



Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 1 Gunungsitoli

Jernih Waty Batee^{1*}, Eka Septianti Laoli², Wahyutra Adilman Telaumbanua³, Bezisokhi Laoli⁴

¹²³⁴ Universitas Nias, Indonesia

ARTICLE INFO

Received: 26 August 2025

Received in revised: 10 September 2025

Accepted: 30 October 2025

Available online: 30 November 2025

* Corresponding author.
jernihbatee07@gmail.com

Keywords:
Assemblr Edu,
Learning Outcomes

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of students in social studies subjects in class VII SMP Negeri 1 Gunungsitoli, which is caused by the lack of interactive learning activities that make students less active and involved. The purpose of this study was to determine the application of Assemblr Edu-based learning media in social studies subjects in improving the learning outcomes of students of SMP Negeri 1 Gunungsitoli in the 2024/2025 academic year. This research is a class action research. This research was conducted at SMP Negeri 1 Gunungsitoli, in the even semester of the 2024/2025 academic year, the subjects in this study were VII grade students totaling 32 people. The research instruments used were (1) teacher observation sheets, (2) student observation sheets, (3) photos/documentation, (4) learning outcome tests. Based on the researcher's findings that: (1) the average result of the teacher observation sheet in cycle I was 62.49% and in cycle II teacher observation increased to 90.83%. (2) while the average student activity observation sheet results in cycle I were 60.7% and in cycle II increased with an average of 84.45%. Based on the evaluation results, the average student learning outcomes in cycle I were 67.86% with a completeness percentage level of 46.87%. While in cycle II it increased with an average learning outcome of 83.5% with a percentage level of completeness of 90.62%. Based on these results, this study has reached the predetermined target of 75%. Thus, the researchers concluded that there was an increase in student learning outcomes in grade VII social studies subjects through the application of Assemblr Edu-based media to improve student learning outcomes at SMP Negeri 1 Gunungsitoli.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 1 Gunungsitoli, yang disebabkan oleh kurangnya kegiatan pembelajaran yang interaktif yang membuat peserta didik kurang berperan aktif dan terlibat. Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis Assemblr Edu pada mata pelajaran IPS dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Gunungsitoli Tahun Pelajaran 2024/2025. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Gunungsitoli, pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025, subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII berjumlah 32 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah (1) lembar observasi guru, (2) lembar observasi siswa, (3) foto/dokumentasi, (4) tes hasil belajar. Berdasarkan temuan peneliti bahwa: (1) rata-rata hasil lembar observasi guru pada siklus I yaitu 62,49% dan pada observasi guru siklus II meningkat yaitu 90,83%. (2) sedangkan hasil lembar observasi aktivitas siswa rata-rata siklus I yaitu 60,7% dan pada siklus II meningkat dengan rata-rata 84,45%. Berdasarkan hasil evaluasi rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 67,86% dengan tingkat presentase ketuntasan 46,87%. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan

Kata Kunci:
Assemblr Edu,
Hasil Belajar



Jernih Waty Batee, Eka Septianti Laoli, Wahyutra Adilman Telaumbanua, Bezisokhi Laoli. 2025. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 1 Gunungsitoli. *Jurnal Tematik* 14(2).

@2025 Published by Pendidikan Dasar - Universitas Negeri Medan. This is an open access article under the CC BY NC SA licence

dengan rata-rata hasil belajar 83,5% dengan tingkat persentase ketuntasan 90,62%. Berdasarkan hasil tersebut penelitian ini telah mencapai target yang telah ditetapkan yaitu 75%. Dengan demikian, maka peneliti menyimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII melalui penerapan media berbasis Assemblr Edu untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Gunungsitoli.

Doi: <https://doi.org/10.24114/jt.v14i2.71797>

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang diserahi tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Pendidikan merupakan suatu hal yang dinamis, yang menuntut adanya suatu perubahan atau perbaikan secara terus menurus. Pendidikan yang berkualitas dapat diwujudkan dengan kegiatan pembelajaran di sekolah yang dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Dalam perkembangan zaman, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat pada abad 21 banyak mempengaruhi berbagai bidang kehidupan manusia, diantaranya bidang pendidikan termasuk pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Pada abad 21 ini dunia pendidikan menghadapi suatu tatanan yang cukup berat terutama dalam terselenggaranya suatu sistem pendidikan yang diarahkan untuk melahirkan generasi-generasi bangsa yang memiliki keunggulan kompetitif dalam memecahkan masalah. Dalam pendidikan formal, berbagai perbaikan dan pemberian terus dilakukan diantaranya adalah kurikulum, sarana dan prasarana pendukung penyelenggara pendidikan, serta perbaikan proses pembelajaran di kelas.

Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan yang sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut metode pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan, baik metode pembelajaran secara personal, media pembelajaran ataupun proses pembelajaran. Bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang diterapkan di dunia pendidikan merupakan sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran, dimana proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari guru tetapi siswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. Materi bahan ajar dapat divisualisasikan dalam berbagai format dan bentuk yang lebih dinamis dan interaktif sehingga learner atau murid akan termotivasi untuk terlibat lebih jauh dalam proses pembelajaran tersebut. Ada dua aspek yang paling menonjol dalam metodologi pembelajaran, yakni metode dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar. Media pembelajaran dapat dikategorikan sebagai faktor eksternal yang ikut mempengaruhi proses pembelajaran di kelas, baik pada diri pengajar maupun pembelajar. Proses pembelajaran yang efektif tidak terlepas dari peran manusia dalam hal ini guru. Guru merupakan orang yang berperan penting dalam mengajar, mendidik dan membimbing peserta didik. Seorang guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran di kelasnya, seperti pengembangan model pembelajaran yang bervariasi, pengelolaan kelas yang kondusif dan dinamis, serta penggunaan media pembelajaran dan sumber belajar yang tepat dan memadai. Proses pembelajaran yang efektif dan inovatif merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran IPS memiliki tujuan untuk membentuk peserta didik yang kritis, kreatif, dan peka terhadap permasalahan sosial. Namun dalam praktiknya terdapat masalah utama yang sering ditemui seperti minimnya keterlibatan peserta didik, kurangnya interaksi, serta media pembelajaran yang monoton. Dalam pembelajaran kurangnya pemahaman materi namun peserta didik tidak ingin menanyakan kembali materi yang telah dipaparkan oleh guru, sehingga hasil belajar yang selama ini dijadikan sebagai pedoman untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik menjadi tidak memuaskan. Hal ini menyebabkan rendahnya pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa serta berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal.

Penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas, sudah menjadi suatu kebutuhan sekaligus tuntutan di era global ini yang bertujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Hal ini juga perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya transfer of knowledge. Penggunaan teknologi dengan terampil dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan berdampak bagi siswa. Kombinasi yang bijaksana antara teknologi, kemampuan guru, dan metodologi inovatif akan menghasilkan pemahaman yang lebih dalam, menjadikan teknologi sebagai mitra yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pengajaran IPS. Teknologi memungkinkan guru untuk memberikan materi pembelajaran IPS secara lebih efektif dan efisien. Guru dapat menggunakan berbagai alat instruksional, termasuk video, gambar, dan animasi, untuk mengajarkan mata pelajaran IPS dengan cara yang lebih jelas dan menarik.



Dilihat dari penjelasan diatas penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif merupakan salah satu faktor yang menimbulkan masalah tersebut, tenaga pendidik kurang dalam menggunakan media pembelajaran interaktif sehingga peserta didik mengalami kejemuhan dalam proses pembelajaran. Maka pendidik diharapkan dapat membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dengan melibatkan peserta didik. Salah satu hal yang dapat mengatasi permasalahan yang ada yaitu berupa penerapan media pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran teknologi. Media pembelajaran teknologi adalah alat atau bahan yang menggunakan teknologi untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran teknologi diantaranya yaitu media pembelajaran teknologi Assemblr Edu.

Assemblr Edu merupakan platform berbasis teknologi 3D yang memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan visual. Penggunaan Assemblr Edu dalam pembelajaran dinilai sangat menarik, bermanfaat, dan meningkatkan pengetahuan. Assemblr Edu mudah diakses, mudah digunakan dan lebih banyak menggunakan animasi dalam menyampaikan materi dengan lebih interaktif mampu menarik perhatian siswa selama pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMP Negeri 1 Gunungsitoli, baik dari pengamatan langsung maupun dari hasil wawancara guru mata pelajaran IPS, sekolah sudah difasilitasi sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran. Dan penggunaan media teknologi sudah diterapkan oleh beberapa guru. Namun karena adanya juga keterbatasan guru dalam penggunaan dan pengetahuan tentang media teknologi sehingga masih ada beberapa mata pelajaran yang penggunaan media pembelajaran teknologinya kurang optimal khususnya di mata pelajaran IPS terpadu.

