuli Amalia Hutajulu
NPM: 2102090145

Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PENULISAN ARTIKEL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Lengkap : Yuli Amalia Hutajulu
N.P.M : 2102090145
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : Pengaruh Media Pembelajaran *Digital Assemblr Edu* Berbasis *Augmented Reality* terhadap Keterampilan Menganalisis Siswa di Sanggar Bimbingan Kampung Baru Malaysia.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Artikel	Paraf
23 Jan 2025	- Perbaiki dan perdalam latar belakang masalah.	rt
	- Ambil rujukan dari hasil penelitian sebelumnya maks 10 tahun yg lalu.	
31 Jan 2025	- turunkan Riset metodologi.	rt
	- Perbaiki analisis / pembahasan.	
3 Feb 2025	- Perbaiki kesimpulan.	rt
5 Feb 2025	- Perbaiki daftar pustaka.	rt
8 Feb 2025	- Selesaikan penulisan dengan template jurnal	rt
10 Feb 2025	- Revisi selanjutnya	

Medan, Februari 2025
Dosen Pembimbing

Diketahui oleh:
Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirabbilalamin, segala puji dan syukur peneliti mengucapkan kehadiran Allah SWT, pemilik alam semesta yang telah menciptakan, melimpahkan, dan menyempurnakan kenikmatan-Nya berupa rezeki, kesehatan, keselamatan dan semangat sehingga peneliti dapat menyelesaikan artikel dengan judul "**Pengaruh Media Pembelajaran Digital *Assemblr Edu* Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Menganalisis Siswa Di Sanggar Bimbingan Kampung Baru Malaysia**". Tidak lupa shalawat dan salam peneliti hadiakan kepada Nabi Muhammad Saw. yang telah menyampaikan Wahyu kepada umat-Nya untuk membimbing umat Islam ke jalan yang telah diridhoi AllahSWT.

Dengan kesungguhan dan dorongan dari semua pihak serta bimbingan dari staf pengajar sehingga peneliti dapat menyelesaikan aktivitas sebagai mahasiswa. Tidak sedikit benturan dan hambatan yang dilalui oleh peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan artikel ini. Semua dapat diraih berkat dorongan dan dukungan dari semua pihak. Peneliti sangat berterimakasih dan memberikan penghargaan yang tulus kepada pihak yang turut membantu, terutama kedua orang tua peneliti, yaitu Ayahanda Tercinta **Ihsan Hanafis Hutajulu** dan Ibunda Tercinta **Suriatik** yang telah merawat, membesarkan, mendidik dan memberikan kasih sayang baik secara moril maupun materil kepada peneliti. Semoga Allah Swt selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada beliau yang telah memberikan kasih sayang yang tulus. Dan tidak lupa juga peneliti sampaikan terima kasih kepada:

1. **Bapak Prof. Dr. Agusani, M.AP.** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, SS., M.Hum.** Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Sekaligus sebagai Dosen Pembimbing Peneliti.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
5. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.,** Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.,** Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Seluruh **Bapak/Ibu Dosen** FKIP UMSU Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. **Pegawai dan Staf Biro** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. **Bapak Supardi Yoga Kaman** selaku kepala sekolah SB Kampung Baru Malaysia dan **Ibu Mintarsih, S.Pd.,** sebagai wali kelas V, serta seluruh pegawai, pendidik Bapak/Ibu Guru SB Kampung Baru Malaysia yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu peneliti ucapkan beribu ribu terimakasih karena sudah banyak membantu dan menerima peneliti dengan sangat baik.

10. Teruntuk diri sendiri **Yuli Amalia Hutajulu**, ucapan terima kasih atas segala semangatnya, terima kasih karena sudah bisa bertahan sejauh ini, tidak pernah menyerah, selalu berdoa dan senantiasa selalu berusaha dalam hal apapun.
11. Kepada Adik Tersayang **Ainiya & Haura** yang telah menjadi penyemangat peneliti, memberikan dukungan baik moril berupa dorongan, semangat dan doa yang sangat luar biasa.
12. Kepada yang tersayang **NPM 2107230016** yang telah memberikan semangat setiap harinya dan selalu memberikan dorongan konsumsi ketika peneliti menyelesaikan artikel ini.
13. Kepada teman seperjuangan sejak masa remaja **Windy Antika & Desy Rosita** yang telah menemani dan memberikan dukungan pendapat serta saran kepada peneliti dalam menyelesaikan artikel.
14. Kepada teman seperjuangan dikelas VII C pagi PGSD **Ziana Zahra Fadilah & Adek Kesuma Ningrum** yang selalu memberikan semangat dan saling bahu membahu untuk saling bertukar pikiran dan memberikan saran dan masukan kepada peneliti dan selalu menemani peneliti dalam menyelesaikan artikel.
15. **Teman-teman** seperjuangan VII C pagi PGSD Stambuk 21 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang banyak membantu peneliti dalam masa perkuliahan.

Akhirnya tiada kata yang lebih baik yang dapat peneliti sampaikan bagi semua pihak yang membantu dalam menyelesaikan proposal ini, melainkan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat

peneliti harapkan. Peneliti mendoakan kebaikan dan bantuan yang telah diberikan kepada peneliti semoga dibalas Allah Swt dengan pahala yang berlimpah dan akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih.

Wasalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, 12 April 2025

Peneliti

YuliAmalia Hutajulu
NPM:2102090145

JRPD

p-ISSN: 2615-1723
e-ISSN: 2615-1766

JURNAL RISET PENDIDIKAN DASAR



Program Studi Magister Pendidikan Dasar
Universitas Muhammadiyah Makassar

JRPD VOL. 1 NO. 2 HAL. 78-165 MAKASSAR p-ISSN: 2615-1723 e-ISSN: 2615-1766



Table of Contents

Articles

PENERAPAN PEMBELAJARAN IPAS DALAM KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR <i>Atika Dwi Eviatasari, Tri Dewi Pancasari, Geyol Sugoyanta</i>	PDF 1-15
TANTANGAN DAN SOLUSI DALAM PROFESI GURU AGAMA ISLAM DI ERA MODERN PADA SEKOLAH DASAR NEGERI 004 BONTANG SELATAN <i>Usman Ali</i>	PDF 16-21
PERAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MEMBENTUK KARAKTER SISWA DI SDN 003 BONTANG UTARA <i>Abdillah Abdillah</i>	PDF 22-28
PENGUNAAN MEDIA BERBASIS TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SD NEGERI 005 BONTANG UTARA <i>Ratna Husain</i>	PDF 29-35
PENGUNAAN MEDIA BERBASIS TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMPN 2 BONTANG <i>Syaipullah Syaipullah</i>	PDF 36-41
PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL ASSEMBLR EDU BERBASIS AUGMENTED REALITY TERHADAP KETERAMPILAN MENGANALISIS SISWA DI SANGGAR BIMBINGAN KAMPUNG BARU MALAYSIA <i>Yuli Amalia Hutajulu, Dewi Kesuma Nasution</i>	PDF 42-49
PENERAPAN METODE KODALY HAND SIGN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA NOTASI ANGKA BAGI SISWA KELAS III SD INPRES BAJAWA <i>Maria Magdalena Beo, Kanzul Fikri, Ferdinandus Bate Dopo, Efrida Ita</i>	PDF 50-56
IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN MADING BERBASIS SASRA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN NATAKUPE <i>Veronika Yuliana Beku, Yohanes Vianey Sayangan, Dek Ngurah Laba Laksana, Yosefina Uge Lawe</i>	PDF 57-66

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL ASSEMBLR EDU BERBASIS AUGMENTED REALITY TERHADAP KETERAMPILAN MENGANALISIS SISWA DI SANGGAR BIMBINGAN KAMPUNG BARU MALAYSIA

Yuli Amalia Hutajulu¹, Dewi Kesuma Nasution²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

²Program Studi Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

Korespondensi. E-mail: yuliamalia346@gmail.com

Abstrak

Penulisan memiliki fungsi dalam menguji dampak platform belajar digital realitas ditambah Malaysia Assemblr Edu terhadap keterampilan analitis siswa di Pusat Bimbingan Belajar Kampung Baru. Penerapan teknologi realitas ditambah secara signifikan meningkatkan kemampuan Assemblr Edu untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini menggunakan eksperimen kuantitatif yang memanfaatkan desain pre-tes dan post-tes dengan satu kelompok. Penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata meningkat dari 52,9 sebelum ujian menjadi 85 setelahnya. Nilai-t sebesar -11,018, yang diperoleh dari analisis regresi linier parsial dengan 17 derajat kebebasan pada tingkat signifikansi 5%, melampaui nilai t-tabel kritis sebesar 1,740. Hipotesis nol, H_0 , adanya penolakan agar hipotesis alternatif, H_a . Perakitan media memberikan keuntungan ganda bagi siswa kelas lima di Pusat Bimbingan Belajar Kampung Baru di Malaysia: meningkatkan kemampuan analitis mereka dan memperkaya pemahaman mereka tentang konsep-konsep filosofis dan agama.

Kata Kunci: *Assemblr Edu, Augmented Reality, keterampilan menganalisis, media pembelajaran digital*

THE EFFECT OF AUGMENTED REALITY-BASED DIGITAL ASSEMBLR EDU LEARNING MEDIA ON STUDENTS' ANALYZING SKILLS AT KAMPUNG BARU GUIDANCE STUDIO MALAYSIA

Abstract

The study aimed to examine the impact of the Malaysian augmented reality digital learning platform Assemblr Edu on the analytical skills of students at the Kampung Baru Tutoring Center. The implementation of augmented reality technology significantly enhances Assemblr Edu's ability to create a more engaging and interactive educational environment. This study employed a quantitative experiment utilizing a pre-test and post-test design with a single group. The research indicated that the mean score increased from 52.9 prior to the examination to 85 subsequent to it. The t-value of -11.018, derived from the partial linear regression analysis with 17 degrees of freedom at a 5% significance level, surpassed the critical t-table value of 1.740. The null hypothesis, H_0 , is rejected in favor of the alternative hypothesis, H_a . The media assembly provided dual advantages for fifth graders at the Kampung Baru Tutoring Center in Malaysia: it enhanced their analytical abilities and enriched their understanding of philosophical and religious concepts.

