

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ASSEMBLR EDU PADA MATA PELAJARAN IPS TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII

A. Nur Putri¹, Firdaus R², Kasman³

^{1,2,3}Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar
anurputri17@gmail.com, dausrahim69@gmail.com, kasman@unismuh.ac.id

ABSTRACT

The use of media is still monotonous only using learning media such as whiteboards and printed books will certainly hinder the learning process, so new innovations are needed in the teaching and learning process that are interesting and fun so that students become more interested in participating in learning by using Assemblr Edu learning media. The purpose of this study was to determine the effect of using Assemblr Edu learning media in social studies subjects on the learning interest of class VIII students of SMP Negeri 2 Sungguminasa, Gowa Regency. The type of research used in this study is a type of quantitative research with experimental methods. Based on the calculations carried out, it was obtained $t_{Count} = 6.578$. The table price with a significant level = 0.05 and degrees of freedom (dk) = 184 from the distribution table 1.653 with the results of the calculation of $t_{Count} >$ from t_{Table} or, $6.578 > 1.653$ thus H_1 is accepted and H_0 is rejected. This shows that there is an effect of Asemblr Edu learning media on student interest in social studies class VIII at SMP Negeri 2 Sungguminasa.

Keywords: Assemblr Edu Media, Social Studies Subjects, Student Learning Interest.

ABSTRAK

Penggunaan media masih monoton hanya menggunakan media pembelajaran seperti papan tulis dan buku cetak tentunya akan menghambat proses pembelajaran, maka itu diperlukan inovasi baru dalam proses belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Assemblr Edu. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Assemblr Edu pada mata pelajaran IPS terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan maka diperoleh $t_{Hitung} = 6,578$. Harga tabel dengan taraf signifikansi = 0,05 dan derajat kebebasan (dk) = 184 dari tabel distribusi 1,653 dengan hasil perhitungan $t_{Hitung} >$ dari t_{Tabel} atau, $6,578 > 1,653$ dengan demikian H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran Asemblr Edu terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 2 Sungguminasa.

Kata Kunci: Media Assemblr Edu, Mata Pelajaran IPS, Minat Belajar Siswa.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang membutuhkan pengembangan diri. Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar setiap individu, sehingga pendidikan harus terpenuhi

dalam kehidupan. Menurut UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif

mengembangkan spiritual, religius, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan untuk kebutuhan masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Asih (2016) "proses pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk memahami tujuan pembelajaran suatu materi tertentu antara guru dan siswa". Tujuan pembelajaran tercapai bila guru dan siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Inah (2015) bahwa "pembelajaran harus aktif, efektif dan menyenangkan. Pembelajaran terstruktur menjadi lebih lengkap dan bermakna". Pembelajaran bermakna berhasil jika guru mengetahui bagaimana menggunakan media yang tepat untuk mengajar. Bahan didukung dengan teknologi yang ada.

Menurut Hamalik dalam Arsyad (2019), "penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat merangsang aspirasi, minat baru, motivasi bahkan secara psikologis mempengaruhi siswa." Selain itu, media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa, menyajikan informasi yang menarik, dapat

dipercaya, memfasilitasi interpretasi informasi dan meringkas informasi. Salah satu media yang dapat memberikan pemahaman yang jelas kepada siswa dengan menampilkan objek nyata adalah lingkungan visual 3D. Hal ini karena media 3D memiliki keunggulan dalam memberikan pengalaman khusus yang memperlihatkan struktur dan mekanika objek secara keseluruhan, serta dapat memberikan gambaran yang jelas tentang struktur organisasi. Materi ini sangat bermanfaat dalam pembelajaran IPS, dimana pembelajaran IPS bersifat abstrak.

Asyadiq Ryza (2017): "Assemblr dirancang bagi pengguna untuk berkreasi. Konten 3D divisualisasikan dalam bentuk augmented reality, hasilnya dapat disematkan di dunia nyata dan dapat diakses oleh semua orang." Assemblr Edu, yang mengintegrasikan aplikasi untuk 3D - penciptaan dengan gambar hasil scan, menjadi laboratorium mini yang bisa digenggam dalam genggam. AR Assemblr Edu juga menyediakan aplikasi desktop atau laptop dan android untuk pembelajaran yang optimal. (Sidiqi, 2020).

