

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menjadi salah satu pelajaran yang membantu siswa dalam memahami pengetahuan Islam yang meliputi tata cara shalat, puasa, zakat, hingga norma dan kehidupan sehari-hari yang terjadi di masyarakat sekitar baik di sekolah maupun di rumah. Pengajaran dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti bukan semata hanya belajar terkait dengan teori, namun juga mencakup praktik-praktik yang nantinya berguna dalam menjalani kehidupan sehari-hari peserta didik (Liswandari, 2022). Selain itu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti juga membantu siswa untuk selalu memahami ajaran Islam secara utuh, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pedoman hidup.

Di dalam proses pendidikan terutama pada sistem pembelajaran, siswa diharapkan meningkatkan hasil belajar yang baik dan bermutu agar semua siswa menjadi lulusan yang berintelektual, kreatif serta menjadi calon-calon tenaga pendidikan yang profesional maupun pribadi yang bertanggung jawab (Meliana *et al.*, 2023). Hasil belajar itu sendiri merupakan perwujudan dari hasil potensi keterampilan atau kemampuan seseorang. Perolehan hasil belajar tercermin dalam perilaku berupa perolehan pengetahuan, keterampilan berpikir, dan kemampuan secara motorik. Dengan demikian hasil belajar adalah perolehan atau pencapaian seorang siswa setelah kegiatan pembelajaran dan dapat ditunjukkan dengan aktivitas ataupun sikap siswa di kehidupan sehari-hari (Lestari *et al.*, 2023).

Dalam proses pembelajaran, hasil belajar dianggap berhasil apabila memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Ketiga aspek hasil belajar dapat diukur dengan instrumen penilaian yang telah disusun dalam kurikulum, aspek kognitif dapat diukur dengan angka yaitu kemampuan belajar siswa secara kecerdasan dinilai dengan menggunakan angka yang harus dicapai oleh peserta didik, aspek afektif bisa diukur dengan melihat kegiatan siswa, jurnal siswa, bagaimana seorang siswa itu dapat mengaplikasikan pembelajaran yang telah

dilakukan, dan dalam aspek psikomotor guru dapat melihat dengan kegiatan ujian praktik yaitu keahlian siswa dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya seorang pendidik mengharapkan hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik bernilai positif, artinya memiliki nilai yang mencapai KKM serta dapat mengaplikasikan dan mempraktikkan hasil dari pembelajaran yang dilakukan. Namun, dalam kondisi saat ini banyak sekali hasil belajar dari siswa yang tidak mencapai KKM khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Faktor mendasar yang menyebabkan rendahnya hasil belajar adalah mayoritas siswa yang belajar di sekolah-sekolah umum belum memiliki pengetahuan keagamaan yang maksimal. Akibatnya, ketika siswa dihadapkan pada materi agama akan mengalami kesulitan pada proses belajarnya.

Berdasarkan observasi peneliti di kelas XI SMA Negeri 15 Kota Bandung ditemukan gejala-gejala atau fenomena pada mata pelajaran PAI-BP, di antaranya tidak adanya variasi belajar yang diterapkan sehingga menyebabkan siswa kurang berkonsentrasi dalam pembelajaran, masih banyak peserta didik yang tidak memperhatikan saat pembelajaran berlangsung, bermain *handphone*, serta guru yang kurang kreatif dalam menggunakan media khususnya dalam memanfaatkan media elektronik. Dari fenomena tersebut, terlihat bahwa pembelajaran PAI-BP di kelas kurang menarik bagi siswa dan terkesan membosankan. Dampak dari fenomena-fenomena tersebut dibuktikan juga dengan hasil belajar siswa yang rendah. Seharusnya siswa mencapai nilai KKM yaitu  $\geq 80$ , tetapi pada kenyataannya dari 32 siswa hanya 5 siswa atau 15,7% yang mendapatkan nilai di atas KKM yaitu dari rentang nilai 80-100, dan 27 siswa lainnya mendapatkan nilai yang bervariasi dari rentang nilai 50-75. Jadi, faktanya ada 84,3% siswa yang nilainya di bawah KKM.

