

**PENGARUH MEDIA *AUGMENTED REALITY* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV C SDN BARURAMBAT
KOTA 1**

Amirotudz Dzofiroh¹, Kholifatul Hakimah Ameliyanti², Malidina Firah³,
Rani Nur'aini⁴, Shilfi Rohmatika⁵, Ika Dian Rahmawati⁶
^{1,2,3,4,5,6}PGSD, FKIP, Universitas Trunojoyo Madura

¹amirotudzf@gmail.com, ²kholifatullhakimah04@gmail.com,

³firahmalidina@gmail.com, ⁴ranizyranka13@gmail.com,

⁵rohmatikashilvi@gmail.com, ⁶ika.rahmawati@trunojoyo.ac.id

ABSTRACT

This study has a problem that was found when conducting pre-research, namely regarding the low learning outcomes of students in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject in the material of Plant Body Parts and Their Functions in grade IV of elementary school, with a population of 25. This study aims to determine the effect of Augmented Reality (AR) media on student learning outcomes while providing alternative learning media that are innovative and relevant to the development of the times. This study uses a quantitative research type with a one-group design experimental research method. The main data source used in this study is primary data obtained through multiple-choice tests that are separated into a pretest and a posttest. The results of this study indicate that by using Augmented Reality-based media through the Assemblr Edu web, the highest pretest score was 80, and the lowest score was 20, with an average score of 57.6. After the treatment, the highest posttest score was 100, and the lowest score was 60, with an average of 79.6.

Keywords: learning outcomes, augmented reality, IPAS

ABSTRAK

Penelitian ini mengangkat permasalahan yang ditemukan pada pra penelitian yaitu sebanyak 25 siswa kelas IV SD memiliki hasil belajar yang rendah pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) pada materi "Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *Augmented Reality* (AR) terhadap hasil belajar siswa sekaligus mampu menyediakan media pembelajaran yang inovatif, relevan, dan terkini. Penelitian ini mengadopsi jenis penelitian kuantitatif dan menggunakan metode penelitian single-group experimental design. Sumber data utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah data asli yang diperoleh melalui tes, yang berupa soal pilihan ganda dan dibagi menjadi dua yaitu pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan skor tertinggi pre-test menggunakan media berbasis *Augmented Reality* (AR) melalui website Assemblr Edu sebesar 80 poin, skor

terendah sebesar 20 poin, dan skor rata-rata sebesar 57,6 poin. Setelah treatment, skor pasca-tes tertinggi adalah 100 poin, terendah 60 poin, dan rata-ratanya 79,6 poin.

Kata Kunci: hasil belajar, *augmented reality*, IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan berperan penting dalam menumbuhkan karakter siswa dan kemampuan beradaptasi dengan perkembangan zaman. Bersamaan dengan kemajuan teknologi digital, dunia Pendidikan dituntut untuk berinovasi dalam proses pembelajaran, termasuk dalam penggunaan media. Peran dari digitalisasi dalam pembelajaran dapat memberikan kemudahan akses serta untuk meningkatkan efektifitas proses belajar, dimana pada akhirnya mendukung guru dalam menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif melalui penyajian materi yang menarik. Selain itu, guru dapat mendorong kreativitas siswa dan memberikan kebebasan kepada mereka untuk membangun pemahaman secara mandiri. Salah satu bentuk nyata dari transformasi yang terjadi adalah integrasi teknologi komputer melalui penggunaan media pembelajaran sebagai sarana pendukung

pencapaian tujuan pembelajaran (Febriningrum & Purwaningsih, 2022).

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan cabang ilmu yang mengkaji tentang makhluk hidup, benda yang ada di alam semesta, serta hubungan di antara keduanya, serta aktivitas manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungan. Dalam proses pembelajarannya, siswa didorong untuk menyadari rasa ingin tahu mereka terhadap berbagai peristiwa yang terjadi di sekitar mereka. Peserta didik juga diharapkan dapat terlibat aktif dalam upaya pelestarian dan melindungi sumber daya di lingkungannya. Artinya, pembelajaran IPAS bertujuan menumbuhkan keterampilan inkuiri dalam mengenali dan merumuskan masalah melalui tindakan nyata. Meski demikian, pada faktanya, masih banyak siswa yang tidak bisa mengaplikasikan ilmu pengetahuan

yang diperoleh ke dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbud, 2022).

