



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AR (*AUGMENTED REALITY*) BERBASIS 3D
 MENGGUNAKAN ASSEMBLR EDU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
 SISWA KELAS IV TEMA 3 SUB TEMA 1 DI SDN 065015 MEDAN**

Mustiranda Ginting¹, Husna Parluhutan Tambunan²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan, Jl. William Iskandar Ps. V,
 Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara
 Post-el: mustiranda.ginting@gmail.com

| Abstrak | Info Artikel |
|---|--|
| <p><i>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Augmented Reality sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Tema 3 Subtema 1 Kelas IV SD di Kota Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 065015 Kota Medan. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVA sebagai kelas kontrol dan IV B sebagai kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes objektif tipe pilihan berganda dan instrument non tes berupa angket. Data dari penelitian ini dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Dari hasil penelitian diketahui hasil uji t-test yang telah dilakukan dengan program SPSS, maka hasil hipotesis kelas kontrol diperoleh signifikansi 0,03 yang merupakan kurang dari taraf signifikan $\alpha = 0,05$, atau $0,0 < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Pada kelas eksperimen 0,00 yang merupakan kurang dari taraf signifikan $\alpha = 0,05$, atau $0,00 < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi assemblr edu terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik siswa SDN 065015 Medan.</i></p> | <p>Diajukan: 9-9-2023 Diterima: 3-11-2023 Diterbitkan : 25-12-2023</p> <p>Kata kunci: <i>Augmented Reality, Media Pembelajaran, hasil belajar</i></p> <p>Keywords: <i>Augmented Reality, Learning Media, Learning Outcomes</i></p> |
| <p>Abstract</p> <p><i>This study aims to determine the effect of Augmented Reality as a learning media on student learning outcomes in the science subject Theme 3 Subtopic 1 for Grade IV elementary school students in Medan City. This study uses a quantitative approach with an experimental type of research. The research method used is a quasi-experimental method. The population in this study is all students of class IV SDN 065015 Medan City. The sample in this study is the IVA class as the control class and IV B as the experimental class. The instruments used in this study are multiple-choice objective tests and non-test instruments in the form of questionnaires. The data from this study were analyzed using normality tests and homogeneity tests. From the results of the study, it was found that the results of the t-test that had been carried out with the SPSS program, then the hypothesis results of the control class obtained a significance of 0.03 which is less than the significant level $\alpha = 0.05$, or $0.0 < 0.05$. Then H_0 is rejected and H_a is accepted. In the experimental class 0.00 which is less than the significant level $\alpha = 0.05$, or $0.00 < 0.05$. Then H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is a significant effect of the use of the assemblr edu application on student learning outcomes in the thematic subject of students of SDN 065015 Medan.</i></p> | |

Cara mensitasi artikel:

Ginting, M., & Tambunan, H.P. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Ar (Augmented Reality) Berbasis 3D Menggunakan Assemblr Edu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 3 Sub Tema 1 di SDN 065015 Medan. *IJMS: Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science*, 1(3), 132-139. <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJMS>

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu sekolah dapat dicapai melalui penerapan kemajuan dan penyempurnaan dalam proses pembelajaran di kelas. Kemanjuran proses pembelajaran ini bergantung pada keterlibatan substansial antara siswa dan guru dalam lingkungan pendidikan. Media yang digunakan guru dalam memberikan bahan pelajaran juga berdampak pada interaksi di dalam kelas selama proses belajar mengajar. Memanfaatkan media pendidikan memiliki banyak keuntungan. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memegang peranan penting dalam memperlancar proses pembelajaran di era sekarang. Guru harus selalu mengikuti kemajuan teknologi agar tidak ketinggalan dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Mereka harus berperan sebagai fasilitator, khususnya dalam mengarahkan siswa dalam memanfaatkan beragam perangkat pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan variasi pembelajaran.