"Augmented reality adalah perangkat lunak yang

mengintegrasikan dunia nyata ke dalam dunia virtual 2D atau 3D yang secara bersamaan diproyeksikan ke lingkungan nyata." (Mustaqim, 2017). Aplikasi ini sering digunakan untuk membuat game. Karena kurangnya pengetahuan, teknik ini masih jarang digunakan di Indonesia. Augmented reality bersifat interaktif dan siswa melihat situasi secara realistis dan langsung serta membayangkan proses pembelajaran yang ditawarkan oleh trainer. Syawaludin (2019) juga menyatakan bahwa "media augmented reality dimungkinkan untuk mencapai hasil belajar siswa dan dapat meningkatkan minat siswa menjadi lebih baik."

Minat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa karena minat merupakan kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan, minat juga selalu disertai dengan rasa senang. Minat belajar adalah suatu keadaan seseorang terdorong untuk memperhatikan, aspek psikologis peserta didik dan apa yang diinginkannya terhadap sesuatu yang diajarkan kepada mereka untuk mengetahui maupun membuktikan. Jika anak belajar dengan perasaan

senang maka ia akan mudah paham, sehingga pembelajaran akan terasa lebih bermakna dan menyenangkan baginya. Namun, jika anak tidak tertarik dengan topik tersebut. Media hasil belajar yang dicapai kurang memuaskan dan anak tidak menunjukkan minat untuk belajar.

Pada Observasi awal yang dilakukan pada tanggal 19 Juni 2023 di SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa, ditemukan minat siswa pada mata pelajaran IPS dikarenakan pada umumnya siswa masih menganggap mata pelajaran IPS itu sulit. Hal ini terlihat jelas saat mengamati siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS siswa cenderung tidak berkonsentrasi di kelas, siswa kurang memperhatikan pelajaran bahkan siswa banyak yang mengantuk dan bosan dengan mata pelajaran tersebut. Selain itu penggunaan media masih monoton hanya menggunakan media pembelajaran seperti papan tulis dan buku cetak.

Kondisi tersebut tentunya akan menghambat proses pembelajaran, maka itu diperlukan inovasi baru dalam proses belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan

media pembelajaran Assemblr Edu. “Menggunakan media pembelajaran Assemblr Edu membuat materi lebih mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa” Akhmad Sugiarto (2022). Assemblr Edu dapat membuat, menampilkan, dan berbagi objek 3D dengan tampilan teknologi AR. Aplikasi ini dapat digunakan oleh guru, pendidik, pengembang pendidikan atau siswa. Assemblr Edu juga dapat digunakan untuk mengevaluasi kinerja peserta didik dengan menambahkan soal atau kuis dalam konten AR yang dibuat.

Berdasarkan hal diatas peneliti ingin menggunakan media Assemblr Edu pada mata pelajaran tersebut agar siswa dapat kembali semangat. Berdasarkan penjelasan di atas, mendorong peneliti mencoba melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran IPS Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa”.

B. Metode Penelitian

Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan metode

eksperimen. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang spesifikasinya sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas dari awal hingga perumusan desain penelitian (zakariah,dkk.2020).

Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian, yang membantu penelitian dalam pengumpulan dan menganalisis data (Rahardjo, 2017). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-experimental design, dengan one group pretest-posttest design, memberikan pretest untuk mengukur dan melihat kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan dan memberikan posttest atau tes lanjutan. yaitu untuk melihat kemampuan siswa setelah diberi perlakuan sehingga melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Assemblr Edu pada mata pelajaran IPS terhadap minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi menurut Sugiyono (2017:215) adalah bidang yang

