NUSA DIDAKTIKA
Journal of Elementary Education Innovation and Studies e-ISSN: 3164-5313

PENGARUH MEDIA *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *ASSEMBLR EDU* TERHADAP MINAT BELAJAR SBDP SISWA KELAS IV SD NEGERI 93 TIMBASOANG KABUPATEN SINJAI

Awaluddin Muin[1], Achmad Shabir[2], Yasrul Jamil[3]
[1,2,3] PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar
Email: yasrulj1703@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:
Received March 08, 2021
Revised March 11, 2021
Accepted July 30, 2021
Available online August 25, 2021

Copyright © 2026 by Author. Published by Pappaseng Ilmu Nusantara

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan media Augmented Reality berbasis Assemblr Edu terhadap minat belajar Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) siswa kelas IV SD Negeri 93 Timbasoang Kabupaten Sinjai. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-eksperimen dan desain One Group Pretest-Posttest. Sampel penelitian berjumlah 17 siswa. Data dikumpulkan menggunakan angket minat belajar sebanyak 20 butir dan dianalisis melalui statistik deskriptif serta uji Paired Sample t-Test dengan bantuan IBM SPSS Statistics Version 26. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata pre-test sebesar 59,36 meningkat menjadi 82,61 pada post-test. Sebelum perlakuan, 16 siswa (94,1%) berada pada kategori minat rendah dan 1 siswa (5,9%) pada kategori sedang; setelah perlakuan, 12 siswa (70,6%) berada pada kategori tinggi dan 5 siswa (29,4%) pada kategori sedang. Uji hipotesis menghasilkan $t(16)=38,920$ dengan $p<0,001$. Dengan demikian, penggunaan media Augmented Reality berbasis Assemblr Edu berpengaruh signifikan terhadap minat belajar SBdP siswa kelas IV SD Negeri 93 Timbasoang Kabupaten Sinjai.

Kata Kunci: Augmented Reality, Assemblr Edu, Minat Belajar, SBdP

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of Assemblr Edu-based Augmented Reality media on fourth-grade students' interest in learning Arts and Crafts (SBdP) at SD Negeri 93 Timbasoang, Sinjai Regency. The study used a quantitative pre-experimental approach with a One Group Pretest-Posttest Design. The sample consisted of 17 students. Data were collected using a 20-item learning-interest questionnaire and analyzed using descriptive statistics and a Paired Sample t-Test with IBM SPSS Statistics Version 26. The mean pre-test score was 59.36 and increased to 82.61 on the post-test. Before the treatment, 16 students (94.1%) were in the low-interest category and one student (5.9%) was in the moderate category. After the treatment, 12 students (70.6%) were in the high category and five students (29.4%) were in the moderate category. The hypothesis test yielded $t(16)=38.920$ with $p<0.001$. Therefore, Assemblr Edu-based Augmented Reality media had a significant effect on the SBdP learning interest of fourth-grade students at SD Negeri 93 Timbasoang.

Keyword: *Augmented Reality, Assemblr Edu, Learning Interest, SBdP*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital mendorong perubahan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Siswa semakin terbiasa berinteraksi dengan perangkat digital dan memperoleh informasi secara cepat, sehingga pembelajaran yang hanya bertumpu pada ceramah dan hafalan cenderung kurang mampu mempertahankan perhatian mereka. Jubaeli et al. (2025) menegaskan perlunya metode pengajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik pada era digital. Dalam konteks tersebut, media pembelajaran tidak

sekadar berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai perantara yang dapat menstimulasi perhatian, motivasi, serta keterlibatan siswa agar pembelajaran berlangsung lebih efektif dan bermakna (Hasan et al., 2021).