Evolusi media pembelajaran selalu sejalan dengan kemajuan teknologi, mulai dari media cetak dan format audiovisual hingga pemanfaatan komputer. Augmented Reality (AR) adalah kemajuan terkini yang memungkinkan integrasi benda-benda virtual ke dalam lingkungan nyata. Augmented reality (AR) dapat diakses melalui komputer dan smartphone. Meskipun masih belum banyak dikenal di Indonesia, teknologi ini mulai menarik perhatian dalam beberapa tahun terakhir. Tuntutan agar tenaga pendidik menguasai teknologi juga memengaruhi perubahan kurikulum. Namun, implementasi kurikulum 2013 mengalami berbagai kendala, termasuk distribusi buku guru dan siswa, pelatihan yang kurang optimal, kurangnya sarana dan prasarana, serta kesulitan guru dalam mengajar berbasis TIK.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan dan di temani oleh salah satu guru kelas tinggi, para guru di SDN 065015 Medan mereka masih belum menerapkan pembelajaran berbasis "Augmented Reality" sebagai alat penyampaian materi di kelas. Mereka terus bergantung pada pemanfaatan media yang tidak rumit selama prosedur pembelajaran di kelas. Hal ini terlihat dari hasil UTS (Unit Test Score) siswa pada tahun ajaran 2023/2024, masih banyak siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan minimal 75, sebagaimana diuraikan di bawah ini:

Tabel 1. Hasil UTS siswa TA 2023/2024

| Kelas | KKM | | | |
|-------|-------|-------|-------|--------|
| | 50-59 | 60-75 | 76-85 | 86-100 |
| IV A | 9 | 11 | 8 | 2 |
| IV B | 8 | 13 | 6 | 3 |

Sumber: Diolah Pribadi

Dilihat dari kemampuan peserta didik seluruh kelas IV A dan IV B SDN 065015 Medan masih rendah, hal ini ditunjukkan dari 30 siswa pada kelas IV A yang memperoleh nilai 50-59 sebanyak 9 siswa, nilai 60-75 sebanyak 11, nilai 76-85 sebanyak 8, nilai 86-100

sebanyak 2 siswa. Pada kelas IV B yang memperoleh nilai 50-59 sebanyak 8 siswa, nilai 60-75 sebanyak 13, nilai 76-85 sebanyak 6, nilai 86-100 sebanyak 3 siswa.

Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 7 November 2022 didapatkan bahwa pada saat itu guru di SDN 065015 Medan belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. yang mengakibatkan semangat belajar siswa yang masih rendah karena media pembelajaran yang digunakan guru belum mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam belajar dan kemandirian siswa dalam pembelajaran kurang optimal.

Dari permasalahan di atas perlu adanya solusi untuk perbaikan proses pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu upaya yang dilakukan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran 3d berbasis ar (*augmented reality*) menggunakan aplikasi *assemblr edu* guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa beserta minat belajar mereka. *Augmented Reality (AR)* adalah inovasi teknologi yang secara mulus menggabungkan benda-benda virtual, baik dua atau tiga dimensi, ke dalam dunia fisik. Objek virtual ini diproyeksikan secara real time, sehingga meningkatkan persepsi pengguna terhadap realitas. *Augmented Reality* didasarkan pada tiga prinsip dasar: pertama, perpaduan dunia nyata dan dunia maya; kedua, sifat pengalaman yang interaktif dan real-time; dan ketiga, penggabungan objek maya tiga dimensi ke dalam dunia fisik. Sistem AR telah diciptakan untuk beragam kegunaan, meliputi hiburan, pendidikan, medis, teknik, manufaktur, dan bidang lainnya. AR dapat didefinisikan sebagai integrasi item virtual ke dalam lingkungan nyata menggunakan teknologi komputer. Teknologi ini memberikan pengalaman interaktif yang memungkinkan pengguna merasa seolah-olah objek virtual tersebut benar-benar ada dalam lingkungan nyata.

Penggunaan *assemblr edu* juga mudah dan dapat diakses di *smartphone* para guru maupun para murid. Pembelajaran menggunakan AR (*augmented reality*) sangat menarik bagi anak-anak di usia mereka. Mereka dapat belajar sambil melihat apa yang sedang mereka pelajari di aplikasi tersebut. Para guru juga bisa membuat grup di aplikasi tersebut yang berisikan anak-anak didik mereka. Jadi, proses pembelajaran melalui aplikasi tersebut dapat dengan mudah dimengerti para siswa.

METODE

Penelitian ini memanfaatkan sampel yang sudah ada sebelumnya yang telah dipilih sebelumnya. Penelitian ini menggunakan metodologi kuasi-eksperimental, yang melibatkan dimasukkannya kelompok kontrol. Namun demikian, kelompok kontrol tidak memiliki kemampuan untuk melakukan kontrol penuh terhadap variabel eksternal yang mungkin mempengaruhi hasil penelitian. Kelas kontrol dijadikan sebagai benchmark untuk membandingkan dengan kelas eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain kelompok kontrol non-ekuivalen.