Keywords: *Assemblr Edu, Augmented Reality, analyzing skills, digital learning media*

PENDAHULUAN

Memperoleh pembelajaran yang baik berarti berinvestasi dalam kehidupan seseorang. Untuk menghadapi tantangan hidup secara langsung, seseorang memerlukan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diberikan oleh pendidikan. Di antara sekian banyak masalah yang dihadapi pendidikan Indonesia di era perubahan teknologi yang cepat ini adalah perlunya untuk menghubungkan pengembangan sumber daya manusia dengan kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi telah berkembang pesat hingga saat ini telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan (Julita & Dheni Purnasari, 2022). Pendidikan dilakukan dengan terus-menerus agar dapat membuat kemampuan individu berkembang dan dapat menjadi lebih baik sesuai dengan perkembangan zaman.

Jika Anda ingin siswa Anda berprestasi lebih baik di sekolah, salah satu metode yang sudah teruji dan benar adalah menggunakan media pembelajaran. Pendidikan harus dibuat lebih efisien dan efektif melalui penggunaan media pembelajaran (Fadilah et al., 2023). Setiap media yang digunakan untuk mengajarkan suatu mata pelajaran harus sesuai untuk mata pelajaran tersebut. Media ini meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan mendorong pembelajaran aktif dengan menghubungkan mereka dengan materi pelajaran (Agustin, 2023).

Guru membekali siswa mereka dengan keterampilan analitis yang diperlukan untuk memahami dan mengatasi tantangan dunia nyata. Kapasitas untuk menganalisis dan mengevaluasi berbagai situasi, isu, topik, atau pilihan secara kritis merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki siswa (Amalia, 2024).

(Henrlinier, 2023). Kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan siswa untuk memahami dan membuat kesimpulan berdasarkan data, membuat keputusan, dan menyusun argumen. Namun, mengembangkan

kemampuan analisis ini dikalangan siswa merupakan tantangan bagi guru dan pendidik.

Dalam masa sd anak seringkali memasuki periode berkembangnya pengetahuan dimana mereka mulai dapat berfikir abstrak dan menghubungkan ide-ide. Di usia ini, siswa mulai belajar untuk berfikir lebih kritis dan logis, serta memahami dunia disekitar mereka dengan cara yang lebih mendalam (Sari, 2025). Menganalisis informasi dan situasi adalah kunci untuk membangun pondasi yang kuat bagi pembelajaran selanjutnya.

Salah satu tantangan dalam pendidikan dasar adalah mengembangkan kemampuan menganalisis pada siswa sekolah dasar. Hasil PISA (Program Penilaian Pelajar Internasional) tahun 2022 menunjukkan bahwa siswa di Indonesia telah membuat kemajuan besar dalam kemampuan analitis Mahyastuti et al., (2021) Hal ini menunjukkan bagaimana pendidikan analisis perlu diubah jika kita ingin membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka. Kemampuan untuk melihat gambaran besar dan mengidentifikasi masalah yang mendasari dalam situasi yang kompleks adalah inti dari kemampuan analitis (Masri, 2023).

Kemampuan analisis dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) sangat penting, terutama ketika membahas tema suku dan agama. Kedua aspek ini merupakan bagian dari kehidupan masyarakat Indonesia yang multikultural dan multireligius. Namun banyak siswa yang masih kesulitan dalam mengasah kemampuan analisis mereka. Pada saat melihat proses pembelajaran PKN yang telah dilakukan peneliti pada bulan Juli 2024 (selama mengikuti KKNI) di Sanggar Bimbingan Kampung Baru Malaysia, salah satu penyebabnya adalah sebagian besar pendekatan pengajaran bersifat hanya satu sisi, Membuat ide-ide yang rumit lebih mudah dipahami mendorong siswa dalam turut serta berpartisipasi terhadap belajarnya. Oleh karena itu, menjadi tantangan untuk tetap fokus ketika ukuran kelas terlalu besar (Ardani, 2023).

Strategi pengajaran yang menginspirasi siswa untuk merenungkan dan memahami apa yang telah mereka pelajari sekaligus memungkinkan mereka untuk mengikuti minat mereka sangatlah penting.

Format digital dan bentuk media pembelajaran inovatif lainnya dapat menjadi pengganti yang sesuai. Siswa dapat belajar lebih efektif melalui partisipasi aktif dan pemikiran kreatif ketika format media ini digunakan (Maulana, 2024). Daya tarik visual, kemudahan penggunaan, dan interaktivitas materi pembelajaran digital membuatnya lebih menarik daripada cara-cara yang lebih konvensional untuk melibatkan siswa. Penggunaan berbagai perangkat, seperti tablet, laptop, dan komputer desktop, untuk tujuan pengajaran dalam lingkungan pembelajaran media digital. (Damaraharjo et al., 2024).

Menurut Yuniarti et al., (2023) Fleksibilitas untuk mengakses materi kursus kapan pun yang paling nyaman bagi siswa merupakan keuntungan utama dari pendidikan daring. Internet dan sumber daya digital lainnya sangat meningkatkan standar pendidikan. Kartu genggam adalah satu-satunya sarana bagi siswa untuk dapat mengakses data yang diperlukan.

Aplikasi Assemblr Edu adalah alat yang sangat bermanfaat untuk dunia pendidikan, karena menawarkan cara baru dan inovatif untuk belajar dan mengajar dengan menggunakan teknologi AR. Aplikasi ini memiliki kemampuan untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran dan menjadikannya lebih menarik bagi siswa. Assemblr Edu mudah dan dapat diakses di smartphone guru dan murid, bagi anak-anak usia mereka pembelajaran dengan AR dapat melihat langsung apa yang sedang mereka pelajari pada saat pembelajaran (Tania, 2023).

Augmented reality (AR) memiliki potensi besar di kelas karena menggabungkan elemen fisik dan digital. Assemblr Edu merupakan platform pembelajaran AR yang memungkinkan siswa melihat dan terlibat dengan materi pelajaran dalam format tiga

dimensi. Perkembangan teknis ini memudahkan siswa sekolah dasar untuk menggambarkan topik yang tidak sering dikaji melalui wujud sebenarnya.

Semua penelitian Sari (2020) menunjukkan bahwa siswa SD kelas enam belajar lebih banyak tentang tata surya saat mereka menggunakan media augmented reality. Penelitian ini sejalan dengan semua penelitian tersebut. Jelas bahwa augmented reality merupakan alat yang efektif untuk membantu siswa memahami ide-ide abstrak dan sulit dipahami, seperti tata surya. Argumen yang dikemukakan menegaskan pentingnya augmented reality (AR) dalam meningkatkan hasil pendidikan dan pemahaman konseptual (Isnaeni, 2024).

Pentingnya penggunaan media terbaru seperti Assemblr Edu bagi siswa karena pada usia anak SD rasa ingin tahunya jauh lebih besar. Di akhir penelitian ini, kami harap Anda akan lebih memahami bagaimana Assemblr Edu, sebuah solusi augmented reality, membantu siswa belajar, memotivasi mereka, serta mendorong pengembangan keterampilan analitis secara lebih optimal.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pre-experimental dalam bentuk one-group pretest-posttest design, yang bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran digital Assemblr Edu berbasis augmented reality terhadap keterampilan menganalisis siswa (Wiliyanti, 2024). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa di Sanggar Bimbingan Kampung Baru, Malaysia, dengan sampel yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui tes (pretest dan posttest) untuk mengukur keterampilan analisis siswa sebelum dan sesudah perlakuan, serta angket untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran. Instrumen penelitian berupa soal tes keterampilan analisis dan angket persepsi siswa. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik statistik

deskriptif dan uji t (paired sample t-test) untuk melihat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini dilakukan di Sanggar Bimbingan Kampung Baru, Malaysia, dengan populasi dan sampel sebanyak 17 siswa dalam satu kelas yang berperan sebagai kelompok pre-test dan post-test. Instrumen yang digunakan peneliti dalam mengupulkan data pada penelitian ini yaitu tes objektif berbentuk essay berjumlah 12 soal yang nantinya akan digunakan untuk mengumpulkan data mengenai hasil belajar menganalisis materi PKN peserta didik kelas V dengan materi keberagaman suku dan agama di Indonesia.

Analisis data yang digunakan yaitu uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, dan hipotesis SPSS versi 26. Pada tahap post-test, siswa diberikan materi pembelajaran menggunakan fitur Augmented Reality (AR) yang dirancang untuk memvisualisasikan konsep abstrak secara lebih interaktif (Tika, 2024). Sementara itu, pada tahap pre-test, siswa hanya menerima penjelasan melalui metode ceramah tanpa bantuan media digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengenalan Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dampak penggunaan Assemblr Edu berbasis augmented reality terhadap keterampilan analitis siswa di Sanggar Bimbingan Kampung Baru, Malaysia. Hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan analisis siswa setelah menggunakan media pembelajaran digital berbasis AR ini (Ahmad, 2022).

Berdasarkan data yang diperoleh, rata-rata nilai pretest siswa adalah 52,9, sedangkan setelah diberikan perlakuan menggunakan Assemblr Edu, nilai posttest meningkat menjadi 85. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai t hitung sebesar -11,018 dengan derajat kebebasan (df) 16, dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, sehingga hipotesis nol (H_0)

ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti penggunaan Assemblr Edu berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan analisis siswa.