digeneralisasikan yang mencakup objek atau mata subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang diidentifikasi oleh peneliti untuk dipelajari, kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 2 Sungguminasa yang berjumlah 354 siswa. Mengenai penentuan untuk besaran sampel, peneliti menggunakan Rumus yang dibuat oleh Krejcie dan Morgan yang menjelaskan tentang ukuran sampel untuk populasi tertentu. Teknik pengambilan sampel menggunakan probably sampling dengan simple random sampling, yaitu mengambil sampel secara acak dari populasi, karena populasi dianggap homogen. Dengan kata lain, dalam sampel acak sederhana ini, setiap anggota populasi diberi pengenal seperti nomor dan sebagainya. Yang terpilih kemudian dipilih secara acak atau dengan perangkat lunak otomatis. Populasi seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa sebanyak 354 orang, maka besaran sampel yang digunakan adalah sebanyak 186 orang.

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dilaksanakan sebagai berikut: 1) Lembar Observasi berupa lembar Observasi aktivitas siswa untuk mengevaluasi perilaku siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Segala minat belajar siswa di kelas dan aktivitas belajar mengajar diamati dan dicatat dalam lembar pengamatan berdasarkan indikator minat dan aktivitas belajar siswa di dalam kelas. Dan lembar Observasi Penggunaan Media Pembelajaran untuk mengevaluasi penerapan media pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Lembar observasi berisi pernyataan yang berkaitan dengan indikator-indikator media pembelajaran Assemblr Edu seperti kesesuaian, kemudahan, dan ketertarikan. Lembar kuesioner angket media pembelajaran berjumlah 14 butir pertanyaan. 2) Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk selanjutnya dijawab. Lembar kuesioner digunakan untuk mengukur kualitas media yang digunakan guru, lembar kuesioner berisi pernyataan yang berkaitan dengan indikator-

indikator minat belajar siswa seperti rasa senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan siswa. Lembar kuesioner minat belajar siswa berjumlah 20 butir pertanyaan. Kuesioner yang akan digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data tentang media pembelajaran dan minat belajar siswa adalah kuesioner yang bersifat tertutup, jawab langsung dan menggunakan skala likert. Oleh karena itu dilakukan dua kali tes kuesioner, yaitu Pretest kuesioner minat belajar yaitu tes yang diberikan kepada siswa sebelum dimulai kegiatan belajar mengajar Pretest ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran Assemblr Edu. dan posttest kuesioner minat belajar yaitu tes yang diberikan kepada siswa setelah berlangsung proses pembelajaran. Posttest ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah pembelajaran menggunakan media Assemblr Edu. 3) Dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang dapat dijadikan acuan dalam rangka melengkapi data-data. Selain itu, dokumentasi juga dapat berupa foto hasil observasi yang dapat

menjadi bukti telah dilakukan penelitian. Metode dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi kajian pustaka, catatan sekolah, buku-buku, film documenter, dan data yang relevan.

Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif yaitu sebagai berikut: 1) Analisis Statistik Deskriptif, Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk mendeskripsikan data pada saat dikumpulkan dan untuk menganalisis data tanpa maksud untuk membuat kesimpulan umum atau generalisasi. Menjelaskan dampak media pembelajaran Assemblr Edu terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa. 2) Analisis statistik inferensial, Analisis statistik inferensial yaitu digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Untuk menguji hipotesis dilakukan pengujian utama yaitu uji normalitas, dan uji homogenitas varians dilakukan terlebih dahulu. Setelah itu dilakukan uji-t sampel independent untuk

keperluan uji hipotesis. Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang

digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa kelas VII dengan jumlah sampel sebanyak 186 orang yang diperoleh secara random maka data yang diperoleh sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif Data Penelitian

Analisis statistik deskriptif dimaksud untuk menggambarkan karakteristik subjek yang diperoleh dari kelas eksperimen dengan teknik pengumpulan data yaitu *Pre-Experimental design* dengan *one group pretest-posttest design*, memberikan *pretest* untuk mengukur dan melihat kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan dan memberikan *posttest* atau tes lanjutan yaitu untuk melihat kemampuan siswa setelah diberi perlakuan.

a. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran IPS dengan menggunakan *Media Assemblr Edu*. Hasil observasi aktivitas belajar dari 186 siswa di SMP Negeri 2 Sungguminasa selama penelitian dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Aktivitas Belajar Siswa (Kelas Ekperimen)

