

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ASSEMBLR EDU TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATERI SIKLUS AIR KELAS V SDN TAMBAAN 1**

Rahmawati Solikin¹, Ika Dian Rahmawati²

^{1,2}PGSD, FKIP, Universitas Trunojoyo Madura

¹rahmawatisolikin@gmail.com, ²ika.rahmawati@trunojoyo.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using Assembler Edu media on student learning outcomes in the water cycle material of class V SDN Tambaan 1. This study uses a quantitative research type of experimental method with a Pre-Experimental Design design in the form of One-Group Pretest-Posttest Design. The population in this study were all students of class V UPTD SDN Tambaan 1. Sampling used a saturated sampling technique. The research sample consisted of 26 students. Data were collected using observation, tests, and questionnaires. The prerequisite test used was a normality test with the Shapiro Wilk technique, which was then tested with a paired sample t-test to test the hypothesis. The results of the hypothesis test show that the Sig. (2-tailed) value is $0.00 < 0.05$ so it can be said that H_0 is rejected and it can be concluded that there is a significant influence on the use of Assembler Edu media on the water cycle material on the learning outcomes of class V students.

Keywords: assembler edu media, learning outcomes, water cycle

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Assembler Edu terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus air kelas V SDN Tambaan 1. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif metode eksperimen dengan desain *Pre-Experimental Design* bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V UPTD SDN Tambaan 1. Pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Sampel penelitian berjumlah 26 siswa. Data dikumpulkan dengan menggunakan observasi, tes, dan angket. Uji prasyarat yang digunakan berupa uji normalitas dengan teknik *Shapiro Wilk*, yang kemudian diuji dengan uji-t *paired sample t test* untuk menguji hipotesis. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media Assembler Edu pada materi siklus air terhadap hasil belajar siswa kelas V.

Kata Kunci: media assembler edu, hasil belajar, siklus air

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan segala proses pengetahuan belajar yang terjadi di segala tempat dan situasi

sepanjang kehidupan dan mempunyai pengaruh positif terhadap perkembangan setiap individu. Pendidikan bertujuan untuk

mengembangkan potensi individu secara menyeluruh, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai-nilai moral. Tujuan pembelajaran merupakan elemen penting dalam proses pembelajaran untuk memberikan arah dan hasil yang diharapkan pada saat kegiatan pembelajaran (Khoerunnisa & Aqwal, 2020). Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif, diperlukan media pembelajaran sebagai alat pendukung dalam proses belajar-mengajar. Media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan yang berperan sebagai perantara/kendaraan/alat dalam proses komunikasi belajar dan mengajar (Prihatiningtyas & Sholihah, 2020).

Dalam mata pelajaran, IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar juga memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Terutama materi siklus air yang sulit untuk dimengerti, oleh karena itu penting bagi guru untuk meningkatkan penggunaan media yang sesuai guna menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dengan memanfaatkan

media digital *Assemblr Edu* berbasis *Augmented Reality*. Perubahan ini meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh melalui pengalaman belajar (Nur, S.S., dkk., 2021:4). Untuk menilai keberhasilan dalam pembelajaran, dilakukan evaluasi guna mengetahui sejauh mana siswa memahami dan menerapkan materi yang telah dipelajari. Menurut Taksonomi Bloom (Anderson & Krathwohl 2001) ranah hasil belajar kognitif yang berkaitan dengan pemahaman yang dimana hasil penilaian siswa ditentukan dalam bentuk angka setelah menjalani proses pembelajaran terhadap materi yang di pelajari..

Melalui wawancara dengan guru kelas V, diperoleh data bahwa 68% hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPA belum mencapai KKTP, sehingga beberapa nilai siswa belum tuntas. Salah satu permasalahan yang terjadi yaitu guru hanya menggunakan media gambar berupa media cetak pada materi siklus air dengan berbantuan metode ceramah. Dimana media gambar yang digunakan kurang menarik dan interaktif untuk siswa sehingga mengakibatkan pembelajaran yang

dilaksanakan masih monoton dan siswa kebingungan untuk menerima penjelasan materi yang disampaikan oleh guru. Kondisi ini juga dapat dilihat dari penyebaran angket yang dilakukan sebanyak 76% siswa kelas V lebih suka menggunakan media pembelajaran yang berbasis interaktif pada pembelajaran IPA. Hal ini bisa dikatakan bahwa guru perlu diarahkan untuk bisa memanfaatkan teknologi yang ada dalam penggunaan media pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan penggunaan media *Assemblr Edu* berbasis *Augmented Reality* secara langsung berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media ini memungkinkan penyajian materi yang kompleks menjadi lebih sederhana dan konkret. Misalnya, konsep yang abstrak seperti penyampaian materi siklus air dapat dijelaskan secara visual dan interaktif sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berinteraksi langsung dengan objek pembelajaran dalam bentuk 3D.