Hasil uji normalitas dengan metode Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pretest dan posttest memiliki distribusi normal dengan nilai signifikansi $0,065 > 0,05$, sehingga dapat digunakan dalam pengujian hipotesis lebih lanjut. Selain itu, uji homogenitas dengan Levene's Test menunjukkan nilai signifikansi $0,091 > 0,05$, yang mengindikasikan bahwa data bersifat homogen.

Selain hasil kuantitatif, angket yang diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa 85% siswa merasa lebih termotivasi dan lebih mudah memahami materi saat menggunakan Assemblr Edu dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Siswa mengungkapkan bahwa tampilan visual 3D dan fitur interaktif dari aplikasi ini membantu mereka memahami konsep yang lebih kompleks, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) terkait keberagaman suku dan agama di Indonesia (Sutanto, 2022).

Interpretasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis augmented reality dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterampilan berpikir analitis siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, integrasi teknologi digital seperti Assemblr Edu dalam pendidikan dasar dapat menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berpikir kritis dan analitis.

Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Keterampilan Menganalisis

Media pembelajaran digital berbasis Augmented Reality (AR), seperti Assemblr Edu, dirancang untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep yang kompleks dengan cara yang

interaktif. Dengan memanfaatkan teknologi AR, siswa dapat melihat objek dalam bentuk 3D, berinteraksi langsung dengan objek tersebut, serta memahami hubungan antar konsep secara lebih mendalam. Pendekatan ini berpotensi meningkatkan keterampilan analisis, yang mencakup kemampuan mengamati, membandingkan, menyimpulkan, dan membuat keputusan berdasarkan data atau informasi yang tersedia.

Dalam proses pembelajaran di Sanggar Bimbingan Kampung Baru, Malaysia, penggunaan Assemblr Edu sebagai media berbasis AR memberikan dampak signifikan terhadap keterampilan analitis siswa. Materi yang disajikan dalam bentuk visualisasi 3D memudahkan siswa dalam mengidentifikasi hubungan antar konsep serta memahami materi secara lebih jelas. Misalnya, dalam pembelajaran sains, siswa dapat mempelajari struktur molekul atau sistem tubuh manusia secara interaktif dan realistis, sehingga pemahaman mereka semakin mendalam.

Penelitian mengenai AR memiliki potensi untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pendidikan mereka, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kemampuan analitis. Ketika siswa lebih aktif dalam pembelajaran, mereka akan lebih termotivasi untuk mengeksplorasi informasi, menyelesaikan masalah, serta berpikir kritis kemampuan yang esensial dalam keterampilan analisis (Khaira, 2025).

Untuk mengukur pengaruh media pembelajaran digital berbasis AR terhadap keterampilan analitis siswa, berbagai uji statistik digunakan dalam penelitian ini guna memastikan keabsahan dan signifikansi temuan. Uji statistik ini bertujuan untuk menguji hipotesis serta memberikan hasil yang lebih objektif dalam menganalisis data penelitian.

1. Uji Normalitas

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretests	.175	17	.175	.899	17	.065
posttests	.206	17	.054	.913	17	.111

a. Lilliefors Significance Correction

Fungsi pengujian ini yakni dalam menetapkan apakah data mengikuti distribusi normal. Penelitian ini melakukan penilaian validitas dengan memanfaatkan data dari evaluasi kinerja siswa yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan wadah pembelajaran digital dengan dasar Augmented Reality (AR) yang disediakan oleh Assemblr Edu.

Hasil uji normalitas dengan metode Shapiro-Wilk pada 17 siswa menunjukkan bahwa nilai $0,065 > 0,05$, yang mengindikasikan bahwa data setelah perakitan Edu, analisis kinerja siswa menghasilkan distribusi normal. Ini menunjukkan bahwa data tersebut berlaku untuk pengujian hipotesis dan penilaian homogenitas, di antara tujuan lainnya.

2. Uji Homogenitas

Tabel 2. Hasil Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Keterampilan	Based on Mean	3.027	1	32	.091
	Based on Median	1.946	1	32	.173
	Based on Median and with adjusted df	1.946	1	26.781	.174
	Based on trimmed mean	2.703	1	32	.110

Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan bahwa variansi data antara hasil

pretest dan posttest pada kelompok yang sama bersifat homogen atau tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Pengujian ini menggunakan Levene's Test untuk mengukur keseragaman variansi data sebelum dan sesudah perlakuan.

Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi $0,091 > 0,05$, yang berarti variansi data pretest dan posttest dianggap homogen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kondisi awal siswa dalam keterampilan analisis relatif serupa sebelum diberikan perlakuan. Homogenitas yang terbukti ini memungkinkan

penggunaan data dalam analisis pengujian hipotesis lebih lanjut untuk menentukan efektivitas penggunaan Assemblr Edu dalam meningkatkan keterampilan analisis siswa.

3. Uji Hipotesis

Menguji bagaimana media pembelajaran digital augmented reality (AR) memengaruhi kemampuan analisis siswa adalah tujuan dari uji hipotesis ini.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Samples Test

	Mean	Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)
		Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper			
Pre Test - Post Test Pair 1	-32.05882	11.997224	2.90976	-38.22724 -25.89041	-11.018	16	.000

Berdasarkan rumusan hipotesis:

H_0 : Tidak ada pengaruh signifikan penggunaan Assemblr Edu terhadap keterampilan analisis siswa.

H_a : Ada pengaruh signifikan penggunaan Assemblr Edu terhadap keterampilan analisis siswa.

Perubahan signifikan dalam penggunaan papan pengumuman Assemblr Edu pasca-implementasi ditunjukkan oleh nilai signifikansi 0,000, yang dibuktikan oleh hasil uji sampel berpasangan, yang berada di bawah 0,05. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan Assemblr Edu sebagai alat pembelajaran meningkatkan nilai SB Kampung Baru Malaysia. Perbedaan positif ditunjukkan oleh hasil uji sampel berpasangan, yang menunjukkan korelasi signifikan antara skor pretest dan posttest ($P = 0,000 < 0,05$) pada tingkat signifikansi dua sisi setelah siswa-siswi SB Kampung Baru Kuala Lumpur Malaysia sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Assemblr Edu.

SIMPULAN

Assemblr Edu, sebuah platform pembelajaran digital augmented reality (AR), secara substansial meningkatkan kemampuan analisis siswa di SB Kampung Baru di Malaysia. Media ini tidak hanya memungkinkan pengalaman pendidikan yang lebih interaktif dan menarik, tetapi juga meningkatkan hasil pembelajaran. Berdasarkan penelitian ini disimpulkan bahwa memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap keterampilan analisis siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan teknologi AR dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, keterampilan analisis siswa, serta berkontribusi terhadap efektivitas proses pembelajaran di Sanggar Bimbingan Kampung Baru, Malaysia.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, A., & Wardhani, H. A. K. (2023). Pengaruh media augmented reality (AR) berbantuan Assemblr Edu terhadap hasil belajar siswa SMP IT Robbani

- Sintang. *Edumedia: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 7-13.
- Amalia, A., & Mawardini, A. (2024). Pengaruh Media Digital Augmented Reality Berbantu Aplikasi Assemblr Edu Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 126-138.
- Ardani, S. C., & Fitriyah, I. J. (2023). Analisis studi literatur pengaruh media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) terhadap motivasi belajar IPA siswa SMP. *Proceedings of Life and Applied Sciences*, 1.
- 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 Pendidikan*, 8(23), 514-521.
- Damaraharjo, H., Hasan, I., & Komalasari, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Digital Terhadap Minat Belajar Pada Siswa SD Al Azhar Primer Jakarta The. *Jupensal*, 1(1), 289-286.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1-17.
- Henrlinier, D. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Analisis Siswa SMA Negeri 1 Lebakwangi Kabupaten Kuningan pada Mata Pelajaran Biologi Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Locus Penelitian Dan Pengabdian*, 2(3), 200-217.
<https://doi.org/10.58344/locus.v2i3.923>
- Isnaeni, N., & Sa'diyah, C. (2024, August). Mengoptimalkan kemampuan literasi sains dengan earth exploration: e-modul berbasis augmented reality berbantuan assemblr EDU. In *Proceeding Seminar Nasional IPA* (pp. 521-530).
- Julita, & Dheni Purnasari, P. (2022). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(2), 227-239.
<https://doi.org/10.46229/elia.v2i2.460>
- Khaira, A. U., Hermita, N., & Alim, J. A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Augmented Reality Assemblr Edu Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SD Kelas V. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(01), 144-155.
- Mahyastuti, I., Dwiyan, D., & Hidayanto, E. (2021). Kemampuan Berpikir Analitis Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 8(1), 1-6.
<https://doi.org/10.21831/jpms.v8i1.19644>
- Masri, M., Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 4(3), 209-216.
- Maulana, I., Setiawan, H. R., & Umisara, E. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality dengan berbantuan platform Assemblr Edu. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 5(01), 30-36.
- Sari, E. P. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Media Augmented Reality (AR) Materi Sistem Tata Surya dalam Pembelajaran IPA Kelas VI MI AL-Mursyidiyyah. UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. CV.UTAMA.
- Sari, P. N., & Sari, M. (2025). Pengaruh Media Augmented Reality Tata Surya Berbasis Assemblr Edu Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sanggar Bimbingan Kampung Baru Malaysia. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 12(1), 215-220.
- Sutanto, S. S., Koto, I., & Winarni, E. W. (2022). Pengembangan bahan ajar digital berbasis discovery learning dengan augmented reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir kritis Siswa Pada

Pembelajaran ipa di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 1(2), 175-187.