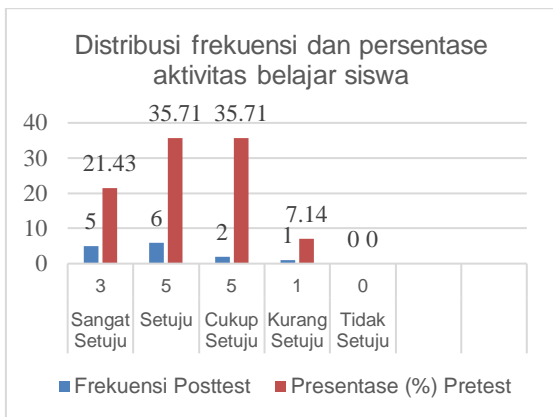
(Sumber: Data primer 2024, diolah dari lampiran)

Hasil analisis data aktivitas siswa (terlihat dari tabel 1) dapat diketahui bahwa persentase aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung pada pertemuan pertama yaitu 85,48% dan pada pertemuan kedua yaitu 87,40%. Berdasarkan

kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari pertemuan pertama yaitu 85,48% sampai pertemuan kedua yaitu

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/ Frekuensi		Persen (%)	
		I	II	I	II
1.	Siswa yang hadir dalam pembelajaran	186	186	100	100
2.	Siswa yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran	156	165	83,87	88,71
3.	Siswa yang mencatat penjelasan guru	155	159	83,33	85,48
4.	Siswa yang mengajukan pertanyaan	151	153	81,18	82,26
5.	Siswa yang menjawab pertanyaan	150	153	80,65	82,26
6.	Siswa yang menyimak penjelasan guru	156	160	83,87	86,02
7.	Siswa yang aktif mengerjakan soal	159	162	85,48	87,10
Jumlah rata-rata persentase aktivitas siswa				85,48	87,40

87,40%.



Gambar 1: Diagram Distribusi Frekuensi dan Persentase Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan grafik diatas maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari pertemuan pertama yaitu 85,48% sampai pertemuan kedua yaitu 87,40%.

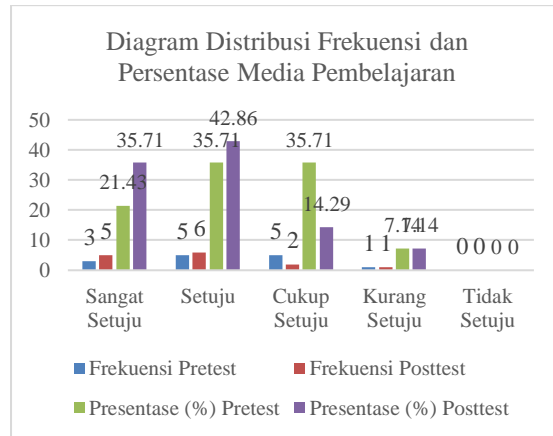
b. Hasil Observasi Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan Media Pembelajaran guru selama proses pembelajaran IPS dengan menggunakan Media *Assemblr Edu*. Hasil observasi penerapan media *Assemblr Edu* oleh guru di SMP Negeri 2 Sungguminasa selama penelitian dapat dilihat pada tabel 2 berikut :

Tabel 2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Media Pembelajaran

Berdasarkan tabel 2 dapat dapat diketahui bahwa persentase Media Pembelajaran selama pembelajaran berlangsung sebelum penggunaan media *assemblr edu* yaitu 35,71% dan sebelum penggunaan media *assemblr edu* yaitu 42,86%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran selama proses

pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari sebelum penggunaan media *assemblr edu* yaitu 35,71% dan sebelum penggunaan media *assemblr edu* yaitu 42,86%.