Penelitian dilakukan di SDN 065015 Medan, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IV di SDN 065015 Medan. Populasi mengacu pada keseluruhan individu atau elemen yang menjadi fokus penyelidikan. Penelitian ini mencakup seluruh populasi siswa kelas IV SDN 065015 Medan. Penelitian ini menggunakan teknik *sampling jenuh*, yaitu melibatkan seluruh individu dalam masyarakat sebagai sampel, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2014). Instrumen yang digunakan yaitu tes tulis dan observasi. Peneliti menggunakan

penilaian untuk mengukur pemanfaatan program Assemblr Edu sejauh ini, serta reaksi siswa terhadap media tiga dimensi. Penilaian ini akan digunakan dalam penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Cara dalam mengumpulkan data peneliti melalui beberapa tahap-tahap yang harus dilalui.

Tabel 2. Rancangan Penelitian

| No | Tahapan | Keterangan |
|----|---------------|--|
| 1 | Persiapan | <ul style="list-style-type: none"> • Meminta surat izin observasi dari kampus dan menyerahkannya kepada kepala sekolah SDN 065015 KEC. Medan Tuntungan • Melakukan observasi ke SDN 065015 KEC. Medan Tuntungan yang menjadi tempat penelitian. • Mengajukan judul penelitian • Menyusun dan revisi proposal penelitian • Seminar proposal penelitian • Menyusun instrument penelitian dan perangkat pembelajaran • Menguji Validitas instrument penelitian. • Meminta surat izin melakukan penelitian dari kampus dan Menyerahkan kepada kepala sekolah SDN 065015 KEC. Medan Tuntungan |
| 2 | Pelaksanaan | <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan tes <i>Pretest</i> kepada siswa kelas IV (Eksperimen) dan kelas IV (Kontrol) • Melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbantuan Assemblr Edu (AR) di kelas eksperimen • Melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbantuan Assemblr Edu (AR) di kelas Kontrol |
| 3 | Analisis Data | Melakukan analisis data sesuai dengan teknik analisis data menggunakan SPSS |
| 4 | Kesimpulan | Menarik kesimpulan sesuai hasil analisis data dimana kesimpulan tersebut menjadi hasil akhir dari penelitian yang telah dilakukan |

Pendekatan analisis data digunakan untuk mengatasi permasalahan yang telah ditetapkan sebelumnya atau untuk mengevaluasi hipotesis yang telah dirumuskan, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2013). Penelitian ini menggunakan banyak pendekatan analisis data, seperti mengumpulkan data kuantitatif, uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN**a. Hasil Validasi Tes**

Suatu tes dianggap valid jika hasil tes tersebut benar-benar mencerminkan apa yang sedang diukur. Validitas tes menjadi tinggi ketika hasil tes sejajar dengan kriteria yang telah ditetapkan, yaitu terdapat kesesuaian antara tes dan kriteria yang telah ditetapkan. Uji validasi tes dilakukan di kelas V SD Negeri 065015 Medan dengan jumlah siswa 40 orang. Jumlah soal yang divalidkan sebanyak 25 butir soal. Validasi tes diperoleh dengan melihat nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Hasil validasi tes diketahui bahwa 15 soal dari 25 soal dinyatakan valid dan 10 soal tidak valid yang dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Validitas Tes

| No | r_{tabel} | r_{hitung} | Keterangan |
|----|-------------|--------------|-------------|
| 1 | 0,349 | 0,502 | Valid |
| 2 | 0,349 | 0,476 | Valid |
| 3 | 0,349 | 0,186 | Tidak Valid |
| 4 | 0,349 | 0,205 | Tidak Valid |
| 5 | 0,349 | 0,526 | Valid |
| 6 | 0,349 | 0,359 | Valid |
| 7 | 0,349 | 0,116 | Tidak Valid |
| 8 | 0,349 | 0,490 | Valid |
| 9 | 0,349 | 0,364 | Valid |
| 10 | 0,349 | 0,168 | Tidak Valid |
| 11 | 0,349 | 0,485 | Valid |
| 12 | 0,349 | 0,405 | Valid |
| 13 | 0,349 | 0,172 | Tidak Valid |
| 14 | 0,349 | 0,205 | Tidak Valid |
| 15 | 0,349 | 0,138 | Tidak Valid |
| 16 | 0,349 | 0,183 | Tidak Valid |
| 17 | 0,349 | 0,409 | Valid |
| 18 | 0,349 | 0,079 | Tidak Valid |
| 19 | 0,349 | 0,456 | Valid |
| 20 | 0,349 | 0,390 | Valid |
| 21 | 0,349 | 0,378 | Valid |
| 22 | 0,349 | 0,325 | Tidak Valid |
| 23 | 0,349 | 0,355 | Valid |
| 24 | 0,349 | 0,372 | Valid |
| 25 | 0,349 | 0,520 | Valid |