Dalam proses pembelajaran IPAS, capaian pembelajaran fase B meliputi keahlian siswa untuk mengetahui keterkaitan antara pengetahuan baru yang didapat dengan konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, serta bagaimana konsep-konsep tersebut berhubungan dengan lingkungan sekitar. Pembelajaran IPAS dianggap berhasil ketika siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang ditemui oleh mereka dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan materi ditandai dengan kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat, berpikir logis, melakukan observasi, eksperimen, investigasi, berkomunikasi secara efektif, menarik kesimpulan, menyampaikan hasil, serta menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh (Danti et al., 2023).

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), sebagai mata pelajaran integratif di jenjang sekolah dasar, seringkali memuat konsep-konsep yang memerlukan visualisasi konkret, seperti bagian

tubuh tumbuhan, perubahan energi, atau sistem tata surya. Sayangnya, pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih banyak didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media cetak, yang kurang diminati siswa dan dapat menyulitkan mereka dalam memahami konsep abstrak (Rahmah & Filza Amalina, 2020). Akibatnya, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS terlihat rendah, sebagaimana ditemukan dalam pra-penelitian sebelumnya di SDN BARURAMBAT KOTA 1, dimana sebagian besar nilai yang muncul sebelum dilakukannya tindakan yaitu bernilai 60 yang artinya belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Untuk menyelesaikan masalah ini, media pembelajaran yang lebih konkret dan interaktif harus digunakan. Siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik, visual, dan berhubungan dengan kontekstual dengan media berbasis *Augmented Reality* (AR) yang ditawarkan oleh aplikasi Assemblr Edu. Media *Augmented Reality* (AR) memungkinkan siswa

melihat dan memanipulasi model tiga dimensi bagian tubuh tumbuhan melalui perangkat digital. Hal ini sejalan dengan pendapat Azuma (1997) yang menyatakan bahwa, *Augmented Reality* (AR) adalah sebuah teknologi yang menghubungkan elemen dunia yang nyata dengan dunia maya secara interaktif dan menyajikan objek dalam bentuk animasi tiga dimensi (Setyawan, 2019).

Siswa tidak hanya dapat membaca atau melihat gambar dengan *Augmented Reality* (AR) dari Assemblr Edu. Mereka juga bisa berinteraksi secara langsung melalui objek virtual tumbuhan yang ditampilkan secara realistis. Diharapkan bahwa media ini akan menambah pemahaman siswa tentang konsep, meningkatkan minat mereka untuk belajar, dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka dalam materi Bagian Tubuh Tumbuhan. Akibatnya, sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang telah diidentifikasi masih rendah berdasarkan hasil pretest, penelitian ini akan berkonsentrasi pada penggunaan media AR

berbasis aplikasi Assemblr Edu. Sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Mulyani dan Masniladevi yang membuktikan bahwa media berbasis *Augmented Reality* (AR) memiliki pengaruh terhadap pemahaman dan hasil belajar volume bangun ruang kubus dan balok siswa kelas V SDN Gugus 2 Koto Tuo yang diperlihatkan dengan hasil rata-rata kelas yang menerapkan media berbasis *Augmented Reality* (AR) lebih baik dibandingkan dengan kelas yang tidak memakai media tersebut.

Kemajuan teknologi di bidang pendidikan telah memberikan berbagai kemudahan, terutama dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Penggunaan teknologi pada kegiatan belajar mengajar dapat menghasilkan suasana yang menarik dan mudah diterima oleh siswa. Di masa kini, teknologi memainkan peran penting dalam dunia pendidikan, bukan hanya digunakan untuk aktivitas media sosial yang seringkali menghabiskan waktu. Teknologi membuat penyebaran informasi dan pengetahuan pendidikan

secara lebih cepat dan efisien (Melinda et al., 2024). Teknologi pendidikan juga memungkinkan terjadinya perubahan pendekatan pembelajaran dari yang sebelumnya hanya berfokus pada penyampaian informasi secara satu arah, menjadi proses interaktif yang membimbing peserta didik dalam mengeksplorasi pengetahuan. Salah satu pendekatan yang kini berkembang pesat adalah penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) sebagai sarana belajar interaktif yang bisa memberikan informasi dalam bentuk visual tiga dimensi sehingga lebih cepat dimengerti oleh peserta didik (Laili & Qurrotu Inayatil Maula, 2024).