Hasil studi penelitian terdahulu menurut Dinda Wahyu Lestari, Puput Wanarti Rusimamto, Rina Harimurti, dan Achmad Imam Agung dalam jurnalnya yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan *Assemblr Edu* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” mengungkapkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa disebabkan kurang maksimalnya pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran. Dampak dari digitalisasi dalam dunia pendidikan salah satunya

adalah munculnya berbagai macam media pembelajaran berbantuan aplikasi. Pesatnya perkembangan teknologi pada saat ini mendorong beberapa aplikasi belajar dikemas dan diprogram ke dalam sebuah sistem *smartphone*. Dapat kita ketahui kecakapan pendidik dalam menguasai teknologi di sekolah-sekolah masih cenderung rendah, media pembelajaran yang sebelumnya sudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran masih cenderung monoton dan kurang bervariasi. Hal tersebut berdampak pada kurang aktifnya siswa di dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga berpengaruh pada hasil belajar. Salah satu cara agar siswa dapat berperan aktif selama kegiatan pembelajaran yaitu diterapkannya sebuah media pembelajaran yang efektif, praktis dan menarik guna menunjang kegiatan pembelajaran. Salah satu media tersebut ialah media pembelajaran berbantuan *software Assemblr Edu*. Aplikasi *Assemblr Edu* merupakan salah satu contoh dari hasil dalam bidang teknologi pendidikan pada saat ini, dengan menggunakan teknologi *augmented reality* yang dapat memvisualisasikan konsep suatu materi pelajaran ke dalam bentuk 3 dimensi.

Salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan media pembelajaran *Assemblr Edu*. Melalui media ini, siswa didorong untuk lebih kreatif karena dengan melibatkan siswa dalam pengalaman belajar interaktif tentunya siswa akan memahaminya dengan lebih baik. Fitur editor AR dan *Scan* memungkinkan guru dan siswa untuk menciptakan pengalaman belajar sambil bermain dan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih berharga. *Assemblr Edu* merupakan sebuah aplikasi yang dibuat khusus untuk dunia pendidikan, aplikasi ini berbasis 3D dan *Augmented Reality* (AR) yang bisa dimanfaatkan untuk membuat produk 3 dimensi yang interaktif dan menyenangkan dengan menggabungkan beberapa objek yang tersedia. Tidak hanya untuk membuat produk 3D, aplikasi ini juga menyediakan berbagai fitur utama yang bisa dimanfaatkan seperti Kelas, Topik, *Scan*, *Kits*, dan Profil. Fitur-fitur ini dibuat untuk mengelola dan menyimpan berbagai konten yang dibuat sehingga memudahkan kolaborasi antar pendidik dan peserta didik (Chairudin *et al.*, 2023).

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, masalah ini menarik untuk diteliti. Oleh sebab itu peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan

Media Pembelajaran *Assemblr Edu* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 15 Kota Bandung)” yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, rumusan masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Assemblr Edu* pada mata pelajaran PAI-BP di kelas XI SMA Negeri 15 Kota Bandung?
2. Bagaimana penggunaan media *Assemblr Edu* pada mata pelajaran PAI-BP di kelas XI SMA Negeri 15 Kota Bandung?
3. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Assemblr Edu* pada mata pelajaran PAI-BP di kelas XI SMA Negeri 15 Kota Bandung?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, tujuan penelitian pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Assemblr Edu* pada mata pelajaran PAI-BP di kelas XI SMA Negeri 15 Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui penggunaan media *Assemblr Edu* pada mata pelajaran PAI-BP di kelas XI SMA Negeri 15 Kota Bandung.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Assemblr Edu* pada mata pelajaran PAI-BP di kelas XI SMA Negeri 15 Kota Bandung.

#### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Ada beberapa hal yang dapat dipandang bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis, dengan mengangkat penelitian ini, di antaranya:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran *Assemblr Edu* terhadap hasil belajar siswa dan digunakan sebagai rujukan tambahan bagi sumber keilmuan.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Manfaat Bagi Sekolah**

Manfaat bagi sekolah dari penelitian ini untuk membangun kondisi serta situasi ruang kelas yang lebih kondusif bagi seluruh peserta didik sehingga dapat tercipta pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran PAI-BP di SMA Negeri 15 Kota Bandung.

###### **b. Manfaat Bagi Guru**

Manfaat bagi guru dari penelitian ini sebagai motivasi dalam meningkatkan kualitas mengajar, terutama dalam memanfaatkan media pembelajaran yang variatif dan inovatif.