- Tania, E. P., Patmaningrum, A., & Aini, A. Z. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality melalui Aplikasi Assemblr Edu Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Statistika Kelas X SMK Negeri 1 Gondang. *Dharma Pendidikan*, 18(2), 126-133.
- Tika, P. N., Nisa, S. F., Faturahmah, D., Ristanto, R. H., & Isfaeni, H. (2024). Pengembangan Augmented Reality Berbantuan Assemblr Edu untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sistem Ekskesi. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 8(1), 52-64.
- Wiliyanti, V., Ayu, S. N., Noperi, H., & Suryani, Y. (2024). A Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Biocephy: Journal of Science Education*, 4(2), 953-964.
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84-95. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>.



JURNAL RISET PENDIDIKAN DASAR

Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar Gd. Pascasarjana Lt.2 Prodi Magister Pendidikan Dasar
Email: jrpd@unismuh.ac.id Hp. 082343777503

No. : 6/8/1/JRPD/III/2025

Lampiran : -

Hal : Surat Penerimaan Naskah Publikasi Jurnal

Yth. Bapak/ibu **Yuli Amalia Hutajulu, & Dewi Kesuma Nasution**

Terima kasih telah mengirimkan artikel ilmiah untuk diterbitkan pada JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar) dengan Judul

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL ASSEMBLR EDU BERBASIS
AUGMENTED REALITY TERHADAP KETERAMPILAN MENGANALISIS SISWA
DI SANGGAR BIMBINGAN KAMPUNG BARU MALAYSIA**

Berdasarkan hasil review, artikel tersebut dinyatakan **DITERIMA** untuk dipublikasikan di Jurnal kami untuk **Volume 8, Nomor 1, April 2025**.

Artikel tersebut akan tersedia secara online di <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>.

Demikian informasi ini disampaikan, dan atas perhatiannya, diucapkan terimakasih.

Makassar, 11 Maret 2025

Hormat Kami,



Fajri Basam

Managing Editor

Jurnal Riset Pendidikan Dasar

Magister Pendidikan Dasar

Universitas Muhammadiyah Makassar

P-ISSN: 00
E-ISSN: 00
mm 20XX

Jurnal Riset Pendidikan Dasar

xx (x), (20xx) x-x

Submitted: , Accepted:....., Published:



<http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>

Pengaruh Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Terhadap Keterampilan Menganalisis Siswa Di Sanggar Bimbingan Kampung Baru Malaysia

Yuli Amalia Hutajulu¹, Dewi Kesuma Nasution²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

²Program Studi Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

Korespondensi. E-mail: yuliamalia346@gmail.com

Commented [FB1]: Ketik lengkap jangan disingkat.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dampak platform pembelajaran digital realitas tertambah Malaysia Assemblr Edu terhadap keterampilan analisis siswa di Pusat Bimbingan Belajar Kampung Baru. Penerapan teknologi realitas tertambah secara signifikan meningkatkan kemampuan Assemblr Edu untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini menggunakan eksperimen kuantitatif yang memanfaatkan desain pra-tes dan pasca-tes dengan satu kelompok. Penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata meningkat dari 52,9 sebelum ujian menjadi 85 setelahnya. Nilai-t sebesar -11,018, yang diperoleh dari analisis regresi linier parsial dengan 17 derajat kebebasan pada tingkat signifikansi 5%, melampaui nilai t-tabel kritis sebesar 1,740. Hipotesis nol, H_0 , ditolak demi hipotesis alternatif, H_a . Perakitan media memberikan keuntungan ganda bagi siswa kelas lima di Pusat Bimbingan Belajar Kampung Baru di Malaysia: meningkatkan kemampuan analisis mereka dan memperkaya pemahaman mereka tentang konsep-konsep filosofis dan agama.

Kata Kunci: *Assemblr Edu, Augmented Reality, keterampilan menganalisis, media pembelajaran digital*

The Effect of Augmented Reality-Based Digital Assemblr Edu Learning Media on Students' Analyzing Skills at Kampung Baru Guidance Studio Malaysia

Abstract

The study aimed to examine the impact of the Malaysian augmented reality digital learning platform Assemblr Edu on the analytical skills of students at the Kampung Baru Tutoring Center. The implementation of augmented reality technology significantly enhances Assemblr Edu's ability to create a more engaging and interactive educational environment. This study employed a quantitative experiment utilizing a pre-test and post-test design with a single group. The research indicated that the mean score increased from 52.9 prior to the examination to 85 subsequent to it. The t-value of -11.018, derived from the partial linear regression analysis with 17 degrees of freedom at a 5% significance level, surpassed the critical t-table value of 1.740. The null hypothesis, H_0 , is rejected in favor of the alternative hypothesis, H_a . The media assembly provided dual advantages for fifth graders at the Kampung Baru Tutoring Center in Malaysia: it enhanced their analytical abilities and enriched their understanding of philosophical and religious concepts.

Keywords: *Assemblr Edu, Augmented Reality, analyzing skills, digital learning media*

PENDAHULUAN

Memperoleh pendidikan yang baik berarti berinvestasi dalam kehidupan seseorang. Untuk menghadapi tantangan hidup secara langsung, seseorang memerlukan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diberikan oleh pendidikan. Di antara sekian banyak masalah yang dihadapi pendidikan Indonesia di era perubahan teknologi yang cepat ini adalah perlunya untuk menghubungkan pengembangan sumber daya manusia dengan kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi telah berkembang pesat hingga saat ini telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan (Julita & Dheni Purnasari, 2022). Pendidikan dilakukan dengan terus-menerus agar dapat membuat kemampuan individu berkembang dan dapat menjadi lebih baik sesuai dengan perkembangan zaman.

Jika Anda ingin siswa Anda berprestasi lebih baik di sekolah, salah satu metode yang sudah teruji dan benar adalah menggunakan media pembelajaran. Pendidikan harus dibuat lebih efisien dan efektif melalui penggunaan media pembelajaran (Fadilah et al., 2023). Setiap media yang digunakan untuk mengajarkan suatu mata pelajaran harus sesuai untuk mata pelajaran tersebut. Media ini meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan mendorong pembelajaran aktif dengan menghubungkan mereka dengan materi pelajaran.

Guru membekali siswa mereka dengan keterampilan analitis yang diperlukan untuk memahami dan mengatasi tantangan dunia nyata. Kapasitas untuk menganalisis dan mengevaluasi berbagai situasi, isu, topik, atau pilihan secara kritis merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki siswa.

(Henrlinier, 2023). Kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan siswa untuk memahami dan membuat kesimpulan berdasarkan data, membuat keputusan, dan menyusun argumen. Namun, mengembangkan

kemampuan analisis ini dikalangan siswa merupakan tantangan bagi guru dan pendidik.

Pada usia anak sekolah dasar, anak-anak berada dalam fase perkembangan kognitif dimana mereka mulai dapat berfikir abstrak dan menghubungkan ide-ide. Di usia ini, siswa mulai belajar untuk berfikir lebih kritis dan logis, serta memahami dunia disekitar mereka dengan cara yang lebih mendalam. Menganalisis informasi dan situasi adalah kunci untuk membangun pondasi yang kuat bagi pembelajaran selanjutnya.

Salah satu tantangan dalam pendidikan dasar adalah mengembangkan kemampuan menganalisis pada siswa sekolah dasar. Hasil PISA (Program Penilaian Pelajar Internasional) tahun 2022 menunjukkan bahwa siswa di Indonesia telah membuat kemajuan besar dalam kemampuan analitis Mahyastuti et al., (2021) Hal ini menunjukkan bagaimana pendidikan analisis perlu diubah jika kita ingin membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka. Kemampuan untuk melihat gambaran besar dan mengidentifikasi masalah yang mendasari dalam situasi yang kompleks adalah inti dari kemampuan analitis.

Kemampuan analisis dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) sangat penting, terutama ketika membahas tema suku dan agama. Kedua aspek ini merupakan bagian dari kehidupan masyarakat Indonesia yang multikultural dan multireligius. Namun banyak siswa yang masih kesulitan dalam mengasah kemampuan analisis mereka. Pada saat melihat proses pembelajaran PKN yang telah dilakukan peneliti pada bulan Juli 2024 (selama mengikuti KKNI) di Sanggar Bimbingan Kampung Baru Malaysia, salah satu penyebabnya adalah sebagian besar pendekatan pengajaran bersifat hanya satu sisi, Membuat ide-ide yang rumit lebih mudah dipahami mendorong siswa untuk mengambil peran aktif dalam pembelajaran mereka sendiri.

Oleh karena itu, menjadi tantangan untuk tetap fokus ketika ukuran kelas terlalu besar. Strategi pengajaran yang menginspirasi siswa untuk merenungkan dan memahami apa yang telah mereka pelajari sekaligus memungkinkan mereka untuk mengikuti minat mereka sangatlah penting.

Format digital dan bentuk media pembelajaran inovatif lainnya dapat menjadi pengganti yang sesuai. Siswa dapat belajar lebih efektif melalui partisipasi aktif dan pemikiran kreatif ketika format media ini digunakan. Daya tarik visual, kemudahan penggunaan, dan interaktivitas materi pembelajaran digital membuatnya lebih menarik daripada cara-cara yang lebih konvensional untuk melibatkan siswa. Penggunaan berbagai perangkat, seperti tablet, laptop, dan komputer desktop, untuk tujuan pengajaran dalam lingkungan pembelajaran media digital. (Damaraharjo et al., 2024).

Menurut Yuniarti et al., (2023) Fleksibilitas untuk mengakses materi kursus kapan pun yang paling nyaman bagi siswa merupakan keuntungan utama dari pendidikan daring. Internet dan sumber daya digital lainnya sangat meningkatkan standar pendidikan. Kartu genggam adalah satu-satunya sarana bagi siswa untuk dapat mengakses data yang diperlukan.