Pendapat yang serupa juga dikemukakan oleh James R. Valino (1998), yang menyatakan bahwa AR adalah suatu teknologi yang mampu mengintegrasikan objek digital baik dua dimensi maupun tiga dimensi ke dalam dunia nyata, yang akhirnya diproyeksikan secara langsung atau dalam waktu nyata. Dengan perkembangan zaman dan kemajuan perangkat teknologi saat ini, penerapan *Augmented Reality* (AR) menjadi

semakin mudah dilakukan. Oleh karena itu, *Augmented Reality* (AR) dapat diartikan sebagai teknologi yang mungkin bisa menggabungkan objek virtual dua atau tiga dimensi ke dalam dunia nyata dan memperlihatkan secara real-time (Setyawan, 2019). Gagasan mengenai *Augmented Reality* (AR) pertama kali diperkenalkan oleh Thomas P. Caudell pada tahun 1990 melalui istilah "*Augmented Reality*". Mustaqim (2016) mengemukakan bahwa terdapat tiga ciri utama yang menunjukkan penerapan teknologi *Augmented Reality* (AR), yaitu (Rianti Pradita et al., 2024):

1. Dapat mengintegrasikan elemen dunia nyata dengan dunia virtual.
2. Menyajikan informasi secara interaktif dan berlangsung seketika (real-time).
3. Menampilkan objek dalam wujud tiga dimensi (3D).

Media pembelajaran yang menggunakan *Augmented Reality* (AR) menawarkan pengalaman belajar yang lebih imersif dengan menyatukan dunia nyata dan objek

virtual, sehingga siswa bisa berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran melalui perangkat digital. Teknologi ini terbukti bisa meningkatkan atensi, motivasi, dan hasil belajar siswa, khususnya pada materi-materi yang bersifat abstrak (Rahmah & Filza Amalina, 2020). Dengan memanfaatkan berbagai metode, teknologi, dan alat, beragam jenis *Augmented Reality* (AR) bisa dikembangkan. Oleh karena itu, penelitian di masa depan sebaiknya dipusatkan pada penentuan aplikasi *Augmented Reality* (AR) mana yang paling tepat dan efektif, terutama bila sasaran penggunaannya adalah siswa (Setyawan, 2019). Salah satu aplikasi yang populer digunakan dalam pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) adalah Assemblr Edu, yang memberi kesempatan kepada guru maupun siswa untuk menghasilkan, mengakses, dan membagikan konten pembelajaran berbentuk tiga dimensi secara mudah dan interaktif tanpa memerlukan keahlian pemrograman (Cahyan, 2023). Assemblr Edu adalah salah

• satu platform pembelajaran yang kini semakin populer dipakai saat ini. Sebagai media interaktif Assemblr Edu memiliki keunggulan dalam menyampaikan materi secara cepat dan memungkinkan adanya interaksi dua arah, yang berkontribusi pada efektifitas proses belajar (Nigia Deta Anggriani, 2025). Platform ini berbasis teknologi *Augmented Reality* (AR), yang memungkinkan pendidik dan siswa untuk menciptakan dan mengeksplorasi materi pembelajaran dalam bentuk tiga dimensi (3D) yang menarik dan merangsang rasa ingin tahu siswa.

Assemblr Edu memungkinkan pembuatan aplikasi augmented reality dengan menawarkan berbagai video animasi dan suara yang bisa dimanfaatkan tanpa harus mempelajari pemrograman yang rumit, serta bisa diakses dan ditampilkan kapan saja dan di mana saja (Kamaliah, 2025). Seiring dengan kemajuan teknologi digital, pemanfaatan media seperti Assemblr Edu diharapkan mampu mendukung peningkatan hasil belajar siswa secara lebih optimal. Platform ini juga memfasilitasi guru

dalam menyampaikan isi pelajaran dengan menggunakan metode yang lebih menarik dan interaktif (Kamaliah, 2025). Selain aspek kognitif, media *Augmented Reality* (AR) juga mampu menambah minat dan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias dan fokus karena dapat melihat objek pelajaran secara langsung dalam bentuk visual tiga dimensi. Dengan demikian, *Augmented Reality* (AR) bukan hanya membantu dalam menyampaikan informasi, tetapi juga membuat suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna (Rahmah & Filza Amalina, 2020).

Menurut pendapat yang sudah diutarakan sebelumnya, bisa disimpulkan bahwa *Augmented Reality* (AR) dalam dunia pendidikan merupakan teknologi inovatif yang memadukan elemen virtual dengan lingkungan nyata, sehingga memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan materi melalui perangkat digital. Penggunaan *Augmented Reality* (AR) terbukti mampu meningkatkan fokus, motivasi,

serta capaian belajar, khususnya pada materi yang sulit dipahami secara abstrak. Dengan bantuan tampilan visual dalam bentuk tiga dimensi, siswa dapat memahami konsep secara lebih jelas dan menarik. Aplikasi seperti *Assemblr Edu* mendukung proses ini dengan menyediakan kemudahan bagi guru dan siswa dalam membuat serta membagikan konten pembelajaran interaktif tanpa perlu keterampilan pemrograman. Selain memperkuat aspek kognitif, AR juga meningkatkan keterlibatan dan semangat siswa selama kegiatan belajar, menciptakan suasana yang lebih hidup dan bermakna.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan saat pra-penelitian yaitu mengenai rendahnya hasil belajar IPAS dalam materi *Bagian Tubuh Tumbuhan*, maka penelitian menerapkan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis *Assemblr Edu* pada materi *Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya* di kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas media AR dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus

memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, temuan penelitian ini diharapkan dapat berperan nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dikombinasi dengan metode penelitian eksperimen. Sugiyono (2019) mengutarakan pendapatnya bahwasanya penelitian eksperimen ini merupakan salah satu metode penelitian kuantitatif yang dilakukan melalui percobaan atau perlakuan yang digunakan peneliti untuk mengetahui pengaruh suatu treatment dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2019). Penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi apakah media *Augmented Reality* (AR) memiliki dampak terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IVC SDN Barurambat Kota 1. Studi ini dilakukan di salah satu sekolah dasar di Kabupaten

Pamekasan selama tahun akademik 2025/2026. Sekolah ini terletak di Jl.Kesehatan No.50, Rw. 06, Barurambat Kota, Kec. Pamekasan, Kab. Pamekasan. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di bulan April pada minggu ke empat serta bulan Mei di minggu pertama tahun 2025.

Penelitian ini menerapkan desain penelitian *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest*. Penelitian dengan desain ini diberikan suatu pretest sebelum diberikan suatu perlakuan atau treatment. Setelah perlakuan atau treatment diterapkan, diberikan posttest dengan maksud untuk membandingkan hasil dari keadaan sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan atau treatment dengan lebih akurat. Populasi penelitian yang kita gunakan yaitu siswa kelas IVC berjumlah 25 siswa yang terbagi menjadi 11 siswa laki-laki serta 14 siswa perempuan. Seluruh siswa kelas IVC yang berjumlah 25 orang dijadikan sampel dalam penelitian ini, melalui teknik *non-probability sampling* yang disebut dengan total sampling. Uji normalitas adalah

salah satu uji prasyarat untuk menganalisis data yang diperlukan dalam penelitian ini. Uji non parametrik dengan teknik sign test diperlukan dalam penelitian ini untuk melakukan uji hipotesis.

Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan pemberian tes pada pembelajaran IPAS. Instrumen dalam penelitian ini berupa tes tulis dengan bentuk soal pilihan ganda yang dipisah menjadi *pretest* dan *posttest*. Setiap tes terdiri dari 10 pertanyaan yang telah disusun oleh peneliti. Tes tersebut merupakan kumpulan soal yang berbentuk pilihan ganda. SPSS 20 digunakan untuk membantu menganalisis data pada penelitian ini, yaitu untuk melakukan uji prasyarat dengan uji normalitas, dan kemudian uji non parametrik dengan teknik sign test untuk menguji hipotesis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