###### **c. Manfaat Bagi Penulis**

Manfaat bagi penulis dari penelitian ini untuk memberikan pengalaman baru dalam menggunakan media pembelajaran.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Pada hakikatnya pembelajaran adalah mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Pembelajaran adalah kegiatan terencana seorang pendidik yang melibatkan bahan ajar, sumber ajar, informasi, dan lingkungan untuk menciptakan terjadinya proses belajar pada peserta didik sehingga dapat mengembangkan potensi diri, pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif.

Penyampaian informasi yang berasal dari pemberi kepada penerima dan berguna untuk menumbuhkan minat, pikiran, atensi, serta perasaan sedemikian rupa yang terjadi dalam proses belajar dinamakan dengan media pembelajaran.

Pemakaian media pembelajaran pada proses belajar mengajar dapat membangkitkan cita-cita, minat baru, motivasi, bahkan membawa dampak psikologi terhadap peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga bisa menaikkan pemahaman peserta didik, menyajikan data dengan menarik serta terpercaya, memudahkan penafsiran data, serta memadatkan informasi (Lino Padang *et al.*, 2022).

Dalam mendukung pembelajaran dengan menggunakan media terdapat 5 indikator yaitu: 1). Kesesuaian, artinya bahwa media pembelajaran tersebut memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. 2). Kemampuan guru, artinya bahwa dengan adanya media pembelajaran tersebut, guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. 3). Kemudahan penggunaan, memiliki arti bahwa media pembelajaran tersebut mudah pengoperasiannya. 4). Ketersediaan, memiliki arti sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah tersebut. 5). Kebermanfaatan, memiliki arti media pembelajaran harus memiliki nilai guna, mengandung manfaat dalam memahami materi bagi siswa. Adapun media yang berbasis *e-learning* adalah media yang pembelajarannya menggunakan alat elektronik sebagai alat bantu pembelajaran. Dalam media *e-learnig* terdapat 3 indikator yaitu: 1) Intensitas, artinya bersungguh-sungguh dalam mengupayakan sesuatu sehingga memperoleh hasil yang optimal. 2) Kemanfaatan, artinya cara memanfaatkan 3) Efektifitas, artinya ukuran berhasil atau tidak dalam mencapai tujuannya (Sitti, 2021).

*Augmented reality* (AR) merupakan teknologi yang dapat menggabungkan dunia maya dengan dunia nyata dengan memproyeksikan segala arah sesuai dengan yang diinginkan, yang berarti dapat menghasilkan karya tiga dimensi (Putri *et al.*, 2021). *Augmented reality* dikembangkan untuk membantu siswa meningkatkan pengalamannya dalam belajar menjadi lebih menarik dan meningkatkan hasil belajarnya. Salah satu program *Augmented Reality* yang dapat dipilih untuk kegiatan pembelajaran yaitu *Assemblr Edu*.

*Assemblr Edu* adalah salah satu *software* atau aplikasi yang memungkinkan penggunaannya untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif, kolaboratif serta menyenangkan karena berbasis 3D dan AR. Dengan menggunakan

aplikasi ini kegiatan pembelajaran dapat lebih menyenangkan dan mempermudah interaksi dengan siswa. *Assemblr Edu* dapat diakses menggunakan *smartphone* dan dapat digunakan secara gratis ataupun berbayar. *Assemblr Edu* menyediakan tampilan aplikasi yang menarik untuk dilihat secara visual dan kemudahan dalam mengakses fitur-fiturnya, sehingga hal tersebut dapat mempermudah siswa dan guru dalam penggunaannya (Lestari *et al.*, 2023).

Pemanfaatan media pembelajaran dengan AR sangat bermanfaat dalam meningkatkan proses belajar karena dalam AR sendiri memiliki aspek-aspek hiburan yang dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar serta memproyeksikannya secara nyata dan melibatkan interaksi seluruh panca indera peserta didik dengan teknologi AR ini. Hal ini disebabkan karena AR memiliki karakteristik serta fungsi yang hampir sama dengan media pembelajaran yaitu berfungsi menyampaikan informasi antara penerima dan pengirim atau pendidik dengan peserta didik, dapat memperjelas penyampaian informasi yang diberikan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, serta dapat memberikan ketertarikan dalam pembelajaran.