Aplikasi Assemblr Edu adalah alat yang sangat bermanfaat untuk dunia pendidikan, karena menawarkan cara baru dan inovatif untuk belajar dan mengajar dengan menggunakan teknologi AR. Aplikasi ini memiliki kemampuan untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran dan menjadikannya lebih menarik bagi siswa. Assemblr Edu mudah dan dapat diakses di smartphone guru dan murid, bagi anak-anak usia mereka pembelajaran dengan AR dapat melihat langsung apa yang sedang mereka pelajari pada saat pembelajaran

Augmented reality (AR) memiliki potensi besar di kelas karena menggabungkan elemen fisik dan digital. Assemblr Edu merupakan

platform pembelajaran AR yang memungkinkan siswa melihat dan terlibat dengan materi pelajaran dalam format tiga dimensi. Perkembangan teknis ini memudahkan siswa sekolah dasar untuk menggambarkan ide-ide abstrak dalam bentuk yang lebih nyata.

Semua penelitian Sari (2020) menunjukkan bahwa siswa SD kelas enam belajar lebih banyak tentang tata surya saat mereka menggunakan media augmented reality. Penelitian ini sejalan dengan semua penelitian tersebut. Jelas bahwa augmented reality merupakan alat yang efektif untuk membantu siswa memahami ide-ide abstrak dan sulit dipahami, seperti tata surya. Argumen yang dikemukakan menegaskan pentingnya augmented reality (AR) dalam meningkatkan hasil pendidikan dan pemahaman konseptual.

Pentingnya penggunaan media terbaru seperti Assemblr Edu bagi siswa karena pada usia anak SD rasa ingin tahunya jauh lebih besar. Di akhir penelitian ini, kami harap Anda akan lebih memahami bagaimana Assemblr Edu, sebuah solusi augmented reality, membantu siswa belajar, memotivasi mereka, serta mendorong pengembangan keterampilan analitis secara lebih optimal.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan menggunakan model eksperimen dengan desain pre-experimental design dengan bentuk one-group pretest posttest design, yaitu membandingkan kemampuan berfikir analisis siswa antara sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan. Desain ini memungkinkan hasil perlakuan dapat diukur lebih akurat karena adanya perbandingan kondisi sebelum intervensi diberikan (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini dilakukan di Sanggar Bimbingan Kampung Baru, Malaysia, dengan populasi dan sampel sebanyak 17 siswa dalam satu kelas yang berperan sebagai kelompok pre-test dan post-test. Instrumen yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data pada

Commented [FB2]: Metode memuat: Jenis Penelitian (Desain), Sumber data (populasi sampel), Teknik pengumpulan Data, Instrumen dan Analisis Data.

Commented [FB3]: Desain penelitiannya bagaimana??

penelitian ini yaitu tes objektif berbentuk essay berjumlah 12 soal yang nantinya akan digunakan untuk mengumpulkan data mengenai hasil belajar menganalisis materi PKN peserta didik kelas V dengan materi keberagaman suku dan agama di Indonesia.

Analisis data yang digunakan yaitu uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, dan hipotesis SPSS versi 26. Pada tahap post-test, siswa diberikan materi pembelajaran menggunakan fitur Augmented Reality (AR) yang dirancang untuk memvisualisasikan konsep abstrak secara lebih interaktif. Sementara itu, pada tahap pre-test, siswa hanya menerima penjelasan melalui metode ceramah tanpa bantuan media digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengenalan Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality

Saat ini, sebagian besar kemajuan teknologi telah memengaruhi dunia pendidikan secara signifikan, terutama terkait dengan pemanfaatan media pendidikan AR. Metode pengajaran baru dimungkinkan oleh teknologi ini, yang memadukan komponen digital dan fisik secara mulus. Dengan menggunakan teknologi augmented reality, platform pendidikan Assemblr Edu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif bagi siswa. Melalui penggunaan Assemblr Edu, siswa dapat berinteraksi dengan objek 3D, memvisualisasikan data, dan memperoleh pemahaman konsep yang lebih nyata, yang semuanya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Siswa harus memiliki kemampuan menganalisis dan menilai informasi. Latihan ini tidak hanya berfungsi untuk memahami informasi tetapi juga menganalisis masalah dan membuat keputusan berdasarkan data yang ada. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan dampak media pembelajaran digital berbasis AR terhadap kinerja analitis siswa di Sanggar Bimbingan

Kampung Baru, Malaysia, khususnya terkait dengan pertemuan.

2. Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Keterampilan Menganalisis

Media pembelajaran digital berbasis Augmented Reality (AR), seperti Assemblr Edu, dirancang untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep yang kompleks dengan cara yang interaktif. Dengan memanfaatkan teknologi AR, siswa dapat melihat objek dalam bentuk 3D, berinteraksi langsung dengan objek tersebut, serta memahami hubungan antar konsep secara lebih mendalam. Pendekatan ini berpotensi meningkatkan keterampilan analisis, yang mencakup kemampuan mengamati, membandingkan, menyimpulkan, dan membuat keputusan berdasarkan data atau informasi yang tersedia. Dalam proses pembelajaran di Sanggar Bimbingan Kampung Baru, Malaysia, penggunaan Assemblr Edu sebagai media berbasis AR memberikan dampak signifikan terhadap keterampilan analitis siswa. Materi yang disajikan dalam bentuk visualisasi 3D memudahkan siswa dalam mengidentifikasi hubungan antar konsep serta memahami materi secara lebih jelas. Misalnya, dalam pembelajaran sains, siswa dapat mempelajari struktur molekul atau sistem tubuh manusia secara interaktif dan realistis, sehingga pemahaman mereka semakin mendalam.

Penelitian mengenai AR memiliki potensi untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pendidikan mereka, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kemampuan analitis. Ketika siswa lebih aktif dalam pembelajaran, mereka akan lebih termotivasi untuk mengeksplorasi informasi, menyelesaikan masalah, serta berpikir kritis kemampuan yang esensial dalam keterampilan analisis.

Untuk mengukur pengaruh media pembelajaran digital berbasis AR terhadap keterampilan analitis siswa, berbagai uji

Commented [FB8]: Baiknya berbasis data penelitian.

Commented [FB4]: PENYAJIAN HASIL DISESUAIKAN TUJUAN PENELITIAN.

Commented [FB5R4]: Bagian ini memuat data (dalam bentuk ringkas), analisis data dan interpretasi terhadap hasil. Bagian ini bisa dibagi menjadi beberapa sub bab, tetapi tidak perlu mencantumkan penomorannya. Hasil penelitian dapat disajikan melalui tabel atau grafik. Jika tabel atau grafik tidak cukup ditulis dalam setengah halaman, dapat ditulis dalam 1 halaman penuh

Commented [FB6]: TAMBAHKAN PEMBAHASAN

Commented [FB7R6]: Pembahasan dilakukan dengan mengkaitkan studi empiris atau teori untuk interpretasi. Jika dilihat dari proporsi tulisan, bagian ini harusnya mengambil proporsi terbanyak, bisa mencapai 50% atau lebih. Bagian ini bisa dibagi menjadi beberapa sub bab, tetapi tidak perlu mencantumkan penomorannya.

Pre Test - Post Pair 1 Test	-32.05882	11.997224	2.90976	-38.22724	-25.89041	-11.018	16	.000
--------------------------------	-----------	-----------	---------	-----------	-----------	---------	----	------

Berdasarkan rumusan hipotesis:

H₀: Tidak ada pengaruh signifikan penggunaan Assemblr Edu terhadap keterampilan analisis siswa.

H_a: Ada pengaruh signifikan penggunaan Assemblr Edu terhadap keterampilan analisis siswa.

Perubahan signifikan dalam penggunaan papan pengumuman Assemblr Edu pasca-implementasi ditunjukkan oleh nilai signifikansi 0,000, yang dibuktikan oleh hasil uji sampel berpasangan, yang berada di bawah 0,05. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan Assemblr Edu sebagai alat pembelajaran meningkatkan nilai SB Kampung Baru Malaysia. Perbedaan positif ditunjukkan oleh hasil uji sampel berpasangan, yang menunjukkan korelasi signifikan antara skor pretest dan posttest ($P = 0,000 < 0,05$) pada tingkat signifikansi dua sisi setelah siswa-siswi SB Kampung Baru Kuala Lumpur Malaysia sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Assemblr Edu.

SIMPULAN

Assemblr Edu, sebuah platform pembelajaran digital augmented reality (AR), secara substansial meningkatkan kemampuan analisis siswa di Kampung Baru Guidance Center di Malaysia. Media ini tidak hanya memungkinkan pengalaman pendidikan yang lebih interaktif dan menarik, tetapi juga meningkatkan hasil pembelajaran. Berdasarkan penelitian ini disimpulkan bahwa memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap keterampilan analisis siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan teknologi AR dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, keterampilan analisis siswa, serta berkontribusi terhadap efektivitas proses pembelajaran di Sanggar Bimbingan Kampung Baru, Malaysia.

DAFTAR PUSTAKA

- Damaraharjo, H., Hasan, I., & Komalasari, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Digital Terhadap Minat Belajar Pada Siswa SD Al Azhar Primer Jakarta The. *Jupensal*, 1(1), 289–286.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Henrliniar, D. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Analisis Siswa SMA Negeri 1 Lebakwangi Kabupaten Kuningan pada Mata Pelajaran Biologi Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Locus Penelitian Dan Pengabdian*, 2(3), 200–217.
<https://doi.org/10.58344/locus.v2i3.923>
- Julita, & Dheni Pumasari, P. (2022). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(2), 227–239.
<https://doi.org/10.46229/elia.v2i2.460>
- Mahyastuti, I., Dwiwana, D., & Hidayanto, E. (2021). Kemampuan Berpikir Analitis Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 8(1), 1–6.
<https://doi.org/10.21831/jpms.v8i1.19644>
- Sari, E. P. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Media Augmented Reality (AR) Materi Sistem Tata Surya dalam Pembelajaran IPA Kelas VI MI AL-Mursyidiyyah. UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. CV.UTAMA.
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media

Commented [FB10]: PUSTAKA RUJUKAN MINIMAL 20. PASTIKAN SEMUA DAFTAR PUSTAKA RUJUKAN ADA DI DALAM ISI TULISAN DAN DALAM DAFTAR PUSTAKA.