Penggunaan media serupa, seperti buku bertema IPS, presentasi yang terlalu singkat, dan kegiatan pembelajaran secara konvensional dapat menyebabkan siswa menjadi bosan dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Kurangnya media pembelajaran yang beragam juga mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa serta kurangnya keterampilan guru dalam memperoleh dan memperbarui media pembelajaran yang sesuai dengan teknologi masa kini juga turut berkontribusi terhadap buruknya hasil belajar siswa. Banyak siswa yang beranggapan bahwa pelajaran IPS melibatkan banyak membaca, menulis dan menghafal yang membosankan. Hal ini disebabkan karena ceramah guru menjadi lebih fokus dan mendominasi pembelajaran, sedangkan siswa tetap memperhatikan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan interaktif dapat memberikan proses pembelajaran yang tepat sasaran, teratur, dan menyenangkan bagi siswa. Karena kondisi tersebut tentunya diperlukan inovasi-inovasi baru dalam proses belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan agar siswa dapat lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan visual.

Tabel 1. Rata-Rata Nilai UTS Dan UAS Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII-G SMP Negeri 1 Gunungsitoli Tahun 2023/2024

Tahun Pelajaran	Semester	Kelas	Rata-rata Nilai Ujian		Kategori	KKM
			UTS	UAS		
2023/2024	Ganjil	VII-C	69.00	71.00	Cukup	75
2023/2024	Genap	VII-C	70.00	72.50	Cukup	75

Sumber: Olahan Peneliti

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat kita lihat bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VII-C masih dibawah criteria ketuntasan minimal (KKM). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menjadi salah satu hal yang berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik SMP Negeri 1 Gunungsitoli khususnya kelas VII-C.

Dilihat dari permasalahan di atas penggunaan media pembelajaran teknologi yang menarik dan interaktif menjadi salah satu solusi untuk membangun minat belajar siswa serta metode pembelajaran dua arah dapat membuat siswa berfikir kritis dan terlibat dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran teknologi yang interaktif dan menarik yaitu Assemblr Edu. Media pembelajaran Assemblr Edu ini belum pernah diterapkan di SMP Negeri 1 Gunungsitoli. Sehingga penggunaan Media pembelajaran berbasis Assemblr Edu dinilai baik diterapkan pada mata pelajaran IPS khususnya kelas VII karena dapat membuat siswa lebih aktif sehingga muncul keingintahuan yang mendalam karena lebih interaktif dan visual.

2. Metode

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Kualitatif dan metode Penelitian Kuantitatif. Penelitian kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan data tentang aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan metode penelitian kuantitatif digunakan untuk mengkaji hasil belajar siswa. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menerapkan media pembelajaran Assemblr Edu terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Gunungsitoli.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis Assemblr Edu dan Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Gunungsitoli. Proses penelitian tindakan kelas ini berlangsung dalam 2 siklus,



dimana setiap siklusnya meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan di kelas VII di SMP Negeri 1 Gunungsitoli.

Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan apa yang dirumuskan atau sudah direncanakan sebelumnya. Tindakan yang dilakukan yaitu melaksanakan kegiatan belajar dengan menerapkan media pembelajaran Assemblr Edu. Untuk mengumpulkan data pada penelitian ini digunakan instrumen penelitian, yaitu: Lembar observasi yang terdiri dari lembar observasi siswa dan guru. Data yang dikumpulkan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas merupakan dasar untuk refleksi, selain itu data yang terkumpul bersifat representatif terhadap tindakan yang berkaitan dengan tindakan tersebut, dan bukan hanya mengingatnya kembali. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yang berupa observasi, wawancara, tes.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan sebanyak 2 (dua) siklus yang terdiri dari 4 (empat) tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang disajikan sebagai berikut:

Penjelasan siklus I

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I berlangsung selama 2 (dua) kali pertemuan dengan materi pokok keberagaman budaya. Dalam penelitian ini berlangsung dalam beberapa tahap, dimulai dengan tahapan perencanaan yang meliputi penyusunan rencana pelaksanaan sesuai dengan media pembelajaran Assemblr Edu, menyiapkan lembar observasi dimana guru IPS terpadu berperan sebagai Observer serta menyiapkan naskah tes hasil belajar siswa. Setelah tahapan perencanaan dilanjutkan dengan penerapan media pembelajaran Assemblr Edu. Selanjutnya dilakukan tahapan observasi dimana Observer mendatangi peneliti dan mengisi lembar kegiatan guru (penelitian) yang telah disediakan. Sedangkan peneliti bertindak sebagai pengamat siswa selama proses pembelajaran dan setelah dilakukan refleksi.