Hasil belajar ialah pengalaman yang telah didapatkan siswa setelah siswa menerima pembelajaran. Hasil belajar adalah proses untuk menentukan nilai belajar peserta didik melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Hasil belajar juga merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar.

Keberhasilan belajar peserta didik selain dari kurikulum yang dipakai juga erat kaitannya dengan pemilihan media pembelajaran. Media yang dipilih guru dan dipakai dalam proses pembelajaran haruslah sesuai dengan karakteristik siswa sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif, memotifasi dan tentunya tidak monoton. Dari banyaknya media pembelajaran, peneliti memilih media pembelajaran *Assemblr Edu* karena media pembelajaran ini telah dirancang untuk merealisasikan peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian ini berupaya untuk menerapkan media pembelajaran *Assemblr Edu*. Penelitian ini akan diawali dengan melakukan *pre-test* pada kelas kontrol dan juga kelas eksperimen untuk mengukur kompetensi sebelum diberikan *treatment*.

Penelitian kelas kontrol akan menggunakan media konvensional yaitu buku ajar, di kelas kontrol guru mengajar dengan mengacu pada materi yang terdapat dalam buku ajar. Langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut:

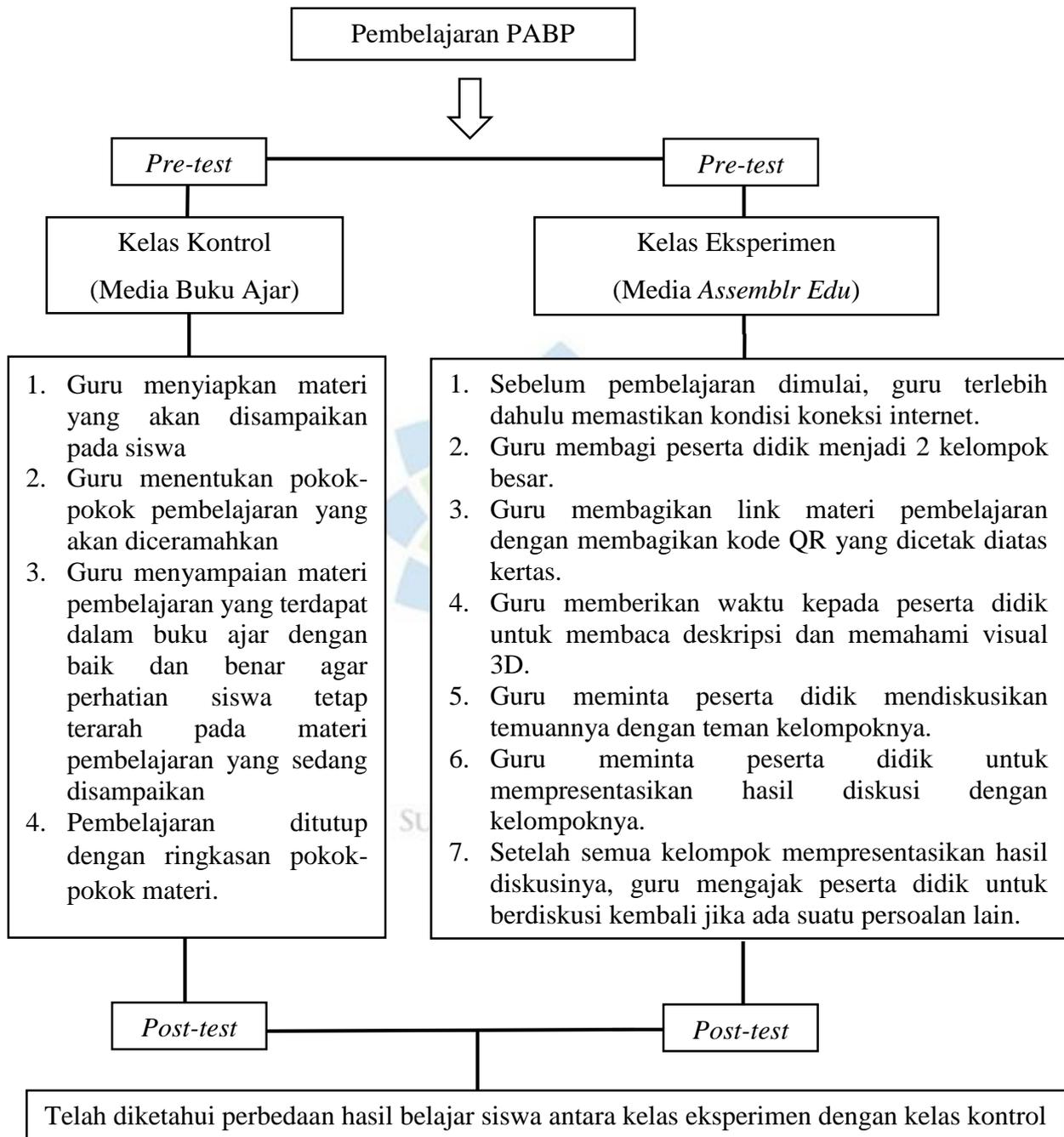
1. Guru menyiapkan materi yang akan disampaikan pada siswa
2. Guru menentukan pokok-pokok pembelajaran yang akan diceramahkan
3. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang terdapat dalam buku ajar dengan baik dan benar agar perhatian siswa tetap terarah pada materi pembelajaran yang sedang disampaikan
4. Pembelajaran ditutup dengan ringkasan pokok-pokok materi

