

---

## **PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MENGGUNAKAN MEDIA AUGMENTED REALITY BERBANTUAN ASSEMBLR EDU PADA PESERTA DIDIK KELAS V**

**Fadhila Mauliyah<sup>1</sup>, Amrah<sup>2</sup>, Arna Nilawati<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar /email: [fadhilamauliyah99@gmail.com](mailto:fadhilamauliyah99@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Makassar /email: [amrah@unm.ac.id](mailto:amrah@unm.ac.id)

<sup>3</sup>UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah /email: [arnanilawati77@guru.sd.belajar.id](mailto:arnanilawati77@guru.sd.belajar.id)

<b>Artikel info</b>	<b>Abstrak</b>
<i>Received; 7-09-2024</i> <i>Revised; 10-10-2024</i> <i>Accepted; 25-11-2024</i> <i>Published; 30-11-2024</i>	Penelitian ini bertujuan menggambarkan penggunaan media <i>Augmented Reality</i> yang didukung oleh <i>Assemblr Edu</i> dalam meningkatkan hasil belajar IPAS. Subjek dalam penelitian adalah peserta didik kelas V A sebanyak 21 peserta didik. Teknik analisis data adalah analisis deskriptif kuantitatif yang dilakukan dengan perhitungan persentase. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan media <i>Augmented Reality</i> berbantuan <i>Assemblr Edu</i> dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Ini ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus—pra tindakan sebesar 24%, 57%, dan 76% pada siklus II—sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media <i>Augmented Reality</i> berbantuan <i>Assemblr Edu</i> efektif dalam meningkatkan hasil belajar.
<b>Keywords:</b> <i>Hasil Belajar, Media Augmented Reality, Assemblr Edu, IPAS</i>	artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



---

### **PENDAHULUAN**

Manusia pada dasarnya membutuhkan pendidikan untuk mengembangkan berbagai aspek dalam dirinya, termasuk pengetahuan, keterampilan, sikap, serta pengalaman. Untuk mengasah diri, diperlukan lembaga pendidikan yang bersifat formal yaitu sekolah dasar. Pendidikan pada tingkat ini bertujuan membentuk tingkah laku, pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan dasar yang penting, sehingga peserta didik memiliki kesiapan untuk melanjutkan pengembangan diri pada jenjang pendidikan selanjutnya. Proses pembelajaran melibatkan berbagai komponen yang saling berhubungan, yaitu guru dan peserta didik, tujuan pembelajaran, materi ajar, metode atau strategi pembelajaran, media atau sarana, serta penilaian (Pane & Darwis Dasopang, 2017).

Proses pembelajaran sebaiknya berpedoman pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia tentang Standar Nasional Pendidikan Nomor 57 Tahun 2021 Pasal 10 Ayat (2) huruf b disebutkan bahwa: “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”.

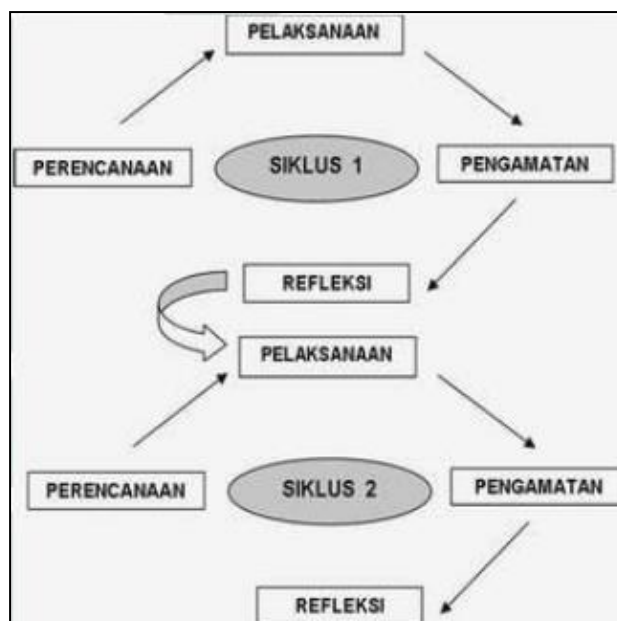
Proses pembelajaran dapat berjalan secara maksimal jika didukung oleh penggunaan media yang efektif. Media yang menarik berkontribusi dalam membentuk lingkungan belajar yang mendukung sekaligus mendorong motivasi peserta didik dalam belajar. Menurut Arsyad (Nurdyansyah, 2019), media pembelajaran berperan sebagai alat untuk mengatur informasi yang disampaikan secara visual maupun verbal. Dengan menggunakan media yang tepat dapat membantu memperkuat interaksi serta mempermudah penyampaian pesan-pesan pembelajaran. Guru perlu memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif, sehingga peserta didik tetap termotivasi dan terhindar dari rasa bosan selama proses belajar berlangsung.