Berdasarkan permasalahan di atas, sudah sepatutnya juga guru dapat memanfaatkan teknologi untuk

menunjang penyampaian pembelajaran. Peran guru disini juga harus mempelajari lebih mendalam manfaat dan penerapan teknologi yang ada upaya meningkatkan efektivitas dan efisiensinya. Salah satu capaian teknologi yang mendukung pembelajaran IPA saat ini yaitu media interaktif *Augmented Reality (AR)* berbasis *Assemblr Edu*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V di UPTD SDN Tambaan 1. Penelitian dilaksanakan dengan 1 kali pertemuan untuk satu kelas. Waktu pelaksanaan berlangsung pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025, yaitu pada tanggal 4 Juni 2025. Penelitian ini menggunakan dua variabel, variabel bebas yakni penggunaan media *Assemblr Edu* dan variabel terikat yakni hasil belajar. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif metode eksperimen dengan desain *Pre-Experimental*. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh yang diberikan Sugiyono (2019:12).

Design yang digunakan pada penelitian ini adalah *Design* bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini yang digunakan adalah siswa kelas V di SDN Tambaan I yang berjumlah 26 siswa. Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonprobability Sampling*. *Nonprobability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak meningkatkan representasi atau memengaruhi nilai informasi yang telah diperoleh (Sugiyono, 2019: 133). Teknik sampel ini juga di sebut sebagai sampel total. Adapun sampel yang ada pada penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 26 orang.

Tahapan pembelajaran dimulai yakni memberikan soal *pretest* sebanyak 10 soal kepada kelompok sampel untuk mengetahui kemampuan kognitif awal siswa pada materi siklus air. Selanjutnya diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Assemblr Edu*. Setelah itu, diberikan *posttest* untuk menilai dan memabndingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan

angket. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini, yaitu analisis data deskriptif kualitatif, statistik deskriptif, dan statistik inferensial. Pada penelitian ini, teknik analisis data deskriptif kualitatif digunakan pada instrumen observasi, ahli desain pembelajaran, dan ahli materi. Untuk teknik analisis data statistik deskriptif digunakan pada instrumen lembar angket. Sedangkan statistik inferensial digunakan pada instrumen tes hasil belajar. Pada penelitian ini juga dilakukan uji prasyarat yang berupa uji normalitas dengan teknik *Shapiro Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 utnuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan bantuan SPSS versi 22 yang kemudian diuji dengan uji-t *paired sample t test* untuk menguji hipotesis karena peneliti hanya menggunakan satu kelas yang hanya membandingkan sebelum dan sesudah pegunaan media pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil uji hipotesis ini nantinya akan digunakan untuk membuktikan apakah hipotesis nol diterima atau tidak.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Assemblr Edu* terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus air kelas V SDN Tambaan 1. Sebelum proses pembelajaran dilaksanakan untuk mengukur hasil belajar kognitif, terlebih dahulu dilakukan uji coba terhadap instrumen penelitian. Instrumen yang di uji cobakan adalah tes yang berisikan materi siklus air. Untuk memastikan kelayakan instrumen, lembar tes serta perangkat pembelajaran (modul ajar) divalidasi oleh pihak yang kompeten. Validasi lembar tes pada materi siklus air dilakukan oleh dosen ahli, sementara modul ajar juga dilakukan oleh dosen ahli dan diperoleh nilai dalam kategori baik hingga sangat baik, sehingga dinyatakan layak digunakan dalam penelitian. Setelah validasi, lembar tes diuji coba kepada siswa kelas VI SDN Tambaan 1 karena sudah pernah mendapatkan materi yang akan diujikan kepada sampel. Siswa non-sampel diminta untuk mengerjakan 12 butir soal pilihan ganda yang akan digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

