

## ABSTRAK

Hani Nur Azizah. 1192090045. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berbantuan *Assemblr Edu* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas VI MI Al-Hidayah (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas VI MI Al-Hidayah Kec. Ibun, Kab. Bandung).

Sejalan dengan kemajuan teknologi di era globalisasi, perlu adanya upaya untuk menghadapi tantangan di era ini. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang berkualitas terutama dalam bidang pendidikan merupakan salahsatu upaya yang bisa dilakukan. Seiring dengan perkembangan dunia yang semakin pesat, pendidikan dituntut untuk bisa menyesuaikan dengan perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) guna mempersiapkan guru dan siswa untuk menghadapi tantangan yang kebih besar di masa depan. Salahsatu upaya yang bisa dilakukan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang ditemukan di Kelas VI MI Al-Hidayah ini yaitu sebagian siswa kesulitan memahami konsep yang bersifat asbtrak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* berbantuan *Assemblr Edu* serta untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* berbantuan *Assemblr Edu* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Kelas VI.

*Augmented Reality* merupakan suatu teknologi dalam bentuk visual dengan menggabungkan objek dunia *virtual* ke dalam tampilan dunia nyata secara waktu yang nyata (Miftah, 2015). Salahsatu *platform* yang dapat digunakan untuk menampilkan media *augmented reality* yaitu aplikasi *assemblr edu*. Aplikasi ini merupakan salah satu ekosistem *software* yang dikembangkan oleh *Assemblr Indonesia Official* yang berperan dalam membantu gaya pembelajaran interaktif dengan fitur AR yang dikembangkan, serta penggunaannya secara kolektif dengan *Assemblr studio*, *Assembler Apk*, dan *Assemblr edu* (Küçük, 2016).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Kuasi Eksperimen (*One Group Pretest-Posttest*) dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes soal uraian (*essay*), lembar observasi, dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum diberikan *treatment (pretest)* memperoleh nilai rata-rata *pretest* 33,9 dan setelah diberikan *treatment (posttest)* memperoleh nilai rata-rata *posttest* 80. Adapun hasil analisis uji hipotesis *paired sample t-test* nilai sig (2-tailed) senilai  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dapat diartikan terdapat pengaruh media pembelajaran *augmented reality* berbantuan *assemblr edu* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA di Kelas VI MI Al-Hidayah. Pengaruh tersebut juga didukung oleh peningkatan nilai *N-Gain* dengan persentase 70,9% sehigga dapat diklasifikasikam pada tingkat sedang.