SDN Barurambat Kota 1 Pamekasan adalah sekolah yang dipilih untuk dijadikan tempat dalam melaksanakan penelitian. Tujuan dilakukan penelitian yaitu guna

mengetahui apakah penerapan media berbasis *Augmented Reality* (AR) memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi IPA sub bab bagian tubuh tumbuhan beserta fungsinya.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan mengimplementasikan media berbasis AR dengan bantuan web Assemblr Edu, didapatkan nilai pretest paling tinggi yaitu 80 dan nilai paling rendah yaitu 20 dengan nilai rata-rata yaitu 57,6. Setelah dilakukannya treatment, didapatkan nilai posttest paling tinggi yaitu 100 dan paling rendah yaitu 60 dengan nilai rata-rata 79,6.

Dapat dikatakan bahwa setelah dilakukannya treatment atau diterapkannya media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal itu menunjukkan bahwa alasan meningkatnya hasil belajar siswa yaitu karena pemberian materi melalui penggunaan media *Augmented Reality*, di mana siswa tidak hanya mempelajari bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya hanya melalui gambar 2 dimensi saja,

namun dengan adanya pembelajaran menggunakan media *Augmented Reality* melalui web Assemblr Edu siswa dapat mempelajari bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya secara 3 dimensi. Pendapat yang serupa juga dikemukakan oleh James R. Valino (1998), yang menyatakan bahwa AR merupakan teknologi yang dapat mengintegrasikan objek yang bersifat maya baik yang berupa dua dimensi ataupun tiga dimensi menjadi bersifat nyata, lalu diproyeksikan secara langsung atau real-time (Setyawan, 2019).

Adapun untuk menilai dampak dari media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan uji Normalitas, serta uji Hipotesis.

Uji Normalitas

Uji Normalitas dilaksanakan guna menentukan apakah data yang didapatkan berasal dari populasi dengan distribusi normal. Dikarenakan sampel yang diambil berjumlah kurang dari 50, yaitu 25 sampel, maka untuk uji normalitas

digunakan jenis uji normalitas *Saphiro Wilk*.

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statis tic	df	Sig.	Statis tic	df	Sig.
pretest	,230	25	,001	,920	25	,053
posttest	,249	25	,000	,875	25	,005

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas memberitahukan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh dari pretest sebesar 0,053 dan nilai signifikansi pada posttest sebesar 0,005. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05. Melalui tabel tersebut dapat dilihat bahwasanya dalam uji *shapiro wilk* pada bagian posttest menunjukkan nilai signifikansi yaitu $0,005 < 0,05$ maka data dikatakan tidak berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Disebabkan hasil uji normalitas yang menunjukkan bahwasanya data tidak berdistribusi normal, maka untuk menguji adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa digunakannya uji non parametrik dengan teknik sign test menggunakan SPSS. Uji sign test diterapkan untuk membandingkan

dua sampel yang berpasangan atau dependen, apabila uji normalitas tidak berdistribusi normal. Sehingga untuk melihat adanya pengaruh atau tidak media *Augmented Reality* terhadap hasil belajar pada siswa, digunakan uji sign test dengan kriteria pengujian apabila nilai Exact Sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak dan apabila nilai Exact Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Adapun hasil dari uji sign test yaitu sebagai berikut :

UJI SIGN TEST

Frequencies		
		N
posttest - pretest	Negative Differences ^a	0
	Positive Differences ^b	25
	Ties ^c	0
	Total	25

a. posttest < pretest

b. posttest > pretest

c. posttest = pretest

Test Statistics^a

	posttest - pretest
Exact Sig. (2-tailed)	,000 ^b

a. Sign Test

b. Binomial distribution used.

Berdasarkan data pada tabel, diketahui bahwasanya hasil uji hipotesis memberitahukan nilai signifikansi 0,000. Dari hasil tersebut memperlihatkan bahwasanya nilai Exact Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga data tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media *Augmented Reality* pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS pada materi bagian-bagian tumbuhan beserta fungsinya.