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti terhadap proses pembelajaran di UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah khususnya kelas V A, pembelajaran IPAS masih menghadapi berbagai permasalahan. Terdapat peserta didik yang kehilangan fokus selama pembelajaran, misalnya dengan sering melihat ke luar jendela atau berbicara dengan teman sebangku. Hal tersebut terjadi karena peserta didik kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru kurang menggunakan media pembelajaran yang menarik, akibatnya peserta didik terlihat kurang antusias, menunjukkan sikap malas, atau tampak bosan selama pembelajaran berlangsung. Kenyataan ini terlihat saat peserta didik jarang mengajukan pertanyaan dan tidak menjawab pertanyaan dari guru.

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik serta meningkatkan minat untuk mengikuti proses belajar di kelas, *augmented media* dapat menjadi salah satu solusi. Syaharuddin dkk. (2023), mendefinisikan *Augmented Reality* sebagai perpaduan antara Virtual Reality (realitas visual) dan realitas dunia nyata (Actual Reality), di mana objek 2D dan 3D dapat disisipkan untuk menciptakan tampilan yang tampak alami dan terintegrasi dengan lingkungan sekitar. Penggunaan media pembelajaran yang dilengkapi dengan objek 3D yang menarik dapat meningkatkan keinginan peserta didik mempelajari materi. Hal tersebut berkontribusi pada peningkatan hasil belajar sekaligus memperdalam pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep yang diajarkan, salah satunya dengan penggunaan aplikasi *Assemblr Edu*.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu penelitian berulang atau melalui beberapa siklus yang menggunakan model penelitian Kurt Lewin. PTK terbagi atas 4 bagian yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.



Gambar 1. Siklus Teori Kurt Lewin (Arikunto, 2017)

Penelitian dilaksanakan di kelas V A UPT SPF SDI Hartaco Indah tahun pelajaran 2024/2025 dengan subjek sebanyak 21 peserta didik, terdiri dari 12 peserta didik perempuan dan 9 peserta didik laki-laki. Penelitian dilaksanakan dengan pendampingan serta bantuan dari rekan sejawat yang berperan sebagai pengamat atau observer selama berlangsungnya proses penelitian.

Teknik pengumpulan data mencakup observasi, evaluasi, dan dokumentasi. Observasi dilakukan oleh rekan sejawat yang mengamati kegiatan peneliti selama pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi. Evaluasi dilaksanakan dua kali, yaitu pada akhir setiap siklus, sementara dokumentasi untuk melengkapi hal yang tidak tercatat dalam lembar observasi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Sebelum melakukan tindakan penyelesaian masalah, hasil belajar IPAS peserta didik kelas V A UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah menunjukkan dari 21 peserta didik, 24% di antaranya berhasil tuntas, sementara 76% sisanya belum tuntas..

Hasil belajar siklus I menunjukkan adanya peningkatan persentase yaitu 57%. Dan penurunan persentase ketidaktuntasan 43% yang masuk pada kategori cukup. Berdasarkan hasil observasi yang terdiri atas observasi aktivitas peneliti, peserta didik serta hasil evaluasi yang dilakukan masih terdapat beberapa hal yang menjadi kendala yakni pada proses pembelajaran IPAS berlangsung masih terdapat peserta didik yang belum mengetahui penggunaan aplikasi *Assemblr Edu* sehingga proses belajar tidak sesuai yang diharapkan, dan masih terdapat peserta didik yang kurang berpartisipasi selama proses pembelajaran. Agar hasil yang diinginkan tercapai dengan maksimal maka akan diperbaiki pada pertemuan selanjutnya.

Pada siklus II, hasil belajar peserta didik menunjukkan kenaikan yang signifikan, dengan 76% peserta didik mencapai nilai tuntas, sementara 24% sisanya belum tuntas yang tergolong kategori baik. Refleksi dilakukan di akhir setiap siklus untuk mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil ini, penelitian dinyatakan selesai pada siklus II.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil belajar, tingkat penguasaan materi pada mata pelajaran IPAS di siklus I menunjukkan bahwa 12 peserta didik yang berhasil tuntas, sementara 9 peserta didik belum mencapai ketuntasan. Rata-rata ketuntasan belajar peserta didik hanya mencapai 57%, yang berarti banyak peserta didik belum memenuhi KKM. Selain itu, lembar aktivitas pada siklus I menunjukkan bahwa pembelajaran belum dilaksanakan secara optimal, terlihat dari beberapa indikator pembelajaran yang belum terpenuhi. Oleh karena itu, perlu dilakukan peningkatan aktivitas guru, mengingat hasil belajar yang masih kurang memadai, sehingga diperlukan perbaikan pada pertemuan berikutnya.

Media *Augmented Reality* berbantuan *Assemblr Edu* yang digunakan dalam pembelajaran mulai mendapatkan respon positif dari peserta didik, meski masih terdapat peserta didik yang belum aktif dalam pembelajaran. Hasil penelitian pada siklus II terlaksana dengan baik dari aktivitas guru dan peserta didik maupun hasil tes. Peningkatan ini terlihat dari ketuntasan belajar dari 57% ke 76%.

Media tersebut dipilih oleh peneliti karena media ini menyajikan objek belajar secara konkret, yang membantu memperkaya pengalaman belajar peserta didik, memiliki daya tarik yang kuat, dapat memotivasi peserta didik, dan mengatasi kebosanan selama pembelajaran. Penelitian serupa oleh Inayatur, (2023) “Penggunaan Media *Assemblr Edu* Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa“. Penelitian tersebut menyatakan adanya peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media *Assembler Edu*.

Berdasarkan hasil belajar pada siklus I dan II, persentase yang dicapai peserta didik memperlihatkan peningkatan yang positif. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* berbantuan *Assemblr Edu* dalam pembelajaran IPAS telah berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V A di UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah.

Keberhasilan disebabkan oleh kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan baik, mengikuti langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan. Tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan berhasil dicapai dengan baik yang menunjukkan bahwa media *Augmented Reality* berbantuan *Assemblr Edu* dapat menjadi salah satu media yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS di Sekolah Dasar.

### **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* berbantuan *Assemblr Edu* pada peserta didik kelas V A UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Inayatur, (2023). Penggunaan Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V-A Pada Materi Organ Gerak Manusia Di Min 2 Kota Surabaya. Skripsi. Uin Sunan Ampel Surabaya.
- Nurdiansyah, (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar dan Pembelajaran. FITRAH: Jurnal Kajian Ilmuilmu
- Syahrudin, dkk, (2023). Media Pembelajaran Interaktif berbasis Augmented Reality Studi Kasus : Mata Pelajaran Fisika Besaran dan Satuan. Jurnal INSYPRO (Information System and Processing), 7(2), 1–6.