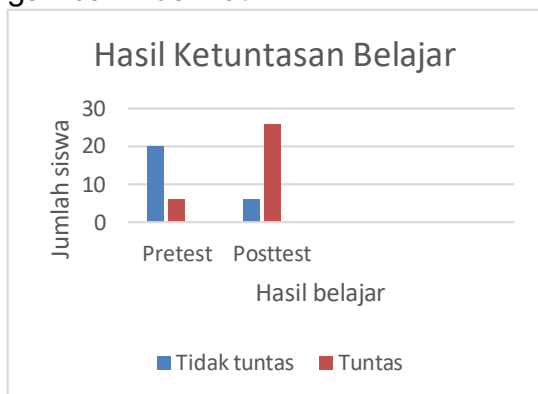
Selanjutnya, data tersebut diolah menggunakan perangkat lunak SPSS versi 22 guna menguji validitas,

reliabilitas, tingkat kesulitan, dan daya pembeda soal maka dihasilkan 10 soal yang memenuhi kriteria, sehingga soal yang digunakan dalam penelitian ini yang akan digunakan sejumlah 10 butir soal pilihan ganda. Sebelum memberi perlakuan, siswa diberi soal *pretest* sebanyak 10 soal kepada kelompok sampel untuk mengidentifikasi kemampuan kognitif awal siswa pada materi siklus air yang dilanjutkan dengan memberikan soal *posttest*.

Tabel 1 Hasil Tes Materi Siklus Air Siswa Kelas V SDN Tambaan 1

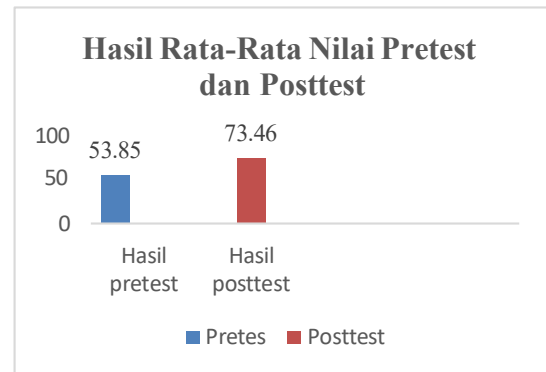
No	Nama Siswa	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	MY	50	90
2	ZERA	60	80
3	ZW	40	80
4	SJ	50	80
5	NH	30	50
6	MAA	40	70
7	MTFK	50	50
8	MAPA	40	80
9	MA	70	90
10	MIF	60	80
11	MAF	50	70
12	M	60	40
13	JFD	80	50
14	J	70	70
15	IH	50	70
16	FN	20	60
17	DPM	60	70
18	CRF	60	80
19	AUZ	70	70
20	ASA	80	80
21	A	40	90
22	ANHA	60	100
23	AZI	50	60
24	ABA	40	90
25	AMI	80	90
26	AWK	40	70

Dari tabel diatas, diketahui bahwa sebanyak 20 siswa memperoleh nilai di bawah KKTP (kurang dari 70), sehingga dinyatakan belum tuntas dalam *pretest*. Sementara itu, 6 siswa memperoleh nilai di atas KKTP dan dianggap tuntas dalam *pretest*. Pada hasil *posttest*, tercatat 6 siswa belum tuntas karena nilainya masih di bawah KKTP, sedangkan 20 siswa mencapai nilai di atas KKTP dan termasuk dalam kategori tuntas dan dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1 Ketuntasan Hasil Belajar
Pretest dan Posttest

Nilai rata-rata *pretest* adalah 53,85, sedangkan rata-rata *posttest* mencapai 73,46. Apabila hasil tersebut disajikan menggunakan diagram batang, maka hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada gambar 2 berikut.



Gambar 2 Hasil Rata-Rata Nilai
Pretest dan Posttest

Setelah memperoleh data, selanjutnya melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak sebagai syarat penggunaan statistik parametris melalui hasil *pretest* dan *posttest* (Sugiyono, 2022). Jika Sig. > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, namun jika Sig. < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistik	df	Sig
Pretest Hasil Belajar	.950	26	.237
Posttest Hasil Belajar	.937	26	.114

Hasil perhitungan signifikansi uji *Shapiro-Wilk* dengan SPSS 22, menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada *pretest* hasil belajar adalah 0,237 dan *posttest* hasil belajar adalah 0,114. Nilai keduanya lebih besar dari

taraf signifikansi 5%, yaitu 0,05 artinya $Sig. 0,237 > 0,05$ dan nilai $Sig 0,114 > 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal serta memenuhi kriteria untuk menggunakan teknik analisis statistik parametrik. Oleh karena itu, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis.