b. Hasil Reliabilitas Tes

Tujuan penilaian reliabilitas tes dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana tes tersebut dapat diandalkan, ditinjau dari konsistensi, stabilitas, dan konsistensinya, sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian. Uji reliabilitas menggunakan rumus KR-20. Dengan melihat nilai r_{11} dan memeriksa r tabel Product Moment dengan jumlah sampel (N) 40 pada taraf signifikansi (α) 0,60 diketahui nilai r tabel adalah 0,349. Nilai R_{20} yang dihitung adalah 0,675, melampaui ambang batas 0,60. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pertanyaan tersebut secara umum dapat diandalkan, dengan skor ketergantungan sebesar 0,675.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan sebagai syarat untuk melakukan analisis data. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan software SPSS Statistics versi 22 dengan

menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov untuk memudahkan penentuan normalitas data. Uji normalitas diperoleh dari hasil belajar siswa yang diuji dengan uji normalitas satu sampel Kolmogorov-Smirnov pada taraf signifikansi 0,05. Kriteria dalam melakukan uji normalitas adalah sebagai berikut:

1. Nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_a diterima. Artinya ada deviasi normalitas atau data berdistribusi tidak normal.
2. Nilai Sig (2-tailed) > 0,05, maka H_a ditolak. Artinya tidak ada deviasi dari normalitas atau data berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

| Variabel | Kelas | Kolmogorov-Smirnov | | |
|---------------|------------|--------------------|----------------|------------------------|
| | | N | Test Statistic | Asymp. Sig. (2-tailed) |
| Hasil Belajar | Kontrol | 30 | .104 | .200 ^{c,d} |
| | Eksperimen | 30 | .118 | .200 ^{c,d} |

Sumber: Output SPSS

Berdasarkan tabel 4. hasil SPSS yang diberikan, nilai Asymp Sig sebesar 0,200 lebih tinggi dari 0,05. Berdasarkan prinsip pengambilan keputusan pada uji normalitas Kolmogorov-Smirnov yang telah disebutkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa data mengikuti distribusi normal.

d. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah variasi antara siswa di kelas-kelas tersebut seragam atau tidak. Dalam penelitian ini, pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan Levene Test. Uji homogenitas merupakan suatu tes statistik yang digunakan untuk menilai apakah sampel yang digunakan dalam penelitian mampu mewakili variasi dalam seluruh populasi yang ada. Kriteria keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai sig < 0,05, maka data dinyatakan tidak homogen;
2. Jika nilai sig > 0,05, maka data dinyatakan homogen.

Hasil pengujian uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

| Test of Homogeneity of Variances | | | |
|----------------------------------|-----|-----|------|
| Hasil Belajar Siswa | | | |
| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| 5.689 | 3 | 116 | .001 |

Sumber: Output SPSS

Berdasarkan tabel 5. Test of Homogeneity of Variances diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) variabel hasil belajar kelas A dan B adalah sebesar 0,001, karena nilai Sig. lebih kecil dari sig 0,05 maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji

homogenitas di atas, dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar siswa kelas A dan B adalah tidak sama atau tidak homogen.

Penelitian berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis 3D dan AR (Augmented Reality) Menggunakan Assemblr Edu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 065015 Medan” bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis 3D dan AR (Augmented Reality) menggunakan assemblr edu terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 065015 Medan. Hasil pretest pada kelas kontrol diketahui bahwa dari 30 siswa terdapat 25 siswa yang hasil belajar berada di bawah KKM dengan persentase 83%, sedangkan 5 siswa yang hasil belajarnya berada di atas KKM dengan persentase 17%, sedangkan hasil posttest diketahui bahwa dari 30 siswa terdapat 1 siswa yang hasil belajar berada di bawah KKM dengan persentase 3%, sedangkan 29 siswa yang hasil belajarnya berada di atas KKM dengan persentase 97%. Hasil pretest pada kelas eksperimen diketahui bahwa dari 30 siswa terdapat 6 siswa yang hasil belajar berada di bawah KKM dengan persentase 20%, sedangkan 24 siswa yang hasil belajarnya berada di atas rata-rata dengan persentase 80%, sedangkan hasil posttest diketahui bahwa dari 30 siswa terdapat 2 siswa yang hasil belajar berada di bawah KKM dengan persentase 6%, sedangkan 28 siswa yang hasil belajarnya berada di atas KKM dengan persentase 24%.