Gambar 2 : Diagram Distribusi Frekuensi dan Persentase Media Pembelajaran

Berdasarkan bagan diatas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari sebelum penggunaan media *assemblr edu* yaitu 35,71% dan sebelum penggunaan media *assemblr edu* yaitu 42,86%.

c. Analisis Angket Minat Belajar Siswa

Hasil analisis data respons siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran yang diisi oleh 186 siswa, apabila skor

No.	Kategori	Frekuensi		Presentase (%)	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1.	Sangat Setuju	3	5	21,43	35,71
2.	Setuju	5	6	35,71	42,86
3.	Cukup Setuju	5	2	35,71	14,29
4.	Kurang Setuju	1	1	7,14	7,14
5.	Tidak Setuju	0	0	0	0
Jumlah		14	14	100	100

angket minat belajar siswa dikelompokkan kedalam lima kelas interval skor minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan seperti ditunjukkan pada tabel 4.3 berikut:

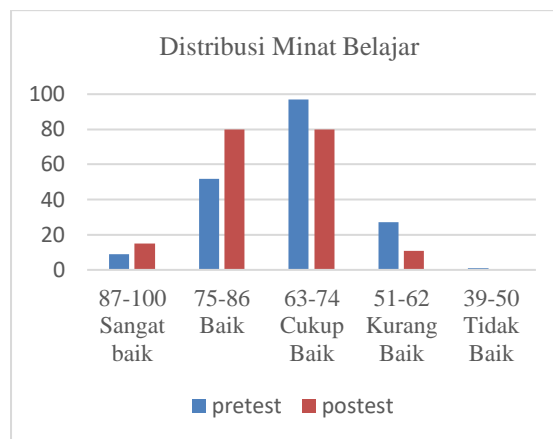
Tabel 3 Distribusi Frekuensi dan Persentase Minat Belajar Siswa

No	Interval Skor	Kategori	Frekuensi		Presentase (%)	
			pret est	postt est	pret est	post test
1	87-100	Sangat baik	9	15	4,88	8,06
2	75-86	Baik	52	80	27,95	43,01
3	63-74	Cukup Baik	97	80	52,08	43,01
4	51-62	Kurang Baik	27	11	14,52	5,91
5	39-50	Tidak Baik	1	0	0,57	0,00
Jumlah			186	186	100	100

Berdasarkan tabel 3 dapat dikemukakan bahwa dari 186 siswa kelas VIII yang mengikuti *pretest* terdapat 5 kategori yakni kategori sangat baik ada 9 siswa atau sekitar 4,88%, pada kategori baik ada 52 siswa atau sekitar 27,95%, pada kategori cukup baik ada 97 siswa atau sekitar 52,08%, pada kategori kurang baik ada 27 siswa atau sekitar 14,52%, dan pada kategori tidak baik ada 1 siswa atau sekitar 0,57%. Sehingga skor rata-rata dari subjek penelitian dikategorikan dalam kategori “**cukup baik**”.

Berdasarkan tabel 3 dapat dikemukakan bahwa dari 186 siswa kelas VIII yang mengikuti *posttest* terdapat 5 kategori yakni kategori sangat baik ada 15 siswa atau sekitar 8,06%, pada kategori baik ada 80 siswa atau sekitar 43,01%, pada kategori cukup baik ada 80 siswa atau sekitar 43,01%, pada kategori kurang

baik ada 11 siswa atau sekitar 5,91%, dan pada kategori tidak baik ada 0 siswa atau sekitar 0%. Sehingga skor rata-rata dari subjek penelitian dikategorikan dalam kategori “**baik**”.



Gambar 3 : Diagram Distribusi Frekuensi dan Persentase Minat Belajar Siswa

Berdasarkan grafik bagan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa selama pembelajaran berlangsung dari sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media *Assemblr Edu* terjadi peningkatan. Pada pembelajaran sebelum menggunakan media berada pada kategori cukup baik dan setelah menggunakan media berada pada kategori baik dengan interval persentase yaitu 75-86.

2. Analisis Statistik Inferensial

Untuk menguji hipotesis dilakukan pengujian utama yaitu uji normalitas, dan uji homogenitas varians dilakukan terlebih dahulu. Setelah itu dilakukan uji-t sampel *independent* untuk keperluan uji hipotesis.