Hasil Observasi Siklus I

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus I Pertemuan I dan II diperoleh hasil sebagai berikut:

a) Lembar Observasi Guru

Menurut hasil observasi guru mata pelajaran terhadap peneliti berdasarkan hasil lembar observasi selama proses pembelajaran siklus I Pertemuan I (Pertama) maka diperoleh presentase pengamatan sebesar 58,33% tergolong rendah dan di pertemuan II (Kedua) hasil presentase pengamatan meningkat menjadi 66,66% tergolong cukup. Sehingga presentase rata-rata pada observasi guru 62,49% tergolong kurang.

b) Lembar Observasi Siswa

Dilihat dari hasil pengamatan peneliti terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada siklus I Pertemuan I maka diperoleh persentase aktivitas siswa sebesar 57,5% tergolong rendah dan di pertemuan II mengalami peningkatan siswa sebesar 63,9 % tergolong kurang. sehingga rata-rata persentase lembar observasi siswa pada siklus I sebesar 60,7% terbilang kurang.

c) Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

Setelah pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan I dan II telah selesai, maka peneliti melaksanakan dan membagikan tes hasil belajar kepada peserta didik. Dari evaluasi tes hasil belajar tersebut di peroleh data dan diolah sebagai hasil penelitian, dimana hasil belajar siswa rata-rata sebesar 67,86 dengan persentase ketuntasan 46,87%. Hasil belajar ini masih belum mencapai target yang telah ditetapkan yakni sebesar 75%.

d) Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I (pertemuan I dan II) dapat diketahui adanya peningkatan, dimana hasil lembar observasi guru pada pertemuan I sebesar 58,33%, sementara pada pertemuan II sebesar 68,33%.

Sedangkan hasil lembar observasi siswa pada Pertemuan I sebesar 57,5%, sedangkan pada Pertemuan II sebesar 63,9% dengan rata-rata Pertemuan I dan II sebesar 60,7%. Sementara hasil tes belajar rata-rata Pertemuan I dan II sebesar 67,86%. dengan presentase ketuntasan 46,87%.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil evaluasi hasil belajar pada Siklus I (Pertemuan I dan II) bahwa proses pembelajaran masih belum efektif meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar belum mencapai target yang ditetapkan yakni 75% karena adanya kelemahan-kelemahan yang dihadapi selama proses pembelajaran.



Penjelasan siklus II

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II berlangsung selama 2 (dua) kali pertemuan dengan materi pokok keberagaman budaya. Pada pelaksanaan pembelajaran siklus II tidak terlepas dari tahapan pembelajaran siklus Sebelumnya. Pada siklus II selalu mengikuti tahap perencanaan yang meliputi penyusunan rencana pelaksanaan sesuai media pembelajaran Assemblr edu, menyiapkan lembar observasi, tindakan dan refleksi.

Hasil Observasi Siklus II

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus II Partemuan I dan II diperoleh hasil sebagai berikut:

a. Lembar Observasi Guru

Menurut hasil observasi guru mata pelajaran terhadap peneliti. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran assemblr Edu terlaksana dengan baik. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan pembelajaran yang dilakukan oleh penelit. Pada siklus II Pertemuan I (Pertama) diperoleh presentase pengamatan sebesar 85% tergolong baik sekali dan di pertemuan II (Kedua) hasil presentase pengamatan meningkat menjadi 96,66% tergolong baik sekali. Sehingga presentase rata-rata pada observasi guru 90,83% (tergolong baik sekali).

b. Lembar Observasi Siswa

Dilihat dari hasil pengamatan peneliti terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada siklus II Pertemuan I maka diperoleh persentase aktivitas siswa sebesar 79,14% tergolong baik dan di pertemuan II mengalami peningkatan siswa sebesar 89,76% tergolong baik sekali. sehingga rata-rata persentase lembar observasi siswa pada siklus II sebesar 84,45% terbilang kurang.

c. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

Setelah pelaksanaan pembelajaran siklus II pertemuan I dan II telah selesai, maka peneliti melaksanakan evaluasi dan membagikan tes hasil belajar kepada peserta didik untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Dari evaluasi tes hasil belajar tersebut di peroleh data dan diolah sebagai hasil penelitian, dimana hasil belajar siswa rata-rata sebesar 83,5 dengan persentase ketuntasan 90,62%. Hasil belajar ini telah mencapai target yang telah ditetapkan yakni minimal ketuntasan sebesar 75%.

d. Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II (pertemuan I dan II) diperoleh nilai rata-rata sebesar 90,83% tergolong baik sekali. Sehingga dapat disimpulkan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran Assemblr Edu mengalami peningkatan. Sedangkan hasil lembar observasi siswa pada Pertemuan I dan II diperoleh rata-rata sebesar 84,45% tergolong baik. Sehingga dapat disimpulkan kemampuan siswa dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran Assemblr Edu mengalami peningkatan. Sementara hasil tes belajar rata-rata siklus II sebesar 83,5%, dengan presentase ketuntasan 90,62%.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Intrumen Penelitian

NO	INSTRUMEN	SIKLUS	
		I	II
A.	Lembar observasi		
	Observasi guru	62,49%	90,82%
	Observasi siswa	60,7%	84,45%
B.	Dokumnetasi	-	-
	C.	46,87%	90,62%
	Tes hasil belajar	56,68%	88,63%
	Rata-rata hasil refleksi		

Dari tabel di atas dapat disimpulkan danya peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran Assemblr edu di kelas VII SMP Negeri 1 Gunungsitoli tahun pelajaran 2024/2025

Pembahasan

Berdasarkan dengan media pembelajaran yang telah diterapkan oleh peneliti pada proses pembelajaran maka jawaban umum yang dapat diberikan atas permasalahan pokok penelitian diatas adalah penerapan Media Assemblr edu dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Jawaban umum yang dapat diberikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah, secara umum kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran sejak awal cukup memadai karena kegiatan pembelajaran yang terus-menerus. Proses pembelajaran berlangsung, siswa hanya pasif dalam pembelajaran tetapi tidak secara langsung melibatkan siswa dalam kegiatan belajar secara aktif.



Melalui penerapan Media Assemblr edu diharapkan siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang mana mereka dapat memecahkan masalah-masalah yang ada pada setiap proses pembelajaran yang dihadapinya dan tugas-tugas yang diberikan oleh guru dapat terselesaikan, serta dapat juga memperkenalkan dan membimbing siswa untuk memecahkan masalah dalam masyarakat dan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dimaksudkan untuk membekali siswa agar dapat mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilannya dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan hubungan interpersonal, khususnya yang berkaitan dengan kehidupan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka Jawaban umum dimaksud yakni:

1. Proses belajar-megajar pada mata pelajaran IPS terpadu mengalami peningkatan ketika menerapkan media pembelajaran Assemblr edu.
2. Motivasi dan hasil belajar siswa meningkat apabila diterapkan media pembelajaran Assemblr edu.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti temukan dilokasi penelitian di SMP Negeri 1 Gunungsitoli, dapat dilihat bahwa hasil observasi guru pada pelaksanaan Siklus I Pertemuan I diperoleh persentase sebesar 58,33% Capaian ini mengalami peningkatan pada pertemuan II menjadi 66,66%, sehingga rata-rata capaian hasil observasi guru Siklus I pertemuan I dan II sebesar 62,49%. Sementara pada observasi Siklus II Pertemuan I bahwa hasil observasi guru memperoleh persentase sebesar 85%, mengalami peningkatan pada pertemuan II menjadi 96,66%, dengan rata-rata capaian pada Siklus II Pertemuan I dan II sebesar 90,83%. Peningkatan hasil capaian yang diperoleh pada penelitian antara Siklus I dan II tersebut di atas menggambarkan bahwa adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan media pembelajaran Assemblr edu.

Sesuai hasil pengamatan lembar observasi siswa pada Siklus I dan II, ditemukan bahwa Hasil observasi kegiatan siswa pada Siklus I Pertemuan I sebesar 57,5%, mengalami peningkatan pada Pertemuan II menjadi 63,9%, dengan rata-rata sebesar 60,7%. Sementara pada Siklus II Pertemuan I diperoleh hasil observasi kegiatan siswa sebesar 79,14%, mengalami peningkatan pada Pertemuan II menjadi 89,76%, dengan rata-rata capaian sebesar 84,45%. Peningkatan antara Siklus I dan II tersebut menggambarkan bahwa tingkat keaktifan siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran Assemblr edu semakin efektif.

Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran maka diperoleh rata-rata hasil belajar siswa pada Siklus I yakni 67,86, dengan persentase ketuntasan sebesar 46,87%. Sedangkan pada Siklus II meningkat menjadi 83,5%, dengan persentase ketuntasan sebesar 90,62%. Peningkatan tersebut menggambarkan keberhasilan media pembelajaran Assemblr edu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS Terpadu Kelas VII di SMP Negeri 1 Gunungsitoli. Dengan demikian, penelitian ini dapat di katakan berhasil.