Hasil uji normalitas menunjukkan nilai Asymp Sig pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebesar 0,200 berada di atas ambang batas 0,05. Berdasarkan kriteria keputusan pada uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dapat disimpulkan bahwa data sesuai dengan distribusi normal.

Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) variabel motivasi belajar kelas A dan B sebesar 0,001. Sejak Sig. lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar siswa kelas A dan B tidak homogen. Hipotesis kelas kontrol menghasilkan tingkat signifikansi sebesar 0,03, lebih rendah dari tingkat signifikansi yang telah ditentukan yaitu $\alpha = 0,05$ atau $0,03 < 0,05$. Hipotesis nol (H_0) ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Pada kelas eksperimen nilai 0,00 lebih kecil dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ atau $0,00 < 0,05$. Hipotesis nol (H_0) ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup besar antara nilai rata-rata sebelum terapi dan nilai rata-rata setelah pengobatan. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Assemblr Edu mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap prestasi akademik siswa pada mata pelajaran tematik di SDN 065015 Medan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup besar antara skor rata-rata sebelum intervensi dan skor rata-rata setelah intervensi. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa “Terdapat pengaruh yang signifikan Penggunaan Aplikasi Assemblr Edu terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Tematik siswa SDN 065015 Medan”.

Pemanfaatan media Assemblr EDU berbasis Augmented Reality telah menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya, seperti penelitian Acesa (2018), yang juga memvalidasi kemanjuran media pendidikan ini dalam meningkatkan kinerja akademik siswa. Fenomena ini muncul dari karakteristik yang melekat pada Augmented Reality, yang menggabungkan dunia maya dengan dunia fisik, sehingga melahirkan kapasitas imajinatif yang tinggi pada siswa dan menumbuhkan ikatan yang lebih mendalam dengan konten

pendidikan. Augmented Reality memfasilitasi interaktivitas, memungkinkan siswa untuk melihat dan menemukan topik pendidikan dengan cara yang lebih otentik dan langsung, sekaligus membantu mereka dalam mengartikulasikan proses pembelajaran yang difasilitasi oleh pendidik. Penelitian tambahan yang dilakukan oleh Mus (2022) dan Imamah (2021) mendukung anggapan bahwa memasukkan Augmented Reality ke dalam pembelajaran online dapat memberikan dampak positif yang besar terhadap kinerja akademik siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan Aplikasi *Assemblr Edu* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Tematik siswa SDN 065015 Medan. Hal ini dapat dilihat dari hasil hipotesis kelas kontrol diperoleh signifikansi 0,03 yang merupakan kurang dari taraf signifikan $\alpha = 0,05$, atau $0,0 < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Pada kelas eksperimen 0,00 yang merupakan kurang dari taraf signifikan $\alpha = 0,05$, atau $0,00 < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai sebelum perlakuan dengan rata-rata nilai setelah perlakuan. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa “Terdapat pengaruh yang signifikan Penggunaan Aplikasi *Assemblr Edu* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Tematik siswa SDN 065015 Medan”, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai sebelum perlakuan dengan rata-rata nilai setelah perlakuan.

Untuk peneliti selanjutnya yang akan melanjutkan penelitian dalam bidang ini, diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran, informasi, dan masukan yang berharga tentang pengaruh media pembelajaran *Assemblr EDU* terhadap hasil belajar peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Andri, R. M. (2017). Peran dan Fungsi Teknologi Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Sains*, 3(1).
- Andriyadi, Anggi. 2011. *Augmented Reality With ARToolkit*. Nulis Buku. Bandar Lampung
- Arief S. Sadiman, dkk. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arief S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Khotimah, H., Astuti, E. Y., & Apriani, D. (2019). Pendidikan Berbasis Teknologi: Permasalahan dan Tantangan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Sugiarto, A. (2022). Penggunaan Media Augmented Realiti *Assemblr Edu* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peredaran Darah. *Madaris: Jurnal Guru Inovatif*, 1(2).
- Wardani, Setia & Narti Widya Sari. (2015). Pemanfaata *Augmented Reality* Pada Katalog Geometri. Seminar Nasional Universitas PGRI Yogyakarta 2015. Tahun 2015, hal 402-406. ISBN 978-602-73690-3-0. Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta.