

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ASSMBLR EDU TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 12 KOTA KUPANG

Fransiska Yeci Bere¹, Bella Theo Tomi Pamungkas², Andrinata³
Email: yecibere1802@gmail.com¹, bella.pamungkas@staf.undana.ac.id²,
andrinata@staf.undana.ac.id³
Universitas Nusa Cendana

ABSTRAK

Assemblr Edu adalah sebuah platform pembelajaran berbasis augmented reality (AR) yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep-konsep kompleks dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Proses pembelajaran di SMA Negeri 12 Kota Kupang belum menggunakan banyak media pembelajaran sehingga peneliti ingin menerapkan media assmblr edu sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar. Tujuan penelitian ini yaitu Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran ASSEMBLR EDU terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 12 Kupang. Bagaimana pengaruh media pembelajaran ASSEMBLR EDU terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri12 Kota Kupang? Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran ASSEMBLR EDU terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 12 Kupang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian eksperimen. Desain penelitian Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XI yang berjumlah 88 orang. Sampel yang di gunakan yaitu kelas IX A yang berjumlah 29 orang dan kelas XI c berjumlah 29 orang. Teknik pengumpulan data yang di gunakan yaitu, observasi, teknik tes, dan dokumentasi. Analisis yang digunakan yaitu analisis independent sampel T-test. Hasil analisis independent sampel T-test dengan nilai signifikan sebesar 0,000 sehingga berdasarkan pengambil keputusan uji independent sampel T-Test nilai sig $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikansi antara kelas yang belum menggunakan menggunakan media pembelajaran assemblr edu dan yang sudah menggunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga terbukti hipotesisnya. Sedangkan niali uji N-gain menunjukkan perbedaan hasil nilai N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 68% yang tergolong dalam kategori cukup efektif, dan pada kelas kontrol menunjukkan hasil sebesar 6% dikarnakan perbedaan perlakuan yang diberikan penjelasan materi menggunakan media pembelajaran assemblr edu, sehingga dapat disimpulkan bahwa media essemblr edu merupakan media yang dapat meningkatkan hasil belajar dan terbukti efektif.

Kata Kunci: Media, Pembelajaran, Assmblr Edu.

ABSTRACT

Assemblr Edu is an augmented reality (AR)-based learning platform designed to help students understand complex concepts in a more interactive and fun way. The learning process at SMA Negeri 12 Kupang City has not used many learning media so researchers want to apply the assmblr edu media as one of the learning media that can improve learning outcomes. The purpose of this study is to determine the effect of ASSEMBLR EDU learning media on student learning outcomes in Geography subjects at SMA Negeri 12 Kupang. How does the ASSEMBLR EDU learning media affect student learning outcomes in Geography subjects at SMA Negeri 12 Kupang City? The purpose of this study is to determine the effect of ASSEMBLR EDU learning media on student learning outcomes in Geography subjects at SMA Negeri 12 Kupang City. The research method used in this study is experimental research. Research design The population in this study were all 88 class XI students. The sample used was class IX A totaling 29 people and class XI c totaling 29 people. The data collection techniques used were observation, test techniques, and documentation. The analysis used is independent sample T-test analysis. The results of the independent sample T-test analysis with a significant value of 0.000 so that based on the decision maker of the independent sample T-Test test,

the sig value is 0.000 <0.05 then H0 is rejected H1 is accepted so that it can be concluded that there is a significant influence between classes that have not used the assembly edu learning media and those that have used it to improve student learning outcomes, so that the hypothesis is proven. While the N-gain test value shows a difference in the N-Gain value in the experimental class of 68% which is included in the fairly effective category, and in the control class it shows a result of 6% due to the difference in treatment given the explanation of the material using assembly edu learning media, so it can be concluded that assembly edu media is a media that can improve learning outcomes and is proven to effective.

Keywords:Media, Learning, AssemblrEdu.

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam artian mempunyai keterkaitan erat dengan setiap aspek kehidupan manusia. Keterkaitan yang erat melalui berbagai proses tidak mungkin dapat dilepaskan satu sama lain antara kehidupan manusia dengan warna pendidikannya. Sehingga setiap dimensi manusia adalah bagian dari proses pendidikan. Pendidikan juga merupakan suatu proses yang bertujuan. Setiap proses yang bertujuan tentunya mempunyai ukuran yang sudah sampai dimana perjalanan kita di dalam mencapai tujuan tersebut. Dalam konteks pendidikan nasional di Indonesia di dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan (Serevina, 2022)

Ilmu Pendidikan adalah dua kata yang dipadukan, yakni Ilmu dan Pendidikan yang masing-masing memiliki arti dan makna tersendiri. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia terbitan Balai Pustaka disebutkan, bahwa Ilmu adalah Pengetahuan tentang sesuatu bidang yang disusun secara sistematis menurut metode tertentu, yang dapat digunakan untuk menerangkan gejala tertentu di bidang (pengetahuan) itu. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia terbitan Balai Pustaka menjelaskan, bahwa kata Pendidikan berasal dari kata dasar didik yang artinya memelihara dan memberi latihan (ajaran, tuntunan, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Sedangkan arti dari Pendidikan adalah Proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, dan perbuatan mendidik. Pendidikan dapat diimplementasikan secara optimal, jika arah dan tujuannya jelas, disertai dengan landasan yang kokoh. Oleh karena itu, seorang pendidik ataupun praktisi pendidikan di pandang perlu memahami dan mengetahui konsep dasar pendidikan. dan mengapa seorang perlu memahami sejumlah konsep konsep pendidikan secara komprehensif, Karena setiap kebijakan yang dilakukan tidak cukup atas dasar keinginan diri, argumentasi (Rahman et al., 2022)

Dikutip dari artikel (Asmarani, 2016), media yaitu perantara atau pengantar dari pengirim pesan ke penerima pesan. Terkait dengan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, minat dan perhatian anak didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal. Dalam mencapai tujuan pembelajaran peradanya media pembelajaran yang dapat mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Bapak pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti pendidikan; “pendidikan merupakan tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntuti segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaannya setinggi tingginya”. Pendidikan merupakan sebuah proses humanisme yang selanjutnya yang selanjutnya di kenal dengan memanusiakan manusia. Maka dari itu kita harus bisa menghormati hak asasi setiap manusia (Pungkarana, 2023)

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Pentingnya media pembelajaran yaitu memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Nurrita, T. (2018)

Aplikasi Assemblr Edu merupakan platform yang memungkinkan anda menggunakan 3D dan AR untuk membuat aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menarik. Tujuan dari aplikasi Assemblr Edu yaitu agar membuat sesi pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Dan kita dapat mengubah latihan belajar yang membosankan menjadi menyenangkan dengan fitur yang mudah digunakan dan dapat diakses (Putu Rissa ., 2022). Kelebihan dari aplikasi Assemblr Edu ini sendiri yaitu:

1. Mampu mengkonstruksi output yang berbasis visual dalam bentuk 3 dimensi, hal ini dapat menarik perhatian dan menambah rasa ingin tahu bagi peserta didik.
2. Membantu dalam penyampaian konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih nyata sehingga memudahkan peserta didik.
3. Telah tersedia konten-konten siap pakai yang dapat digunakan oleh guru. Kontennya terdapat dalam beberapa bentuk seperti model, diagram, bahkan simulasi
4. Guru dapat mengkrasikan konten yang diinginkan, selain konsep siap pakai, Assemblr Edu ini juga memungkinkan penggunaannya untuk mengkonstruksi dari awal sesuai dengan yang diinginkan.
5. Menjadikan aktivitas belajar yang lebih bermakna, salah satunya dengan penggunaan fitur scan to see yang memungkinkan terjadinya aktivitas secara dua arah. Assemblr Edu berkonsep Augmented Reality yakni memiliki animasi, audio, dan video yang bersifat user friendly artinya mudah digunakan tanpa perlu pemahaman tentang programan yang ada.

Assmblr edu memiliki berbagai kelebihan yang menjadikan alat yang efektif untuk proses pembelajaran. Adapun beberapa kelebihan dari media assmblr edu yaitu, interaktivitas mampu membuat pengalaman belajar menarik, realitas bertambah, visualisasi konsep, mempermudah pemahaman, pembelajaran berbasis visual, fleksibilitas, pembelajaran dan aksesibilitas, pembelajaran mandiri, mendukung untuk berbagai gaya belajar yang menarik. Media yang ditampilkan melalui assemblr edu mengenai materi keanekaragaman hayati pada bab tentang persebaran flora dan fauna. Didalam materi menampilkan menggunakan assemblr edu semakin menarik, siswa/i semakin tertarik karena dengan menggunakan assemblr edu sangat menarik dan dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Adapun kekurangan dalam aplikasi Assemblr Edu antara lain yaitu: tidak semua fitur yang ada pada aplikasi ini bersifat gratis. Terdapat beberapa fitur yang mengharuskan penggunaannya untuk berlangganan dengan pilihan paket yang beragam, maka dari itu tentunya kita menggunakan media pembelajaran pada aplikasi Assemblr Edu yaitu agar kegiatan pembelajaran lebih interaktif, kolaboratif, serta menyenangkan karena berbasis 3D dan AR, dan mempermudah interaksi dengan siswa/i (Chairudin, Yustianingsih, et al., 2023)

SMA Negeri 12 Kota Kupang merupakan salah satu SMA terindah di Kota Kupang, sekolah dengan memiliki mutu akreditasi B tentunya menjadikan peserta didik unggul di berbagai aspek belajar dan pembelajaran serta ekstrakurikuler. Dengan demikian berkembangnya dunia teknologi informasi dan komunikasi tentunya memberikan suatu pengalaman belajar yang menyenangkan dan ringkas serta mempermudah untuk mencari referensi- referensi sumber belajar selain buku cetak yang tersedia.

Observasi awal yang telah dilakukan dengan mewawancarai guru bidang studi Geografi SMA Negeri 12 Kota Kupang, diperoleh fakta bahwa kondisi saat ini mayoritas siswa cenderung kurangnya media pembelajaran yang menunjang dalam pembelajaran, di karenakan belum ada media pembelajaran yang digunakan atau diterapkan di sekolah tersebut. Jadi biasanya siswa melakukan observasi secara langsung di lingkungan sekolah dan masyarakat masing-masing.

Pada observasi kedua yang dilakukan dengan membagikan kuisioner kepada guru-guru geografi, dengan mempertanyakan apakah guru-guru mendukung dengan adanya media pembelajaran Assemblr Edu tersebut. Dalam hasil jawabannya guru-guru semua mendukung dengan diadakan media pembelajaran tersebut karena media pembelajarannya bagus sesuai dengan perkembangan zaman dan bisa mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik dalam melakukan penelitian dengan judul “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ASSEMBLR EDU TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 12 KOTA KUPANG”

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian Quasi eksperimen. Quasi eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menunjukkan hubungan sebab akibat antara variabel independen dan dependen. Quasi eksperimen juga disebut eksperimen semu. Alasan menggunakan jenis penelitian ini karena dalam penelitian ini digunakan dua variabel yaitu media pembelajaran assemblr edu sebagai variabel (X) dan hasil belajar sebagai variabel terikat (Y) (Abraham & Supriyati, 2022).

Teknik pengumpulan data yang tepat dan instrument penelitian yang valid sangat berperan dalam menghasilkan data yang akurat dan dapat diandalkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Teknik Tes

Teknik ini menggunakan pretest dan posttest dimana jenis tes berupa tes pilihan ganda.

2. Dokumentasi

Pada penelitian ini peneliti menggunakan foto, catatan proses, pelaksanaan test pretest dan posttest. Teknik ini dilakukan karena dianggap perlu dan memberikan sumbang sebagai data penguat , sebab wujudnya berbentuk fisik, misalnya seperti hasil test di kelas, yang berbentuk dokumen.

Suatu analisis statistik biasanya digunakan untuk menguji apakah sebuah hipotesis ditolak atau diterima. Dalam penelitian ini data yang diperoleh berupa data kuantitatif sehingga harus dianalisis dengan menggunakan persamaan statistik dengan menggunakan program aplikasi software SPSS. Uji statistik yang digunakan adalah uji homogenitas , uji normalitas dan uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

1. Hasil Belajar posttest kelas Eksperimen

Nilai	Frekuensi
30-50	2
55-60	13
65-70	12
75-80	2
85-90	0
95-100	0
.30-50	0
55-60	0
65-70	0
75-80	7
85-90	15

Hasil Penelitian 2024

Dari tabel nilai di atas menunjukkan nilai siswa yang sudah kkm sebanyak 2 orang sementara siswa yang belum cukup kkm sebanyak 27 orang dengan nilai 30 sampai 70. Dari tabel nilai di atas menunjukkan nilai siswa yang sudah kkm sebanyak 29 orang dengan nilai tertinggi 75 samapai 100 sementara siswa yang belum cukup kkm sebanyak 0 orang.

2. Hasil Belajar posttest kelas Kontrol

Nilai	Frekuensi
30-50	2
55-60	21
65-70	14
75-80	0
85-90	0
95-100	0
30-50	5
55-60	11
65-70	13
75-80	0
85-90	0
95-100	0

Hasil penelitian 2024

Dari tabel nilai di atas menunjukkan nilai siswa yang sudah kkm sebanyak 0 orang, sementara siswa yang belum cukup kkm sebanyak 29 orang dengan nilai 30 sampai 70. Dari tabel nilai di atas menunjukkan nilai siswa yang sudah kkm sebanyak 0 orang, sementara siswa yang belum cukup kkm sebanyak 29 orang dengan nilai mulai dari 30-70

3. Gen Skor Kelas Eksperimen

NO	NILAI PRETEST	NILAI POSTTEST	SELISIH NILAI
1	79	90	20
2	60	89	29
3	70	90	20
4	60	100	40
5	74	83	9
6	65	84	21
7	63	85	22
8	55	100	45
9	60	83	23
10	55	90	35
11	65	95	30
12	55	100	45
13	60	98	38
14	60	87	27
15	50	84	34
16	60	95	35
17	65	98	33
18	55	95	40
19	60	90	30
20	70	85	15
21	70	85	15
22	65	88	23
23	70	80	10
24	65	85	20
25	70	90	20
26	65	90	25
27	50	85	35
28	55	80	25
29	60	75	15

Hasil Penelitian 2024

4. Gen Skor Nilai Kelas Kontrol

NO	NILAI PRETEST	NILAI POSTTEST	SELISIH NILAI
1	70	65	5
2	65	55	10
3	60	70	10
4	65	70	5
5	50	65	15
6	60	65	5
7	70	70	0
8	65	65	0
9	60	50	10
10	60	60	0
11	65	55	10
12	70	40	30
13	65	45	20
14	65	60	15
15	50	65	15
16	55	60	5
17	60	60	0
18	65	60	5
19	60	65	5
20	60	60	0
21	55	65	10
22	55	55	0
23	65	60	5
24	65	50	15
25	60	60	0
26	65	65	0
27	60	55	5
28	65	65	0
29	55	65	10

Hasil Penelitian 2024

Berdasarkan tabel output di atas diketahui bahwa perolehan N-Gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan hasil yang menunjukkan perbedaan hasil nilai N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 68% yang tergolong dalam kategori cukup efektif, dan pada kelas kontrol menunjukkan hasil sebesar 6% dikarenakan perbedaan perlakuan yang diberikan penjelasan materi menggunakan media pembelajaran assemblr edu, yang mendorong pengetahuan siswa menjadi kreatif dan membangun pengetahuan secara mandiri.

5. Uji Normalitas

	KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL	POST TEST C (KELAS EKSPERIMEN)	.140	29	.126	.940	29	.084
	PRE TEST C (KELAS EKSPERIMEN)	.143	29	.107	.955	29	.219
	POST TEST A (KELAS KONTROL)	.204	29	.002	.904	29	.009
	PRE TEST A (KELAS KONTROL)	.210	29	.001	.894	29	.005

Diolah Peneliti (SPSS Versi 2022)

Berdasarkan tabel menunjukkan hasil uji normalitas diatas yang dibantu dengan SPSS Versi 22 menunjukkan tingkat nilai signifikan yang peroleh dari kelas eksperimen yakni 0.084 dan 0.219 sedangkan pada kelas kontrol adalah 0.009 dan 0.005, sehingga dapat disimpulkan dengan melihat pada dasar pengambilan keputusan yang ada pada uji normalitas dari keempat hasil uji tersebut, memiliki signifikan ≥ 0.05 sehingga data tersebut dikatakan normal.

6. Uji Homogen

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI	Based on Mean	.004	1	60	.948
	Based on Median	.003	1	60	.954
	Based on Median and with adjusted df	.003	1	58.716	.954
	Based on trimmed mean	.001	1	60	.978

Diolah Peneliti (SPSS Versi 22)

Berdasarkan Tabel output uji homogenitas diatas menunjukkan bahwa nilai signifikan yang telah diperoleh pada kedua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0.948. Sehingga dapat disimpulkan dengan melihat dasar pengambilan keputusan pada uji homogenitas, hasil dari kedua kelas tersebut memiliki tingkat nilai sig $0,948 > 0,05$, maka data tersebut berdistribusi homogen (sama).

7. Uji-t (independent Sample test)

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
NILAI	Equal variances Assumed	.004	.948	15.609	60	.000	28.258	1.810	24.637	31.879
	Equal variances not assumed			15.609	59.851	.000	28.258	1.810	24.637	31.879

Diolah Peneliti (SPSS Versi 22)

Berdasarkan Hasil uji Hipotesis dengan uji independent sampel t-test dari tabel output (tabel 4.11) diatas maka diperoleh nilai $t = 15.609$ dengan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak, H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan pada media pembelajaran assemblr edu terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen, artinya ada peningkatan signifikan setelah menggunakan media pembelajaran assemblr edu pada kelas eksperimen. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikansi antara kelas yang belum menggunakan menggunakan media pembelajaran assemblr edu dan yang sudah menggunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik,

sehingga terbukti hipotesisnya.

Pembahasan

Keberhasilan dalam penelitian ini adapun beberapa faktor yang menjadi pendorong dalam penelitian ini yaitu, kondisi lingkungan kelas pada pagi hari yang membuat semangat bagi siswa dalam menerima materi yang peneliti jelaskan. Keterampilan guru dalam membangun komunikasi di dalam kelas yang baik dan penjelasan mengenai media yang ditampilkan. Keterampilan kita sebagai peneliti dalam menggunakan atau menampilkan membuat siswa/i sangat tertarik mengenai media assmblr edu sendiri, dengan 3D dan berbagai kelebihan yang ada pada media assmblr edu yang ditampilkan membuat siswa semakin penasaran dalam mengetahui seperti apa media assmblr edu itu sendiri. Tampilan media assmblr edu yang menarik, video penjelasan mengenai assmblr edu membuat siswa semakin tertarik dalam menggunakan assmblr edu. Penggunaan bahasa yang dijelaskan dapat mudah dipahami dan cepat di mengerti oleh siswa/i.

Adapun kelebihan assmblr edu dapat dilihat dengan keadaan siswa di SMA Negeri 12 Kota Kupang, membuat siswa agar lebih aktif dan kolaboratif serta kerjasama antara kelompok dalam menggunakan assmblr edu. Dengan keadaan siswa pada saat penelitian dapat meningkatkan berbagai motivasi siswa/i belajar karena dengan adanya berbagai fitur di assmblr dapat membuat pengetahuan siswa/i semakin bertambah.

Pada saat melakukan penelitian siswa/i sangat antusias dalam mendengar dan ingin tau mengenai media assmblr edu. Dengan berbagai kelebihan yang ada pada assmblr edu sangat membantu siswa/i dalam proses pembelajaran. Adapun beberapa kelemahan yang ada pada assmblr edu seperti keterbatasan teknik dalam hal ini keterbatasan jaringan internet, karena assmblr edu memerlukan koneksi internet yang sangat stabil untuk berfungsi dengan baik, namun pada saat melakukan penelitian jaringan dan koneksi internet yang stabil.

Assemblr Edu adalah salah satu aplikasi yang mengusung konsep Augmented Reality. Sesuai dengan konsepnya aplikasi ini mampu mengkontruksi tampilan dalam bentuk tiga dimensi. Aplikasi ini tersedia pada play store atau app store dalam bentuk aplikasi yang dapat diunduh secara gratis. assmblr edu ini dirancang guna membantu penggunaanya dalam mengkontruksi konten yang berupa tiga dimensi yang divisualisasikan dengan menggunakan aplikasi Assemblr Edu .

Kelebihan assemblr edu dibandingkan dengan aplikaksi lain yang berkonsep Augmented Reality yakni memiliki animasi ,audio,dan video yang bersifar user friendly artinya mudah digunakan tanpa perlu pemahaman tentang programnya yang advance. Kelebihan-kelebihan yang telah dijabarkan menjadikan aplikasi ini terlihat sangat powerful. Namun terdapat kekurangan pada aplikasi ini yaitu tidak semua filter yang ada pada aplikasi ini bersifat gratis. Terdapat beberapa fitur yang mengharuskan penggunaanya untuk berlangganan dengan pilihan paket yang beragam.

Dengan menggunakan media pembelajaran assemblr edu dapat memberikan berbagai dampak positif dan perubahan dalam cara siswa/i belajar. Dalam menggunakan media assemble edu ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa yang lebih interaktif terlibat karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan konten, seperti ibjek 3D dan elemen multimedia lainnya, dan juga dapat meningkatkan minat yang lebih tinggi dalam penggunaan teknologi AR dengan elemen visual yang menarik dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi pembelajaran. Perlu menggunakan media pembelajaran assemblr edu dalam proses pembelajaran di sekolah karena memiliki banyak sekali manfaat dalam proses pembelajaran yaitu:meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa melalui teknologi interaktif, memperkaya pengalaman belajar dengan konten 3D dan AR (Argumented Reality), membantu siswa memvisualisasikan konsep lebih mudah, dan meningkatkan retensi informasi dan pemahaman materi

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pembahasan penelitian pengaruh model pembelajaran *assmblr edu* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi kurikulum merdeka di SMA Negeri 12 Kota Kupang sebagai berikut:

Hasil uji normalitas kelas eksperimen, memiliki tingkat nilai signifikan > 0.005 yaitu 0.084 dan 0.219. Sedangkan pada kelas kontrol adalah 0.009 dan 0.005, dari hasil uji normalitas tersebut maka dengan melihat pada dasar pengambilan keputusan yang ada pada kedua kelas tersebut memiliki taraf nilai sig > 0.005 , maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal.

Kemudian, setelah dikatakan berdistribusi normal, maka dilakukan uji homogenitas. Pada uji homogenitas untuk kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0.948. Sehingga dapat menyimpulkan dengan melihat pada pengambilan keputusan pada uji homogenitas, hasil dari kedua kelas tersebut memiliki nilai sig $0.948 > 0.005$, maka tersebut berdistribusi homogen (sama)

Hasil analisis hipotesis menggunakan uji-t sampel independent menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.00 < 0.05$, maka H_0 ditolak, H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, hasil analisis hipotesis menunjukkan bahwa media pembelajaran *assmblr edu* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Hal ini dikarenakan siswa diajak untuk melihat dan menggunakan semenarik apa media *assmblr edu* jika diterapkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pembahasan penelitian tentang pengaruh Media pembelajaran *assmblr edu* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi kurikulum merdeka di SMA Negeri 12 Kota Kupang dapat disimpulkan sebagai berikut:

Penggunaan media pembelajaran *assmblr edu* pada materi keanekaragaman hayati pada subbab persebaran flora dan fauna pada kelas XI di SMA Negeri 12 Kota Kupang terdapat pengaruh hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dibandingkan hasil belajar pada kelas kontrol, dengan tahapan siswa dijelaskan terlebih dahulu seperti apa media *assmblr edu* ini, apa saja kelemahan dan kelebihanannya. Setelah itu masuk pada materi persebaran flora dan fauna, apa saja ciri-ciri dari persebaran flora dan fauna dan tersebar di daerah mana saja flora dan fauna tersebut. Dan pada tahapan berikutnya setelah siswa/i melihat bagaimana kerja dari media *assmblr edu* dan berbagai fitur yang ada di dalamnya, dapat menarik perhatian siswa untuk lebih tau dan membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar jika menggunakan media *assmblr edu* tersebut.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Bagi guru ketika ada kendala dalam belajar, salah satu pilihan adalah menggunakan media pembelajaran *assmblr edu* karena pada penelitian ini terbukti media *assmblr edu* ini memiliki peningkatan hasil belajar.
2. Bagi siswa ketika ada pembelajaran dikelas diharapkan dalam mengikuti pembelajaran dengan baik ketika sudah menggunakan media *assmblr edu* dalam proses pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Chairudin, M., Nurhanifah, N., Yustianingsih, T., Aidah, Z., Atoillah, A., & Sofian Hadi, M. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi ASSEMBLR EDU Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS. *Communnity Development Journal*, 4(2), 1312–1318. <https://id.edu.assemblrworld.com/>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

- Pokhrel, S. (2024). No Title. *EΛENH. Aγαη*, 15(1), 37–48.
- pungkaran. (2023). Definisi Pendidikan dan Pengajaran menurut Ki Hajar Dewantara. <https://kumparan.com/berita-terkini/definisi-pendidikan-dan-pengajaran-menurut-ki-hajar-dewantara-20p2PKJQ7zY/full>
- Putu Raisa Putri, I., Oktariani, O., Hernawati, L., Wardarita, R., & Utami, P. I. (2022). Pendidikan Sebagai Suatu Sistem. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 10(1), 21. <https://doi.org/10.33394/vis.v10i1.5113>.
- Serevina, V. (2022). Manusia dengan pendidikan. <https://www.kompasiana.com/vina23783/621acc8f8700640d316b3e76/hubungan-manusia-dengan-pendidikan>