Hasil penelitian mengenai penerapan media pembelajaran berbasis Assemblr Edu pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata peserta didik pada siklus I dan siklus II setelah menggunakan media berbasis teknologi Assemblr Edu. Munir (2020) yang menyatakan bahwa media Assemblr edu dapat membantu siswa memahami materi abstrak menjadi lebih konkret. Temuan penelitian menunjukkan hal serupa: siswa mengaku lebih mudah memahami konsep IPS yang bersifat konseptual, seperti keragaman budaya, interaksi sosial, dan dinamika ruang, melalui visualisasi 3D dan simulasinya yang disediakan oleh Assemblr Edu. Temuan ini sejalan dengan teori yang mendasari penggunaan Assemblr Edu, yaitu teori pembelajaran berbasis teknologi 3d yang menekankan pada pembelajaran visual, interaktif, dan berbasis pengalaman nyata (experiential learning). Menurut Nugrohafi, Assemblr Edu dirancang sebagai platform 3D edukasi yang memungkinkan guru membuat materi pembelajaran yang dapat divisualisasikan dalam bentuk 3D maupun animasi interaktif.

Teori konstruktivisme oleh Piaget dan Vygotsky menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Teori Constructivist Learning mendasari bahwa teknologi seperti Assemblr Edu mendorong pembelajaran aktif. Dalam penelitian ini, peserta didik terlihat lebih antusias dan terlibat aktif saat melakukan eksplorasi materi menggunakan smartphone mereka. Mereka dapat memindai QR code untuk melihat objek 3D, melakukan simulasi, dan berdiskusi dengan teman sebaya. Hal ini mendukung teori yang menyatakan bahwa pembelajaran yang aktif dan kontekstual akan berpengaruh positif pada hasil belajar.

Selanjutnya, Sugiyono (2020) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar karena dapat merangsang perhatian siswa, membangkitkan minat, dan memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Temuan juga menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar. Teori Assemblr edu mengklaim bahwa unsur interaktivitas dan visualisasi nyata mampu memicu rasa ingin tahu dan ketertarikan peserta didik. Temuan penelitian mengonfirmasi hal ini melalui peningkatan skor rata-rata hasil belajar. Guru pun merasa terbantu karena Assemblr Edu menyediakan pustaka objek 3D dan template materi yang memudahkan pembuatan konten, sesuai dengan teori bahwa teknologi edukasi seharusnya mempermudah proses persiapan dan penyampaian pembelajaran. Namun demikian, temuan juga menunjukkan beberapa tantangan yang relevan dengan teori. Salah satunya adalah keterbatasan perangkat yang mendukung. Teori teknologi pendidikan



menyatakan bahwa infrastruktur pendukung menjadi faktor penting keberhasilan media berbasis Assemblr Edu. Di beberapa sekolah, keterbatasan perangkat atau jaringan internet menjadi kendala dalam mengoptimalkan penggunaan Assemblr Edu.

Sebagaimana teori menurut Wahyuni “Assemblr Edu merupakan aplikasi pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta membantu guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna”. Teori ini didukung dengan teori belajar yang mendorong siswa untuk selalu belajar dengan efektif dan efisien untuk mencapai suatu keberhasilan. Oleh karena itu, media pembelajaran Assemblr Edu adalah salah satu media pembelajaran 3D yang melibatkan siswa untuk berpartisipasi aktif dan lebih kreatif dalam memecahkan masalah yang dikaji antara individu untuk memperoleh kesepakatan dalam menyelesaikan masalah yang berikan oleh guru.

Hasil penelitian juga mendukung pendapat Sari & Prasetyo (2020) yang menjelaskan bahwa media Assemblr Edu dapat membantu guru dalam menyajikan materi yang lebih menarik dan inovatif, sehingga siswa lebih tertarik dan fokus dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS yang memerlukan pemahaman konsep ruang, waktu, dan hubungan antarfenomena. Selaras dengan teori menurut Kemp Dan Daiton media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar serta mengubah peran guru kearah yang lebih produktif. Maka teori ini sejalan dengan teori yang mendasarnya, bahwa penerapan media pembelajaran Assemblr Edu dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar.