Sementara di kelas eksperimen akan menggunakan media pembelajaran *Assemblr Edu*, berikut merupakan langkah-langkah penggunaan media *Assemblr Edu*:

1. Sebelum pembelajaran dimulai, guru terlebih dahulu memastikan kondisi koneksi internet.
2. Guru membagi peserta didik menjadi 2 kelompok besar.
3. Guru membagikan link materi pembelajaran dengan membagikan kode QR yang dicetak diatas kertas.
4. Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk membaca deskripsi dan memahami visual 3D.
5. Guru meminta peserta didik mendiskusikan temuannya dengan teman kelompoknya.
6. Guru meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi dengan kelompoknya.
7. Setelah semua kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, guru mengajak peserta didik untuk berdiskusi kembali jika ada suatu persoalan lain.

Setelah dilakukan *pre-test* pada pembelajaran, dilakukanlah *post-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI-BP. Hasil *pre-test* dan *post-test* akan dibandingkan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan media *Assemblr Edu*. Jika hasil *post-test* kelas eksperimen lebih besar dari hasil *post-test* kelas kontrol maka akan membuktikan bahwa media *Assemblr Edu* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI di

SMA Negeri 15 Kota Bandung. Untuk langkah-langkah pelaksanaannya dapat dilihat dalam gambar



Gambar 1. 1 Skema Kerangka Berpikir

## **F. Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap suatu permasalahan penelitian sampai dibuktikan dengan data yang terkumpul. Hipotesis adalah suatu anggapan yang mungkin benar atau salah, dengan kata lain hipotesis adalah dugaan yang masih lemah kebenarannya dan masih perlu dibuktikan.

Penelitian ini diasumsikan bahwa media pembelajaran *Assemblr Edu* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Atas dasar hal tersebut maka hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini yaitu terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Assemblr Edu* pada mata pelajaran PAI-BP di kelas XI SMA Negeri 15 Kota Bandung.

## **G. Hasil Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan hasil studi literatur yang dilakukan, ditemukan beberapa penelitian yang relevan untuk mendukung penelitian terkait media pembelajaran *Assemblr Edu* terhadap hasil belajar siswa yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dinda Wahyu Lestari, Puput Wanarti Rusimamto, Rina Harimurti dan Achmad Imam Agung berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan *Assemblr Edu* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” ditemukan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa:
  - a. Media pembelajaran berbantuan *software assemblr edu* dapat dikatakan praktis untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dibuktikan dengan respon siswa terhadap penerapan media berbantuan *software Assemblr Edu* menghasilkan skor sejumlah 76,60% yang mana jumlah tersebut masuk dalam kategori baik.
  - b. Terdapat peningkatan hasil belajar pengetahuan siswa diketahui berdasarkan hasil rata-rata kelas XI pada ranah pengetahuan. Diketahui hasil rata-rata dari nilai pengetahuan sebelum diberikan *treatment (pre-test)* sebanyak 51,33 dengan setelah diberikan *treatment (post-test)* sebanyak 85,67. Dapat dinyatakan bahwa *treatment (perlakuan)* menggunakan media pembelajaran berbantuan *software Assemblr Edu* mampu meningkatkan hasil belajar pengetahuan siswa.

c. Terdapat peningkatan hasil belajar sikap siswa secara signifikan diketahui dari hasil rata-rata 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.