Uji t adalah salah satu metode pengujian hipotesis yang digunakan untuk membuktikan kebenaran hipotesis dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, uji t dimanfaatkan untuk mengetahui adanya perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

Tabel 3 Hasil Uji t

<i>Paired Samples Statistik</i>				
	<i>Mean</i>	<i>N</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
<i>Pretest</i>	53.8462	26	15.51178	3.04211
<i>Posttest</i>	73.4615	26	14.95120	2.93217
<i>Paired Samples Tes</i>				
	<i>Mean</i>	<i>T</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
<i>Pretest Posttest</i>	-19.61538	-4.977	25	.000

Hasil perhitungan uji-t dari

kedua sampel yang diteliti, yaitu *pretest* dan *posttest*, diperoleh hasil rata-rata nilai *pretest* hasil belajar siswa sebesar 53,84 dan nilai *posttest* sebesar 73,45. Jumlah sampel yang digunakan berjumlah 26 siswa. Nilai standar deviasi *pretest* adalah 15,512 dan *posttest* 14,951 dengan *Std. Error Mean* sebesar 3,042 untuk *pretest* dan 2,932 untuk *posttest*. Nilai rata-rata hasil belajar pada *pretest* $53,85 < posttest 73,46$, maka secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Hasil uji t menggunakan SPSS versi 22 menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,00, yang berarti $< 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Tabel 4.13 menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan. Selain itu, pengambilan keputusan dapat dilihat dari nilai t. Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan, namun jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Apabila dalam pengujian terdapat perbedaan yang signifikan maka artinya

terdapat pengaruh (Sugiyono, 2019).

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui lembar observasi yang bertujuan untuk memantau aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan penggunaan media *Assemblr Edu* pada materi siklus air. Hasil dari observasi tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4 Hasil Observasi Aktivitas Guru

	Observer
Skor maksimal	7
Skor yang didapat	6
Persentase	85%
Kriteria	Sangat Baik

Tabel 5 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

	Observer
Skor maksimal	208
Skor yang didapat	168
Persentase	80%
Kriteria	Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran, diperoleh persentase sebesar 85% yang masuk dalam kategori sangat baik. Sementara itu, observasi terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran menunjukkan persentase 80% dengan kategori yang sama, yaitu sangat baik. Kedua hasil tersebut menunjukkan bahwa aspek-aspek pembelajaran yang

diamati telah memenuhi kriteria sangat baik.

Lembar angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui respon siswa dengan adanya penggunaan media *Assemblr Edu* pada materi siklus air dalam proses pembelajaran. Hasil angket respon siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6 Hasil Angket Respon Siswa

Jumlah Aspek	12 butir pertanyaan
Skor Maksimal	1.248
Skor yang didapat	1.207
Persentase	96%
Kriteria	Sangat Baik

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa, diperoleh total skor sebesar 1.207 dari jumlah skor maksimal 1.248. Skor ini setara dengan persentase 96% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap penggunaan media *Assemblr Edu* pada materi siklus air sangat positif.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Assemblr Edu* efektif dan memberikan dampak positif dalam mendukung proses pembelajaran. Hal ini sudah sesuai untuk menjawab rumusan masalah dan tujuan pada

penelitian. Berikut adalah uraian pembahasan pada penelitian.

Kegiatan Pembelajaran
Menggunakan Media *Assemblr Edu*
Materi Siklus Air Kelas V

Selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *Assemblr Edu*, siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengidentifikasi komponen-komponen utama dalam siklus air. Media ini menampilkan visual interaktif dalam bentuk tiga dimensi yang memudahkan siswa dalam mengamati dan mengenali tahapan-tahapan siklus air seperti evaporasi, kondensasi, presipitasi, dan infiltrasi. Siswa tampak lebih tertarik dan aktif saat berinteraksi dengan model digital yang disediakan, sehingga mereka dapat mengidentifikasi setiap tahapannya dengan lebih tepat. Mereka mulai memahami urutan tahapan dalam siklus air serta mampu mengaitkannya dengan peran faktor-faktor alam, seperti cahaya matahari, pembentukan awan, dan pergerakan air tanah. Visualisasi konkret ini juga membantu siswa membedakan setiap proses dalam siklus air, serta memberikan contoh yang sesuai

dengan fenomena yang mereka temui di lingkungan sekitar. Contohnya, siswa mampu menjelaskan bahwa penguapan terjadi karena panas matahari.