Kebutuhan terhadap media yang menarik menjadi penting pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), khususnya materi seni rupa tiga dimensi. Materi ini menuntut siswa memahami bentuk, ruang, proporsi, dan karakteristik objek yang tidak selalu mudah direpresentasikan melalui penjelasan verbal atau gambar dua dimensi. Pembelajaran SBdP pada jenjang sekolah dasar juga diarahkan untuk memberi pengalaman apresiasi dan kreasi serta mengembangkan kreativitas siswa (Dewi et al., 2022). Oleh karena itu, penyajian objek yang lebih konkret dan interaktif diperlukan agar siswa dapat memahami materi sekaligus mempertahankan minat belajarnya.

Prapenelitian yang dilakukan pada 4 Februari 2026 di kelas IV SD Negeri 93 Timbasoang menunjukkan adanya masalah minat belajar pada materi seni rupa tiga dimensi. Dari 17 siswa, hanya 5 siswa yang secara konsisten memperhatikan penjelasan guru, sedangkan 12 siswa menunjukkan perhatian yang rendah, antara lain berbicara dengan teman, memainkan alat tulis, dan tidak fokus. Sebanyak 11 siswa mengalami kesulitan membayangkan objek ketika mempelajari bentuk dasar, tekstur, dan teknik karya tiga dimensi; hanya 6 siswa yang mampu menjelaskan kembali konsep tersebut dengan baik. Dalam kegiatan praktik, hanya 6 siswa terlihat antusias dan aktif, sementara 11 siswa cenderung pasif dan menunggu arahan guru. Hasil wawancara dengan guru kelas juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang monoton dan terlalu teoritis membuat siswa kurang tertarik mengikuti materi seni rupa.

Salah satu alternatif media yang dapat digunakan untuk mengatasi kondisi tersebut adalah Augmented Reality (AR). Teknologi AR menggabungkan objek virtual dua atau tiga dimensi dengan lingkungan nyata secara real time sehingga materi dapat diamati secara lebih konkret (Aditama et al., 2019). Mufit et al. (2023) menjelaskan bahwa AR dapat meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa serta mendukung pemahaman konsep melalui visualisasi objek. Dalam penelitian ini, teknologi tersebut digunakan melalui Assemblr Edu, yaitu platform pembelajaran berbasis AR yang memungkinkan guru menyajikan objek 2D dan 3D, gambar, teks, video, serta aktivitas interaktif. Chairudin et al. (2023) menyatakan bahwa Assemblr Edu dapat membantu guru dan siswa membuat serta memanfaatkan konten AR dalam proses pembelajaran.

Penggunaan AR juga memiliki dasar empiris dari penelitian terdahulu. Hermawan dan Hadi (2024) melaporkan bahwa pemanfaatan AR dalam pembelajaran berkaitan dengan peningkatan pemahaman konsep karena siswa dapat berinteraksi dengan representasi visual yang lebih nyata. Pratama et al. (2025) menunjukkan bahwa media berbasis Assemblr Edu dapat dikembangkan untuk menyajikan materi secara visual dan interaktif. Dari sisi psikologis, minat belajar tercermin melalui perhatian, rasa senang, ketertarikan, partisipasi, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran (Kurniasari et al., 2021). Media yang mampu menghadirkan pengalaman belajar baru diperkirakan dapat memperkuat indikator-indikator tersebut.

Berdasarkan permasalahan dan landasan tersebut, penelitian ini difokuskan pada penggunaan media Augmented Reality berbasis Assemblr Edu dalam pembelajaran SBdP di kelas IV SD Negeri 93 Timbasoang Kabupaten Sinjai. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media serta menguji apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media Augmented Reality berbasis Assemblr Edu terhadap minat belajar SBdP siswa.

2. METODE

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen. Desain yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design, yaitu satu kelompok diberi pengukuran awal (pre-test), kemudian memperoleh perlakuan pembelajaran menggunakan media Augmented Reality berbasis Assemblr Edu, dan diakhiri dengan pengukuran kembali (post-test). Desain ini digunakan untuk membandingkan kondisi minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan (Sugiyono, 2017).