Penerapan media berbasis *Augmented Reality* telah terbukti memiliki pengaruh yang ditandai dengan peningkatan hasil belajar siswa. Hal itu selaras dengan pendapat Rahmah & Amalina, bahwasanya media pembelajaran berbasis AR menawarkan pengalaman belajar yang lebih imersif dengan mengkolaborasikan dunia nyata serta objek virtual, dengan demikian memungkinkan siswa merasakan interaksi langsung dengan materi pembelajaran melalui perangkat digital. Teknologi tersebut terbukti mampu dalam mendorong

peningkatan atensi, motivasi, dan hasil belajar pada siswa, terutama topik yang bersifat abstrak (Rahmah & Filza Amalina, 2020).

Dalam penerapannya, media pembelajaran yang berbasis AR memungkinkan siswa untuk lebih memahami materi dengan cara belajar melalui gambar yang diubah dalam bentuk tiga dimensi. Adanya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tentunya dapat menumbuhkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan melalui cara yang berbeda dari metode konvensional misalnya pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran akan cenderung lebih menarik minat siswa dikarenakan pembelajaran yang dilakukan tidak bersifat monoton. Hal tersebut selaras dengan pendapat dari Melinda dkk. bahwasanya kemajuan teknologi di bidang pendidikan memberikan pengaruh besar terhadap proses pembelajaran, salah satunya kemudahan dalam melaksanakan KBM, serta dapat mewujudkan suasana yang menarik serta diterima oleh siswa dengan mudah.

Secara keseluruhan, penerapan media *Augmented Reality* dapat memberikan pengaruh yang signifikan, yaitu meningkatkan hasil belajar siswa. Media berbasis *Augmented Reality* dapat dijadikan strategi yang mendorong siswa agar dapat mempelajari materi lebih mendalam serta membantu siswa memperoleh nilai belajar yang lebih baik. Oleh karena hal tersebut, melalui penggunaan media berbasis AR dapat dijadikan sebagai suatu solusi inovatif untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih nyata dan bersifat kontekstual yang bisa diterima siswa dengan mudah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang dampak penggunaan media *Augmented Reality* (AR) berbantuan web *Assemblr Edu* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan serta fungsinya di kelas IV SDN Barurambat Kota 1 diperoleh kesimpulan bahwa media AR memberi dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar

pada siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata antara nilai pre-test dan post-test mengalami peningkatan setelah diterapkan media augmented reality (AR), dan hasil uji sign test pun menunjukkan nilai Exact Sig yang sama persis. (dua sisi) $0,000 < 0,05$. Oleh sebab itu, media AR terbukti memiliki pengaruh untuk meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyan, T. S. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Media Pembelajaran Ipas Menggunakan Aplikasi Assemblr Edu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik*, 3(9), 2. <https://doi.org/10.17977/um068.v3.i9.2023.2>
- Danti, D. R., Cahyono, B. E. H., & Tryanasari, D. (2023). Pengaruh Media Augmented Reality Pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 864–871.
- Febriningrum, D. P., & Purwaningsih, S. M. (2022). Pengaruh Aplikasi Assemblr EDU Berbasis Teknologi Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI IPS SMAN 8 SURABAYA. *Journal Pendidikan Sejarah*, 13(1), 1–10.
- Kamaliah, L. R. S. (2025). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ASSEMBLR EDU TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DAN FUNGSI NYA KELAS IV SD*. 10.
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Laili, R. M. N., & Qurrotu Inayatil Maula. (2024). Pengaruh Media Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 2(3), 212–219. <https://doi.org/10.69693/ijim.v2i3.157>
- Melinda, A., Bachtiar, R. W., & Jember, U. (2024). *PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI ASSEMBLR EDU TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP IPA SISWA SMP Amalia*. 09, 339–349.
- Nigia Deta Anggriani, N. (2025). *Penerapan Media Augmented Reality Berbantuan Aplikasi Assemblr Edu*. 6(2).
- Rahmah, I. Z., & Filza Amalina. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
- Rianti Pradita, A., Aeni, A. N., & Sujana, A. (2024). INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA Pengaruh Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SDN Tegalkalong pada Materi

♦

- Fotosintesis. Sumedang Jl.
Mayor Abdurahman, 13(1),
45322.
<https://doi.org/10.20961/inkuiri.v13i1.83995>
- Setyawan, B. (2019). Augmented Reality Dalam. Kwangsan, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 07(01), 78–90.
- Sugiyono, D. (2019). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In *Penerbit Alfabeta*.