Jurnal Riset Pendidikan Dasar, xx (x), Januari 20xx (x-x)

Yuli Amalia Hutajulu, Dewi Kesuma Nasution

Konvensional Dan Media Digital Dalam
Pembelajaran. JUTECH: Journal
Education and Technology, 4(2), 84-95.

<https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>



[JRPD] Tindak Lanjut Submit Artikel

Kotak Masuk



Jurnal Riset Pen... 1 Mar



kepada saya ▾

Yth Bapak/Ibu Author JRPD

Assalamualaikum Wr. Wb.

Artikel Bapak/Ibu telah sampai di Editor Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD), perlu kami informasikan bahwa untuk penerbitan artikel di JRPD, kami mengenakan biaya **Rp.400.000,- (biaya review Rp.200.000,- dan biaya publikasi Rp.200.000)**. Jika Bapak/ibu bekenan melanjutkan publikasi di jurnal kami silakan menyelesaikan biaya review artikel (Rp.200.000,-) agar artikel Bapak/ibu kami tindak lanjuti ke tahap review. proses pembayaran silahkan dikirim melalui **Rek. 1740006455414**

(Mandiri) a.n. **Fajri Basam**. Silahkan konfirmasi dan mengirimkan bukti transfer via email atau wa (**082343777503**) setelah melakukan pembayaran.

Terimakasih (**Note: Sebelum pembayaran konfirmasi terlebih dahulu via WA**)

Editor

CP. 082343777503 (WA)

Email: jrpd@unismuh.ac.id

gopay

Rp200.000
Ditransfer ke **FAJRI BASAM**
Mandiri 1740006455414

Chat dengan CS →

Status
Berhasil transfer uang ke penerima

- Uang ditarik dari GoPay kamu
- Respon dari bank diterima
- Berhasil transfer uang ke penerima

Rincian transaksi

Status	Selesai ✓
Metode pembayaran	GoPay Saldo
Waktu	12:29
Tanggal	01 Mar 2025
ID transaksi	0220250301052956...
Jumlah	Rp200.000
Biaya admin	Rp2.500 Gratis!
Total	Rp200.000

Harga tercantum sudah termasuk PPN

Transaksi Berhasil
10 Maret 2025, 09:51:31 WIB

Total Transaksi
Rp202.500

No. Ref 812290125884

Sumber Dana
YH **YULI AMALIA HUTAJULU**
BANK BRI
5364 **** * 534

Tujuan
FB **FAJRI BASAM**
BANK MANDIRI
1740 0064 5541 4

Jenis Transaksi **Transfer BI-FAST**

Catatan -

Alias Penerima -

Nominal **Rp200.000**

Biaya Admin **Rp2.500**

Turnitin

REVISI DAN PARAFRASE JURNAL

 11

 FLAH

 FLAH

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3176725885

Submission Date

Mar 8, 2025, 6:07 AM GMT+1

Download Date

Mar 8, 2025, 6:18 AM GMT+1

File Name

REVISI_DAN_PARAFRASE_JURNAL.docx

File Size

65.4 KB

8 Pages

3,168 Words

21,388 Characters

6% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
- ▶ Quoted Text
- ▶ Small Matches (less than 20 words)

Top Sources

- 6%  Internet sources
- 2%  Publications
- 4%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

1 Integrity Flag for Review

-  **Hidden Text**
91 suspect characters on 3 pages
Text is altered to blend into the white background of the document.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 6% Internet sources
- 2% Publications
- 4% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

<div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 5px;"> <div style="background-color: #e91e63; color: white; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-right: 5px;">1</div> <div style="background-color: #fce4ec; border-radius: 10px; padding: 2px 5px; font-size: 0.9em;">Student papers</div> </div> <p>IAIN Syekh Nurjati Cirebon</p>	<1%
<div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 5px;"> <div style="background-color: #2196f3; color: white; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-right: 5px;">2</div> <div style="background-color: #bbdefb; border-radius: 10px; padding: 2px 5px; font-size: 0.9em;">Internet</div> </div> <p>repository.uksw.edu</p>	<1%
<div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 5px;"> <div style="background-color: #4caf50; color: white; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-right: 5px;">3</div> <div style="background-color: #e8f5e9; border-radius: 10px; padding: 2px 5px; font-size: 0.9em;">Internet</div> </div> <p>www.scribd.com</p>	<1%
<div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 5px;"> <div style="background-color: #9c27b0; color: white; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-right: 5px;">4</div> <div style="background-color: #f3e5f5; border-radius: 10px; padding: 2px 5px; font-size: 0.9em;">Student papers</div> </div> <p>King's College</p>	<1%
<div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 5px;"> <div style="background-color: #e91e63; color: white; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-right: 5px;">5</div> <div style="background-color: #fce4ec; border-radius: 10px; padding: 2px 5px; font-size: 0.9em;">Student papers</div> </div> <p>UIN Sultan Syarif Kasim Riau</p>	<1%
<div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 5px;"> <div style="background-color: #2196f3; color: white; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-right: 5px;">6</div> <div style="background-color: #bbdefb; border-radius: 10px; padding: 2px 5px; font-size: 0.9em;">Student papers</div> </div> <p>Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia</p>	<1%
<div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 5px;"> <div style="background-color: #4caf50; color: white; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-right: 5px;">7</div> <div style="background-color: #e8f5e9; border-radius: 10px; padding: 2px 5px; font-size: 0.9em;">Internet</div> </div> <p>jurnal.uns.ac.id</p>	<1%
<div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 5px;"> <div style="background-color: #9c27b0; color: white; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-right: 5px;">8</div> <div style="background-color: #f3e5f5; border-radius: 10px; padding: 2px 5px; font-size: 0.9em;">Internet</div> </div> <p>ejournal.jendelaedukasi.id</p>	<1%
<div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 5px;"> <div style="background-color: #e91e63; color: white; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-right: 5px;">9</div> <div style="background-color: #fce4ec; border-radius: 10px; padding: 2px 5px; font-size: 0.9em;">Internet</div> </div> <p>lppipublishing.com</p>	<1%

P-ISSN: 00
E-ISSN: 00
mm 20XX

Jurnal Riset Pendidikan Dasar

xx (x), (20xx) x-x

Submitted: , Accepted:....., Published:



<http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>

Pengaruh Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Terhadap Keterampilan Menganalisis Siswa Di Sanggar Bimbingan Kampung Baru Malaysia

Yuli Amalia Hutajulu¹, Dewi Kesuma Nasution²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

²Program Studi Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

Korespondensi. E-mail: yuliamalia346@gmail.com

Abstrak

Penulisan memiliki fungsi dalam menguji dampak platform belajar digital realitas ditambah Malaysia Assemblr Edu terhadap keterampilan analitis siswa di Pusat Bimbingan Belajar Kampung Baru. Penerapan teknologi realitas ditambah secara signifikan meningkatkan kemampuan Assemblr Edu untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini menggunakan eksperimen kuantitatif yang memanfaatkan desain pra-tes dan pasca-tes dengan satu kelompok. Penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata meningkat dari 52,9 sebelum ujian menjadi 85 setelahnya. Nilai-t sebesar -11,018, yang diperoleh dari analisis regresi linier parsial dengan 17 derajat kebebasan pada tingkat signifikansi 5%, melampaui nilai t-tabel kritis sebesar 1,740. Hipotesis nol, H_0 , adanya penolakan agar hipotesis alternatif, H_a . Perakitan media memberikan keuntungan ganda bagi siswa kelas lima di Pusat Bimbingan Belajar Kampung Baru di Malaysia: meningkatkan kemampuan analitis mereka dan memperkaya pemahaman mereka tentang konsep-konsep filosofis dan agama.

Kata Kunci: *Assemblr Edu, Augmented Reality, keterampilan menganalisis, media pembelajaran digital*

The Effect of Augmented Reality-Based Digital Assemblr Edu Learning Media on Students' Analyzing Skills at Kampung Baru Guidance Studio Malaysia

Abstract

The study aimed to examine the impact of the Malaysian augmented reality digital learning platform Assemblr Edu on the analytical skills of students at the Kampung Baru Tutoring Center. The implementation of augmented reality technology significantly enhances Assemblr Edu's ability to create a more engaging and interactive educational environment. This study employed a quantitative experiment utilizing a pre-test and post-test design with a single group. The research indicated that the mean score increased from 52.9 prior to the examination to 85 subsequent to it. The t-value of -11.018, derived from the partial linear regression analysis with 17 degrees of freedom at a 5% significance level, surpassed the critical t-table value of 1.740. The null hypothesis, H_0 , is rejected in favor of the alternative hypothesis, H_a . The media assembly provided dual advantages for fifth graders at the Kampung Baru Tutoring Center in Malaysia: it enhanced their analytical abilities and enriched their understanding of philosophical and religious concepts.

Keywords: *Assemblr Edu, Augmented Reality, analyzing skills, digital learning media*

Yuli Amalia Hutajulu, Dewi Kesuma Nasution

PENDAHULUAN

Memperoleh pembelajaran yang baik berarti berinvestasi dalam kehidupan seseorang. Untuk menghadapi tantangan hidup secara langsung, seseorang memerlukan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diberikan oleh pendidikan. Di antara sekian banyak masalah yang dihadapi pendidikan Indonesia di era perubahan teknologi yang cepat ini adalah perlunya untuk menghubungkan pengembangan sumber daya manusia dengan kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi telah berkembang pesat hingga saat ini telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan (Julita & Dheni Purnasari, 2022). Pendidikan dilakukan dengan terus-menerus agar dapat membuat kemampuan individu berkembang dan dapat menjadi lebih baik sesuai dengan perkembangan zaman.