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui data yang telah diolah berdistribusi normal atau tidak. Data di uji normalitas diambil dari hasil *pretest* dan *posttest* minat belajar siswa SMPN 2 Sungguminasa. Uji normalitas ini menggunakan uji *One Sampel Kolmogorov-Smirnov* pada *system SPSS* versi 29.

Adapun perhitungan yang dilakukan dengan memperhatikan data untuk menguji normalitas tersebut dengan menggunakan *SPSS Versi 29* sebagai berikut:

Tabel 4 Data Uji Normalitas
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Minat Belajar	.078	186	.078
Posttest Minat Belajar	.070	186	.096

a. Lilliefors Significance Correction

Data hasil belajar IPS siswa akan berdistribusi normal jika signifikansi $> 0,05$. Sebaliknya dikatakan tidak terdistribusi normal jika signifikansi $< 0,05$. Dengan demikian tingkat kesalahan yang berlaku adalah $0,05$. Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data mengenai uji normalitas dalam penelitian ini menunjukkan bahwa hasil nilai sig.(2-tailed) *pretes* sebesar $0,07$ dan hasil nilai sig.(2-tailed) *posttes* sebesar $0,09$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa signifikansi diatas berdistribusi normal karena signifikansi lebih besar dari $0,05$.

b. Uji Hipotesis

Untuk pengujian hipotesis yang dapat digunakan yaitu uji t standar sampel pasangan dengan rumus :

a. Jika $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh media pembelajaran *Asemblr Edu* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 2 Sungguminasa.

b. Jika $t_{Hitung} < t_{Tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *Asemblr Edu* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 2 Sungguminasa.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data ntuk pengujian hipotesis ini, peneliti menggunakan uji-t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $(dk) = (n-1)$. Kriteria pengujiannya adalah hipotesis H_0 diterima dan H_1 ditolak jika nilai t hitung $< t$ table.

Adapun perhitungan yang dilakukan dengan memperhatikan data untuk menguji hipotesis minat belajar siswa dengan menggunakan *SPSS Versi 29* sebagai berikut:

Tabel 5 Data Uji Hipotesis Minat Belajar Siswa

	Paired Differences							Significance		
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference			t	df	One-Sided p	Two-Sided p
				Lower	Upper	Lower				
Paired Difference 1	4.075	8.449	.620	2.835	5.315	5.175	18.55	<,001	<,001	

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan maka diperoleh $t_{\text{hitung}} = 6,578$ selanjutnya untuk membandingkan t_{Tabel} maka perlu terlebih dahulu dicari derajat kebebasan (dk) seperti berikut:

$$\begin{aligned} Dk &= n-1 \\ &= 186 - 1 \\ &= 185 \end{aligned}$$

Harga tabel dengan taraf signifikan $= 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) $= 184$ dari tabel distribusi $1,653$ dengan hasil perhitungan $t_{\text{Hitung}} >$ dari t_{Tabel} atau, $6,578 > 1,653$ dengan demikian H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Asemblr Edu* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 2 Sungguminasa.

Pembahasan

Hasil analisis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, menunjukkan bahwa penggunaan media *Assemblr Edu* dalam pembelajaran IPS pada kelas eksperimen di SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa berpengaruh terhadap minat belajar IPS siswa di SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa. Hal ini dapat dilihat dengan adanya hasil angket siswa sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media pembelajaran. Perlakuan diberikan kepada kelas eksperimen yaitu melakukan pembelajaran IPS

dengan menerapkan media *Assemble Edu*.

Berdasarkan hasil analisis inferensial dengan perhitungan menggunakan SPSS 29 menunjukkan bahwa data pretest dan posttest telah memenuhi uji normalitas yang merupakan uji prasyarat sebelum melakukan uji hipotesis. Data pretest dan posttest telah terdistribusi dengan normal karena nilai $p \geq \alpha = 0,05$. Hasil analisis inferensial menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa berdistribusi normal karena signifikansi lebih besar dari $0,05$.