Penelitian terdahulu yang sama dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Dinda Wahyuni Lestari yaitu “Penerapan Media Berbantuan Assmblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa tahun pelajaran 2022/2023”. Hasil penelitiannya: (1) Hasil validasi media oleh para ahli menghasilkan skor validasi sebesar 92,84% yang mana tergolong dalam kategori sangat baik. Karena masuk dalam kategori sangat baik maka media pembelajaran berbantuan software assemblr edu ini dapat dikatakan efektif untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. (2) Respon siswa terhadap penerapan media berbantuan software assemblr edu menghasilkan skor sejumlah 76,60% masuk dalam kategori baik. Dikarenakan masuk kategori baik, maka media pembelajaran berbantuan software assemblr edu ini dapat dikatakan praktis untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. (3) Terdapat peningkatan hasil belajar pengetahuan siswa diketahui berdasarkan hasil rata-rata kelas XI TITL 1 pada ranah pengetahuan. Diketahui hasil rata-rata dari nilai pengetahuan sebelum diberikan treatment (pretest) sebanyak 51,33 dengan setelah diberikan treatment (posttest) sebanyak 85,67. Dapat dinyatakan bahwa treatment (perlakuan) menggunakan media pembelajaran berbantuan software assemblr edu mampu meningkatkan hasil belajar pengetahuan siswa. (4) Terdapat peningkatan hasil belajar sikap siswa secara signifikan diketahui dari hasil rata-rata kelas XI TITL 1 pada ranah sikap. Diketahui dari hasil ratarata penilaian sikap sebelum adanya perlakuan sebanyak 82,29 dengan setelah adanya perlakuan sebanyak 86,67. Dapat dinyatakan bahwa treatment (perlakuan) menggunakan media pembelajaran berbantuan software assemblr edu mampu meningkatkan hasil belajar sikap siswa.

Sedangkan hasil temuan pada penelitian ini adalah pada siklus I, hasil observasi proses pembelajaran dengan media Assemblr edu mencapai rata-rata 62,49% berada pada interval lemah dan cukup, sehingga menunjukkan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran belum mencapai target yang diharapkan. Pada siklus I banyak peserta didik yang tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, perhatian, minat, serta keterlibatan peserta didik rata-rata dikategorikan cukup. Pada pelaksanaan siklus II hasil observasi proses pembelajaran mencapai rata-rata 90,83% berada pada interval sangat baik dan menunjukkan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran telah mencapai target yang diharapkan. Pada siklus II peserta didik yang tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, minat, perhatian serta partisipasi rata-rata mencapai kategori baik. Rata-rata hasil belajar pada siklus I mencapai 67,86% tergolong kriteria cukup dengan persentase ketuntasan 46,87% tergolong kurang dan belum mencapai target. Rata-rata hasil belajar pada siklus II mencapai 83,5 kategori baik dengan persentase ketuntasan 90,62%. Dari hasil pengolahan hasil belajar pada siklus II ternyata persentasi ketuntasan siswa mengalami peningkatan dan sudah memenuhi target seperti yang telah ditetapkan dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran adalah 70%. Persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran Assemblr Edu.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang telah dilaksanakan tentang penerapan media pembelajaran assemblr edu pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik” dapat disimpulkan yakni Pada pembelajaran siklus I kemampuan guru dalam penerapan media pembelajaran assemblr edu rata-rata 62,49% tergolong cukup. Sedangkan pada siklus II mencapai rata-rata 90,83% tergolong baik sekali. Pada pembelajaran siklus I aktivitas siswa selama proses pembelajaran dalam penerapan media pembelajaran assemblr edu mencapai rata-rata 60,7% tergolong cukup. Sedangkan pada siklus II mencapai rata-rata 84,45% tergolong baik. Pada evaluasi siklus I hasil belajar peserta didik mencapai rata-rata 67,86% tergolong cukup dengan persentase ketuntasan 46,87% tergolong kurang. Sedangkan pada siklus II hasil belajar mencapai rata-rata 83,5 tergolong baik dengan persentase ketuntasan 90,62% tergolong baik sekali. Media pembelajaran Assemblr Edu dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Gunungsitoli.

5. Saran dan Ucapan Terima Kasih



Terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam proses penyusunan penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini menjadi kontribusi positif bagi pengembangan pendidikan dan kedisiplinan remaja di lingkungan sekolah. Disarankan perlunya dukungan berkelanjutan dari pihak sekolah, guru, pembina, dan terutama guru Bimbingan Konseling untuk memberikan pendampingan, motivasi, dan pengawasan yang konsisten agar hasil positif ini dapat dipertahankan dan dikembangkan lebih luas pada remaja di sekolah. Langkah-langkah pembiasaan dan keteladanan menjadi strategi penting dalam proses pembinaan kedisiplinan melalui ekstrakurikuler PASKIBRA.