Jika Anda ingin siswa Anda berprestasi lebih baik di sekolah, salah satu metode yang sudah teruji dan benar adalah menggunakan media pembelajaran. Pendidikan harus dibuat lebih efisien dan efektif melalui penggunaan media pembelajaran (Fadilah et al., 2023). Setiap media yang digunakan untuk mengajarkan suatu mata pelajaran harus sesuai untuk mata pelajaran tersebut. Media ini meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan mendorong pembelajaran aktif dengan menghubungkan mereka dengan materi pelajaran (Agustin, 2023).

Guru membekali siswa mereka dengan keterampilan analitis yang diperlukan untuk memahami dan mengatasi tantangan dunia nyata. Kapasitas untuk menganalisis dan mengevaluasi berbagai situasi, isu, topik, atau pilihan secara kritis merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki siswa (Amalia, 2024).

(Henrlinier, 2023). Kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan siswa untuk memahami dan membuat kesimpulan berdasarkan data, membuat keputusan, dan

menyusun argumen. Namun, mengembangkan kemampuan analisis ini dikalangan siswa merupakan tantangan bagi guru dan pendidik.

Dalam masa sd anak seringkali memasuki periode berkembangnya pengetahuan dimana mereka mulai dapat berfikir abstrak dan menghubungkan ide-ide. Di usia ini, siswa mulai belajar untuk berfikir lebih kritis dan logis, serta memahami dunia disekitar mereka dengan cara yang lebih mendalam (Sari, 2025). Menganalisis informasi dan situasi adalah kunci untuk membangun pondasi yang kuat bagi pembelajaran selanjutnya.

Salah satu tantangan dalam pendidikan dasar adalah mengembangkan kemampuan menganalisis pada siswa sekolah dasar. Hasil PISA (Program Penilaian Pelajar Internasional) tahun 2022 menunjukkan bahwa siswa di Indonesia telah membuat kemajuan besar dalam kemampuan analitis Mahyastuti et al., (2021) Hal ini menunjukkan bagaimana pendidikan analisis perlu diubah jika kita ingin membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka. Kemampuan untuk melihat gambaran besar dan mengidentifikasi masalah yang mendasari dalam situasi yang kompleks adalah inti dari kemampuan analitis (Masri, 2023).

Kemampuan analisis dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) sangat penting, terutama ketika membahas tema suku dan agama. Kedua aspek ini merupakan bagian dari kehidupan masyarakat Indonesia yang multikultural dan multireligius. Namun banyak siswa yang masih kesulitan dalam mengasah kemampuan analisis mereka. Pada saat melihat proses pembelajaran PKN yang telah dilakukan peneliti pada bulan Juli 2024 (selama mengikuti KKNI) di Sanggar Bimbingan Kampung Baru Malaysia, salah satu penyebabnya adalah sebagian besar pendekatan pengajaran bersifat hanya satu sisi,

Yuli Amalia Hutajulu, Dewi Kesuma Nasution

Membuat ide-ide yang rumit lebih mudah dipahami mendorong siswa dalam turut serta berpartisipasi terhadap belajarnya. Oleh karena itu, menjadi tantangan untuk tetap fokus *ketika ukuran kelas terlalu besar (Ardani, 2023)*. Strategi pengajaran yang menginspirasi siswa untuk merenungkan dan memahami apa yang telah mereka pelajari sekaligus memungkinkan mereka untuk mengikuti minat mereka sangatlah penting.

Format digital dan bentuk media pembelajaran inovatif lainnya dapat menjadi pengganti yang sesuai. Siswa dapat belajar lebih efektif melalui partisipasi aktif dan pemikiran kreatif ketika format media ini digunakan (*Maulana, 2024*). Daya tarik visual, kemudahan penggunaan, dan interaktivitas materi pembelajaran digital membuatnya lebih menarik daripada cara-cara yang lebih konvensional untuk melibatkan siswa. Penggunaan berbagai perangkat, seperti tablet, laptop, dan komputer desktop, untuk tujuan pengajaran dalam lingkungan pembelajaran media digital. (*Damaraharjo et al., 2024*).

Menurut Yuniarti et al., (2023) Fleksibilitas untuk mengakses materi kursus kapan pun yang paling nyaman bagi siswa merupakan keuntungan utama dari pendidikan daring. Internet dan sumber daya digital lainnya sangat meningkatkan standar pendidikan. Kartu genggam adalah satu-satunya sarana bagi siswa untuk dapat mengakses data yang diperlukan.

Aplikasi Assemblr Edu adalah alat yang sangat bermanfaat untuk dunia pendidikan, karena menawarkan cara baru dan inovatif untuk belajar dan mengajar dengan menggunakan teknologi AR. Aplikasi ini memiliki kemampuan untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran dan menjadikannya lebih menarik bagi siswa. Assemblr Edu mudah dan dapat diakses di smartphone guru dan murid, bagi anak-anak usia mereka pembelajaran dengan AR dapat melihat

langsung apa yang sedang mereka pelajari pada saat pembelajaran (*Tania, 2023*).

Augmented reality (AR) memiliki potensi besar di kelas karena menggabungkan elemen fisik dan digital. Assemblr Edu merupakan platform pembelajaran AR yang memungkinkan siswa melihat dan terlibat dengan materi pelajaran dalam format tiga dimensi. Perkembangan teknis ini memudahkan siswa sekolah dasar untuk menggambarkan topik yang tidak sering dikaji melalui wujud sebenarnya.

Semua penelitian Sari (2020) menunjukkan bahwa siswa SD kelas enam belajar lebih banyak tentang tata surya saat mereka menggunakan media augmented reality. Penelitian ini sejalan dengan semua penelitian tersebut. Jelas bahwa augmented reality merupakan alat yang efektif untuk membantu siswa memahami ide-ide abstrak dan sulit dipahami, seperti tata surya. Argumen yang dikemukakan menegaskan pentingnya augmented reality (AR) dalam meningkatkan hasil pendidikan dan pemahaman konseptual (*Isnaeni, 2024*).

Pentingnya penggunaan media terbaru seperti Assemblr Edu bagi siswa karena pada usia anak SD rasa ingin tahunya jauh lebih besar. Di akhir penelitian ini, kami harap Anda akan lebih memahami bagaimana Assemblr Edu, sebuah solusi augmented reality, membantu siswa belajar, memotivasi mereka, serta mendorong pengembangan keterampilan analitis secara lebih optimal.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pre-experimental dalam bentuk one-group pretest-posttest design, yang bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran digital Assemblr Edu berbasis augmented reality terhadap keterampilan menganalisis siswa (*Wiliyanti, 2024*). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa di Sanggar Bimbingan Kampung

Yuli Amalia Hutajulu, Dewi Kesuma Nasution

Baru, Malaysia, dengan sampel yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui tes (pretest dan posttest) untuk mengukur keterampilan analisis siswa sebelum dan sesudah perlakuan, serta angket untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran. Instrumen penelitian berupa soal tes keterampilan analisis dan angket persepsi siswa. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan uji t (paired sample t-test) untuk melihat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini dilakukan di Sanggar Bimbingan Kampung Baru, Malaysia, dengan populasi dan sampel sebanyak 17 siswa dalam satu kelas yang berperan sebagai kelompok pre-test dan post-test. Instrumen yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu tes objektif berbentuk essay berjumlah 12 soal yang nantinya akan digunakan untuk mengumpulkan data mengenai hasil belajar menganalisis materi PKN peserta didik kelas V dengan materi keberagaman suku dan agama di Indonesia.

Analisis data yang digunakan yaitu uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, dan hipotesis SPSS versi 26. Pada tahap post-test, siswa diberikan materi pembelajaran menggunakan fitur Augmented Reality (AR) yang dirancang untuk memvisualisasikan konsep abstrak secara lebih interaktif (Tika, 2024). Sementara itu, pada tahap pre-test, siswa hanya menerima penjelasan melalui metode ceramah tanpa bantuan media digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengenalan Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dampak penggunaan Assemblr Edu berbasis augmented reality terhadap keterampilan analitis siswa di Sanggar Bimbingan Kampung Baru, Malaysia. Hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan analisis siswa setelah

menggunakan media pembelajaran digital berbasis AR ini (Ahmad, 2022).

Berdasarkan data yang diperoleh, rata-rata nilai pretest siswa adalah 52,9, sedangkan setelah diberikan perlakuan menggunakan Assemblr Edu, nilai posttest meningkat menjadi 85. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai t hitung sebesar -11,018 dengan derajat kebebasan (df) 16, dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti penggunaan Assemblr Edu berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan analisis siswa.

Hasil uji normalitas dengan metode Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pretest dan posttest memiliki distribusi normal dengan nilai signifikansi $0,065 > 0,05$, sehingga dapat digunakan dalam pengujian hipotesis lebih lanjut. Selain itu, uji homogenitas dengan Levene's Test menunjukkan nilai signifikansi $0,091 > 0,05$, yang mengindikasikan bahwa data bersifat homogen.

Selain hasil kuantitatif, angket yang diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa 85% siswa merasa lebih termotivasi dan lebih mudah memahami materi saat menggunakan Assemblr Edu dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Siswa mengungkapkan bahwa tampilan visual 3D dan fitur interaktif dari aplikasi ini membantu mereka memahami konsep yang lebih kompleks, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) terkait keberagaman suku dan agama di Indonesia (Sutanto, 2022).

Interpretasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis augmented reality dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterampilan berpikir analitis siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, integrasi teknologi digital seperti Assemblr

Yuli Amalia Hutajulu, Dewi Kesuma Nasution

Edu dalam pendidikan dasar dapat menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berpikir kritis dan analitis.

Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Keterampilan Menganalisis

Media pembelajaran digital berbasis Augmented Reality (AR), seperti Assemblr Edu, dirancang untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep yang kompleks dengan cara yang interaktif. Dengan memanfaatkan teknologi AR, siswa dapat melihat objek dalam bentuk 3D, berinteraksi langsung dengan objek tersebut, serta memahami hubungan antar konsep secara lebih mendalam. Pendekatan ini berpotensi meningkatkan keterampilan analisis, yang mencakup kemampuan mengamati, membandingkan, menyimpulkan, dan membuat keputusan berdasarkan data atau informasi yang tersedia. Dalam proses pembelajaran di Sanggar Bimbingan Kampung Baru, Malaysia, penggunaan Assemblr Edu sebagai media berbasis AR memberikan dampak signifikan terhadap keterampilan analitis siswa. Materi yang disajikan dalam bentuk visualisasi 3D memudahkan siswa dalam mengidentifikasi hubungan antar konsep serta memahami materi secara lebih jelas. Misalnya, dalam pembelajaran sains, siswa dapat mempelajari struktur molekul atau sistem tubuh manusia secara interaktif dan realistis, sehingga pemahaman mereka semakin mendalam.

Penelitian mengenai AR memiliki potensi untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pendidikan mereka, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kemampuan analitis. Ketika siswa lebih aktif dalam pembelajaran, mereka akan lebih termotivasi untuk mengeksplorasi informasi, menyelesaikan masalah, serta berpikir kritis

kemampuan yang esensial dalam keterampilan analisis (Khaira, 2025).

Untuk mengukur pengaruh media pembelajaran digital berbasis AR terhadap keterampilan analitis siswa, berbagai uji statistik digunakan dalam penelitian ini guna memastikan keabsahan dan signifikansi temuan. Uji statistik ini bertujuan untuk menguji hipotesis serta memberikan hasil yang lebih objektif dalam menganalisis data penelitian.

1. Uji Normalitas

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
	ic			ic		
Pretest	.175	17	.175	.899	17	.065
posttest	.206	17	.054	.913	17	.111
a. Lilliefors Significance Correction						

Fungsi pengujian ini yakni dalam menetapkan apakah data mengikuti distribusi normal. Penelitian ini melakukan penilaian validitas dengan memanfaatkan data dari evaluasi kinerja siswa yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan wadah pembelajaran digital dengan dasar Augmented Reality (AR) yang disediakan oleh Assemblr Edu.

Hasil uji normalitas dengan metode Shapiro-Wilk pada 17 siswa menunjukkan bahwa nilai $0,065 > 0,05$, yang mengindikasikan bahwa data setelah perakitan Edu, analisis kinerja siswa menghasilkan distribusi normal. Ini menunjukkan bahwa data tersebut berlaku untuk pengujian hipotesis dan penilaian homogenitas, di antara tujuan lainnya.

2. Uji Homogenitas

Tabel 2. Hasil Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

6

Yuli Amalia Hutajulu, Dewi Kesuma Nasution

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Keterampilan	Based on Mean	3.027	1	32	.091
	Based on Median	1.946	1	32	.173
	Based on Median and with adjusted df	1.946	1	26.781	.174
	Based on trimmed mean	2.703	1	32	.110

Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan bahwa variansi data antara hasil pretest dan posttest pada kelompok yang sama bersifat homogen atau tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Pengujian ini menggunakan Levene's Test untuk mengukur

keseragaman variansi data sebelum dan sesudah perlakuan.

Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi $0,091 > 0,05$, yang berarti variansi data pretest dan posttest dianggap homogen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kondisi awal siswa dalam keterampilan analisis relatif serupa sebelum diberikan perlakuan. Homogenitas yang terbukti ini memungkinkan penggunaan data dalam analisis pengujian hipotesis lebih lanjut untuk menentukan efektivitas penggunaan Assemblr Edu dalam meningkatkan keterampilan analisis siswa.

3. Uji Hipotesis

Menguji bagaimana media pembelajaran digital augmented reality (AR) memengaruhi kemampuan analisis siswa adalah tujuan dari uji hipotesis ini.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pre Test - Post Test Pair 1	-32.05882	11.997224	2.90976	-38.22724	-25.89041	-11.018	16	.000

Berdasarkan rumusan hipotesis:

H_0 : Tidak ada pengaruh signifikan penggunaan Assemblr Edu terhadap keterampilan analisis siswa.

H_a : Ada pengaruh signifikan penggunaan Assemblr Edu terhadap keterampilan analisis siswa.

Perubahan signifikan dalam penggunaan papan pengumuman Assemblr Edu pasca-implementasi ditunjukkan oleh nilai signifikansi 0,000, yang dibuktikan oleh hasil uji sampel berpasangan, yang berada di bawah 0,05. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan Assemblr Edu sebagai alat pembelajaran

meningkatkan nilai SB Kampung Baru Malaysia. Perbedaan positif ditunjukkan oleh hasil uji sampel berpasangan, yang menunjukkan korelasi signifikan antara skor pretest dan posttest ($P = 0,000 < 0,05$) pada tingkat signifikansi dua sisi setelah siswa-siswi SB Kampung Baru Kuala Lumpur Malaysia sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Assemblr Edu.

SIMPULAN

Assemblr Edu, sebuah platform pembelajaran digital augmented reality (AR), secara substansial meningkatkan kemampuan analisis siswa di Kampung Baru Guidance Center di Malaysia. Media ini tidak hanya

Yuli Amalia Hutajulu, Dewi Kesuma Nasution

memungkinkan pengalaman pendidikan yang lebih interaktif dan menarik, tetapi juga meningkatkan hasil pembelajaran. Berdasarkan penelitian ini disimpulkan bahwa memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap keterampilan analisis siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan teknologi AR dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, keterampilan analisis siswa, serta berkontribusi terhadap efektivitas proses pembelajaran di Sanggar Bimbingan Kampung Baru, Malaysia.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, A., & Wardhani, H. A. K. (2023). Pengaruh media augmented reality (AR) berbantuan Assemblr Edu terhadap hasil belajar siswa SMP IT Robbani Sintang. *Edumedia: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 7-13.
- Amalia, A., & Mawardini, A. (2024). Pengaruh Media Digital Augmented Reality Berbantu Aplikasi Assemblr Edu Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 126-138.
- Ardani, S. C., & Fitriyah, I. J. (2023). Analisis studi literatur pengaruh media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) terhadap motivasi belajar IPA siswa SMP. *Proceedings of Life and Applied Sciences*, 1.
- 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 Pendidikan*, 8(23), 514-521.
- Damaraharjo, H., Hasan, I., & Komalasari, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Digital Terhadap Minat Belajar Pada Siswa SD Al Azhar Primer Jakarta The. *Jupensal*, 1(1), 289-286.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1-17.
- Henrliniar, D. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Analisis Siswa SMA Negeri 1 Lebakwangi Kabupaten Kuningan pada Mata Pelajaran Biologi Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Locus Penelitian Dan Pengabdian*, 2(3), 200-217. <https://doi.org/10.58344/locus.v2i3.923>
- Isnaeni, N., & Sa'diyah, C. (2024, August). Mengoptimalkan kemampuan literasi sains dengan earth exploration: e-modul berbasis augmented reality berbantuan assemblr EDU. In *Proceeding Seminar Nasional IPA* (pp. 521-530).
- Julita, & Dheni Purnasari, P. (2022). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(2), 227-239. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i2.460>
- Khaira, A. U., Hermita, N., & Alim, J. A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Augmented Reality Assemblr Edu Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SD Kelas V. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(01), 144-155.
- Mahyastuti, I., Dwiwana, D., & Hidayanto, E. (2021). Kemampuan Berpikir Analitis Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 8(1), 1-6. <https://doi.org/10.21831/jpms.v8i1.19644>
- Masri, M., Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 4(3), 209-216.
- Maulana, I., Setiawan, H. R., & Umisara, E. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality dengan berbantuan platform Assemblr Edu. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 5(01), 30-36.

Yuli Amalia Hutajulu, Dewi Kesuma Nasution

- Sari, E. P. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Media Augmented Reality (AR) Materi Sistem Tata Surya dalam Pembelajaran IPA Kelas VI MI AL-Mursyidiyyah. UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. CV.UTAMA.
- Sari, P. N., & Sari, M. (2025). Pengaruh Media Augmented Reality Tata Surya Berbasis Assemblr Edu Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sanggar Bimbingan Kampung Baru Malaysia. MODELING: Jurnal Program Studi PGMI, 12(1), 215-220.
- Sutanto, S. S., Koto, I., & Winarni, E. W. (2022). Pengembangan bahan ajar digital berbasis discovery learning dengan augmented reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir kritis Siswa Pada Pembelajaran ipa di Sekolah Dasar. Jurnal Kajian Pendidikan Dasar, 1(2), 175-187.
- Tania, E. P., Patmaningrum, A., & Aini, A. Z. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality melalui Aplikasi Assemblr Edu Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Statistika Kelas X SMK Negeri 1 Gondang. Dharma Pendidikan, 18(2), 126-133.
- Tika, P. N., Nisa, S. F., Faturahmah, D., Ristanto, R. H., & Isfaeni, H. (2024). Pengembangan Augmented Reality Berbantuan Assemblr Edu untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sistem Ekskesi. Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi, 8(1), 52-64.
- Wiliyanti, V., Ayu, S. N., Noperi, H., & Suryani, Y. (2024). A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP DAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK. BIOCHEPHY: Journal of Science Education, 4(2), 953-964.
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. JUTECH : Journal Education and Technology, 4(2), 84-95. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>.