Hasil Belajar Kognitif Siswa
Menggunakan Media *Assemblr Edu*
Materi Siklus Kelas V

Tolak ukur hasil belajar kognitif dinilai melalui soal tes yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta indikator materi siklus air itu sendiri. Pembelajaran dianggap berhasil jika siswa mampu memenuhi kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP). Penggunaan media *Assemblr Edu* dengan tampilan visual 3D interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan menarik. Penggunaan media ini secara tidak langsung dapat meningkatkan pemahaman kognitif C1-C4 terhadap materi siklus air melalui beberapa tahapan. Pertama, mereka dapat mengidentifikasi bagian-bagian penting dalam proses siklus air, seperti penguapan, pengembunan, hujan, dan penyerapan air ke dalam tanah. Selanjutnya, dapat menjelaskan bagaimana air berpindah melalui berbagai tahap dalam siklusnya, kemampuan berpikir yang

lebih kompleks ditunjukkan melalui kemampuan siswa dalam menguraikan keseluruhan alur siklus air secara mendetail, dan siswa juga dapat melakukan analisis terhadap pengaruh lingkungan dan aktivitas manusia terhadap keberlangsungan siklus air.

Pengaruh Penggunaan Media *Assemblr Edu* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Siklus Air Kelas V SDN Tambaan 1

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $4,977 > 2,060$. Selain itu juga bisa dilihat dari nilai *Sig. (2-tailed)* $0,00 < 0,05$. Hasil tersebut memenuhi asumsi bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Assemblr Edu* pada materi siklus air. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Iskandar,S., dkk., (2023) menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Assemblr Edu* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi ASEAN Kelas VI.

Respon Penggunaan Media *Assemblr Edu* pada Materi Siklus Air Kelas V

Media berbasis *Augmented Reality* (AR) tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, karena menyajikan materi secara visual dan interaktif. Selain itu, penggunaan *Assemblr Edu* juga meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Mereka tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga terlibat aktif melalui interaksi dengan media. Suasana belajar pun menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Dengan keterlibatan aktif ini, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berdampak positif terhadap pemahaman konsep serta hasil belajar kognitif siswa. Media *Assemblr Edu* sangat efektif dan disukai dalam membantu siswa mempelajari materi siklus air, serta mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami. Oleh karena itu, respon siswa terhadap penggunaan media *Assemblr Edu* menjadi indikator bahwa media ini berkontribusi positif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kognitif sesuai dengan jenjang dalam taksonomi Bloom. Hal tersebut

sejalan dengan pendapat Chairudin, M., dkk., (2023) terkait respon positif dari penggunaan media Assemblr Edu dan sejalan juga dengan pendapat Masri, dkk., (2023) terkait manfaat penggunaan media *Assemblr Edu*.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Assemblr Edu terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus air kelas V. Hal ini terbukti dari perbandingan nilai t_{hitung} lebih besar dari pada nilai t_{tabel} yaitu $4,977 > t_{tabel} 2,060$. Dengan nilai signifikansi tercatat 0,00 berada jauh di bawah batas signifikansi yang telah ditentukan, yaitu 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media *Assemblr Edu* sebelum dan sesudah terhadap hasil belajar siswa.

Peningkatan ini juga terlihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 53,85 yang naik menjadi 73,46 pada *posttest*. Selain itu, tingkat respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Assemblr Edu* ini

sangat tinggi, dengan rata-rata sebesar 96% dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa adanya minat dan sikap positif siswa terhadap penggunaan media *Assemblr Edu* dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Chairudin, M., Yustianingsih, T., & Aidah, Z. (2023). *SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA JENJANG SMP / MTS*. 4(2), 131
- Iskandar, S., dkk. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr EDU Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi ASEAN Kelas VI. *Al-Qodiri Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Keagamaan.*, 20(3), 596-606.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27.
<https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Masri, 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.
<https://doi.org/10.30596/jppp.v4i3.16429>
- Nur, S. S., & Noviardila, I. (2021). Kajian Literatur Pengaruh Model Learning Cycle terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu. *Journal of Education Research*, 2(1), 1–5.
<https://doi.org/10.37985/jer.v2i1.38>
- Prihatiningtyas, S., & Sholihah, N. F. (2020). Project Based Learning E-Module to Teach Straight-Motion Material for Prospective Physics Teachers. *Pendidikan Fisika*, 8(3), 223–235.
<https://doi.org/10.26618/jpf.v8i3.3442>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta, CV.