Dari hasil analisis deskriptif dan inferensial yang diperoleh, ternyata "Penggunaan media pembelajaran *Assemblr Edu* yang di terapkan dikelas eksperimen memberikan dampak yang positif bagi peserta didik dan lebih efektif dengan menggunakan media agar siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Hal ini dapat dilihat dari harga tabel dengan taraf signifikan $= 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) $= 184$ dari tabel distribusi $1,653$ dengan hasil perhitungan $t_{\text{Hitung}} >$ dari t_{Tabel} atau, $6,578 > 1,653$ dengan demikian H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran

Asemblr Edu terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 2 Sungguminasa.

Hasil pengujian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu, di antaranya adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh Rina Rizki Simamora,dkk. (2022:33) dalam judul penelitiannya yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Assemblr Edu Terhadap Minat Belajar Siswa dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi Assemblr Edu terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital kelas X Otomotif di SMK Swasta Abdi Negara 2 Padangsidempuan". Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis pada tabel 4.9, dimana hasil analisis nilai signifikan yang diperoleh 14,252. Dimana nilai sig (2-tailed) < dari taraf sig, 1,725 < 14,2525.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fitha Armeinty Lino Padang, dkk. (2022:45) dalam judul penelitiannya yang berjudul Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Organisasi Kehidupan Makhluk Hidup dapat

disimpulkan bahwa rata-rata peningkatan (N-gain) hasil belajar peserta didik di kelas VII pada materi sistem organisasi kehidupan makhluk hidup menggunakan media Assemblr Edu berbasis Augmented Reality, yaitu mengalami peningkatan dengan skor 0,25 yang masuk dalam kategori rendah. Penerapan media Assemblr Edu berbasis Augmented Reality dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII pada materi sistem organisasi kehidupan makhluk hidup pada dengan nilai *thitung* hasil belajar 11,25. Penelitian yang telah dilakukan menghasilkan suatu pembaharuan pembelajaran khususnya pada media pembelajaran di sekolah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah pengaruh media pembelajaran Assemblr Edu pada mata pelajaran IPS terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa?. Maka peneliti melakukan penelitian dan analisis data mengenai perbandingan nilai statistik dan perbandingan kategori minat belajar

telah membuktikan terdapatnya pengaruh penggunaan media Assemblr Edu terhadap minat belajar IPS siswa di SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa dapat dilihat dari minat belajar siswa melalui analisis statistik deskriptif dan inferensial saat menggunakan media Assemblr Edu. Diketahui bahwa taraf signifikan = 0,05 dan derajat kebebasan (dk) = 184 dari tabel distribusi 1,653 dengan hasil perhitungan $t_{Hitung} >$ dari t_{Tabel} atau, $6,578 > 1,653$ dengan demikian H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran Asemblr Edu terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 2 Sungguminasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Asih, D. 2016. Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran promosi statis di SMKN 1 Pengasih. *E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta*, 6(1): 3–6.
- Fitha Armeinty, dkk. 2022. Media assemblr edu berbasis augmented reality untuk meningkatkan hasil belajar materi sistem organisasi kehidupan makhluk hidup. *Diklabio: Jurnal pendidikan Dan pembelajaran biologi*, 6(1), 38-46.
- Hamalik, Oemar. 2016. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Inah, E. N. 2015. Peran komunikasi dalam interaksi guru dan siswa. *Jurnal Al-Ta'dib*. 8 (2)
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. 2017. Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1): 36-48.
- Ricardo, R. & Rini Intansari Meilani. 2017. Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2 (2).
- Rina Rizki Simamora, dkk. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Assemblr Edu Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Vinertek*, 2(3): 33-34.
- Ryza, P. 2017. Mengenal Assemblr , Platform Berkreasi dengan Teknologi AR.
- Sidiqi, H. 2020. Assemblr Edu, (Online), <https://Assemblrworld.Com/https://Assemblrworld.com/>, diakses 23 Juni 2023).
- Sugiyono. 2017. *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syawaludin, A, dkk. 2019. Enhancing elementary school students' abstract reasoning in science

learning through augmented reality-based interactive multimedia. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 8(2): 289-298.

Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Reseach, Reseach and Development (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.