Daftar Pustaka

- Agustira, S., & Rahmi, R.(2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat Sd. Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah, 4(1), 72-80.
- Arsyad, N., Et Al.(2021). "Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Dalam Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar Menggunakan Platform Assemblr Edu".Jurnal Pendidikan Dan Teknologi, 5(2), 134-142.
- Daryanto. (2018). Penelitian Tindakan Kelas Dan Penulisan Karya Ilmiah. Yogyakarta: Gava Media
- Deviyanti, T. A.(2021). Peran Motivasi Belajar Pada Hubungan Antara Faktor Eksternal Terhadap Hasil Belajar. Jurnal Ekonomi, Bisnis, Dan Akuntansi, 22(4), 390-403.
- Dewi, N. S.(2020). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Dengan Model Pembelajaran Koperatif Tipe Stad Pada Mata Pelajaran Ips Di Sd Negeri 8 Metro (Doctoral Dissertation, Iain Metro)
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. Journal Of Student Research, 1(2), 01-17.
- Hapsari, R., & Nugroho, H. (2020). Peran Media AR dalam Meningkatkan Interaktivitas Siswa. Jurnal Teknologi Pendidikan, 8(1), 33-40.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Mutiara, E. A., Nisrina, F. A., Nadhirah, N. E., & Nengsih, N. W.(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
- Jannah Miftahul.2023.Pengembangan Media Teknologi Dalam Pembelajaran. Jurnal Bahasa Dan Sastra Dalam Pendidikan Linguistic Dan Pengembangan,1(4),156-168
- Lestari, D. W., Rusimamto, P. W., Harimurti, R., & Agung, A. I.(2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Journal Of Vocational And Technical Education (Jvte), 5(2), 225-232
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I.(2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. Edisi, 3(2), 312-325.
- Mahdalena, M.(2022). Pengaruh Minat Belajar, Dukungan Orang Tua Dan Lingkungan Belajar Terhadap Perilaku Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa (Studi Faktor Yang Mempengaruhi Prilaku Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4, 5 Dan 6 Pada Sdn Binuang 4 Da. Kindai, 18(2), 332-351
- Nugrohadi, S., & Anwar, M. T.(2022). Pelatihan Assembler Edu Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Merancang Project-Based Learning Sesuai Kurikulum Merdeka Belajar. Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran, 16(1), 77-80.
- Nuretha, E. R., & Fatimah, S.(2023). Pengaruh Media Pembelajaran Mentimeter Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Srijaya Negara Palembang. Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi Dan Kewirausahaan (Jpeaku), 3(1), 18-24.
- Prasetyo, D., & Maryani, I. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 23(2), 101-110.
- Putra, D. E., Hefni, H., & Erningsih, E.(2022). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa Dan Strategi Guru Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. Jurnal Pendidikan Tambusai, 6(2), 8913-8920.
- Putri,R.N.,&Rahmawati,Y.(2020)."Integrasi Augmented Reality Dengan Assemblr Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Keterampilan Visual Siswa."Jurnal Inovasi Pendidikan Ipa, 6(1), 89-98.
- Rahman, S.(2022, January). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar. 289-302
- Rahmawati, S., & Yulianto, B. (2022). Pengaruh Penggunaan Assemblr EDU terhadap Hasil Belajar Siswa. EduTech: Jurnal Teknologi Pendidikan, 6(2), 88-97
- Sari, L., et al. (2020). Media Pembelajaran Augmented Reality untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. Jurnal Inovasi Pendidikan, 14(1), 45–53.
- Sugiarto, A.(2021). Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peredaran Darah. Madaris: Jurnal Guru Inovatif, 1(2), 1-13.
- Sugiyono.(2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta.



- Siregar, N. F., Rohmatulloh, G., Riandi, R., & Widodo, A.(2022). Inovasi Media Pembelajaran 3 Dimensi Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Biologi:(Technology-Based 3Dimensional Learning Media Innovation In Biology Learning). *Biodik*, 8(4), 139-146.
- Susanti, A., & Permana, H.(2022)."Penerapan Assemblr Edu Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Era Digital." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(3), 221–229.
- Wahyuni, E., Maulida, M., Hamama, S. F., Samsuar, S., & Zamzami, Z.(2024). Penerapan Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality (Ar) Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembelahan Sel. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 8(2), 1097-1106.
- Yunida, M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Assemblr Edu Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar.
- Zega, Y. K. (2022). Peran Guru Pak Memanfaatkan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Peserta Didik. *Jurnal Apokalupsis*, 13(1), 70-92