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Dinda Wahyu Lestari dkk dengan penelitian ini terletak pada variabel X yang menggunakan media *Assemblr Edu* dan variabel Y yaitu hasil belajar.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Dinda Wahyu Lestari dkk dengan penelitian ini terletak pada lokasi penelitian dan mata pelajaran. Penelitian Dinda Wahyu Lestari dkk berfokus pada mata pelajaran motor listrik di SMK Negeri 7 Surabaya, sedangkan penelitian ini berfokus pada mata pelajaran PAI-BP di SMA Negeri 15 Kota Bandung.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Masri, Dewi Surani dan Ade Frictarani berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality Assemblr Edu* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP” ditemukan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media *Augmented Reality Assemblr Edu* memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa dengan dibuktikan hasil dari uji T-Test menunjukkan nilai *Sig (2-tailed)*  $0,000 < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Masri, dkk dengan penelitian ini terletak pada variabel X yang menggunakan media *Assemblr Edu*.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Masri, dkk dengan penelitian ini terletak pada variabel Y, penelitian Masri, dkk berfokus pada minat siswa sedangkan penelitian ini berfokus pada hasil belajar siswa. Selain itu terdapat perbedaan lokasi penelitian, Masri, dkk melakukan penelitian di SMP Negeri 12 Cilegon, sedangkan penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 15 Kota Bandung.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Zarvin Ridho Subhan, Sukardi dan Aldora Pratama berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi *Assemblr Edu* Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Siklus Air” ditemukan hasil

penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *Assemblr Edu* dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan dibuktikan oleh nilai rata-rata *posttest* dikelas eksperimen lebih besar dari nilai rata-rata kelas kontrol yaitu nilai 76,48 pada kelas ekperimen dan nilai 69,80 pada kelas kontrol. Selain itu, terlihat pada nilai  $t$  hitung = 2,790 >  $t$  tabel = 2,008 dalam hal ini  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Zarvin Ridho Subhan, dkk dengan penelitian ini terletak pada variabel X yang menggunakan media *Assemblr Edu*.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Zarvin Ridho Subhan, dkk dengan penelitian ini terletak pada variabel Y, penelitian Zarvin Ridho Subhan, dkk berfokus pada pemahaman siswa sedangkan penelitian ini berfokus pada hasil belajar siswa. Selain itu terdapat perbedaan lokasi penelitian, Zarvin Ridho Subhan, dkk melakukan penelitian di SD Negeri 7 Air Kumbang, sedangkan penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 15 Kota Bandung.

4. Dalam skripsi yang ditulis oleh Dhini Anji Hayati yang berjudul "Pengaruh Aplikasi *Assemblr Edu* sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Pada Pelajaran IPA" ditemukan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media *Assemblr Edu* dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dibuktikan dengan nilai rata-rata *posttest* sebesar 67,14 sedangkan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 42,38. Untuk peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dibuktikan dengan mendapatkan nilai yang signifikansi yaitu 0,000 hal ini memperlihatkan adanya selisih rerata dari nilai *pre-test* sebesar 26,81 dan *posttest* sebesar 41,19.

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Dhini Anji Hayati dengan penelitian ini terletak pada variabel X yang menggunakan media *Assemblr Edu*.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Dhini Anji Hayati dengan penelitian ini terletak pada variabel Y. Pada penelitian terdahulu, variabel yang diteliti mencakup hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis

siswa, sedangkan dalam penelitian ini lebih berfokus pada hasil belajar. Terlihat juga perbedaan dari segi lokasi penelitian dan mata pelajaran, penelitian Dhini Anji Hayati berfokus pada mata pelajaran IPA di SD Negeri Buahgede Serang, Banten, sedangkan penelitian ini berfokus pada mata pelajaran PAI-BP di SMA Negeri 15 Kota Bandung.