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 93 Timbasoang Kabupaten Sinjai tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 17 orang, terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Karena jumlah populasi relatif kecil, seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel melalui teknik sampling jenuh. Pelaksanaan penelitian terdiri atas tiga pertemuan: pemberian pre-test, pemberian perlakuan menggunakan media Assemblr Edu dalam pembelajaran SBdP, dan pemberian post-test. Pre-test dilaksanakan pada 21 Juli 2026 dan post-test pada 23 Juli 2026.

Instrumen penelitian berupa angket tertutup minat belajar yang terdiri atas 20 pernyataan dengan empat alternatif jawaban, yaitu Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Butir angket disusun berdasarkan lima indikator, yaitu ketertarikan untuk belajar, perasaan suka dan senang, keinginan belajar dengan baik, perhatian untuk belajar, serta perolehan hasil belajar. Pernyataan positif diberi skor 4 sampai 1, sedangkan pernyataan negatif diberi skor terbalik. Hasil pengujian instrumen menunjukkan seluruh 20 butir valid dengan koefisien korelasi item-total 0,443-0,765, lebih besar daripada r tabel 0,4124. Reliabilitas instrumen memperoleh nilai Cronbach's Alpha 0,601 sehingga instrumen dinyatakan reliabel berdasarkan kriteria yang digunakan dalam penelitian.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan bantuan IBM SPSS Statistics Version 26. Analisis deskriptif mencakup jumlah sampel, mean, median, modus, standar deviasi, nilai minimum, nilai maksimum, serta distribusi kategori minat belajar. Kategori yang digunakan adalah sangat tinggi (90%-100%), tinggi (80%-89%), sedang (65%-79%), rendah (55%-64%), dan sangat rendah (0%-54%) sebagaimana klasifikasi yang digunakan dalam skripsi dengan mengacu pada Hulu dan Telaumbanua (2022).

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan uji normalitas. Data dalam penelitian dinyatakan memenuhi asumsi normalitas berdasarkan hasil pengujian yang digunakan pada naskah penelitian. Selanjutnya, perbedaan skor pre-test dan post-test diuji menggunakan Paired Sample t-Test pada taraf signifikansi 0,05. Hipotesis alternatif diterima apabila nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media Augmented Reality berbasis Assemblr Edu.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan adanya peningkatan skor minat belajar setelah penggunaan media Augmented Reality berbasis Assemblr Edu. Pada pre-test, 17 siswa memperoleh rata-rata 59,36 dengan median 60,00, modus 63, standar deviasi 3,613, nilai minimum 54, dan maksimum 65. Setelah perlakuan, rata-rata post-test meningkat menjadi 82,61 dengan median 82,50, modus 79, standar deviasi 3,846, nilai minimum 78, dan maksimum 89. Perubahan tersebut menunjukkan pergeseran skor minat belajar ke arah yang lebih tinggi setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media AR berbasis Assemblr Edu.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Skor Minat Belajar

Statistik	Pre-test	Post-test
Jumlah sampel (n)	17	17
Mean	59,36	82,61
Median	60,00	82,50
Modus	63	79
Standar deviasi	3,613	3,846
Minimum-Maksimum	54-65	78-89

Sumber: *IBM SPSS Statistics Version 26*

Distribusi kategori memperlihatkan perubahan yang lebih jelas. Sebelum perlakuan, 16 siswa (94,1%) berada pada kategori rendah dan 1 siswa (5,9%) berada pada kategori sedang; tidak ada siswa yang masuk kategori tinggi atau sangat tinggi. Setelah perlakuan, tidak terdapat lagi siswa pada kategori rendah maupun sangat rendah. Sebanyak 12 siswa (70,6%) berada pada kategori tinggi dan 5 siswa (29,4%) berada pada kategori sedang. Dengan demikian, peningkatan tidak hanya terjadi pada nilai rata-rata, tetapi juga pada distribusi kategori minat belajar seluruh kelompok.

Tabel 2. Distribusi Kategori Minat Belajar

Kategori	Rentang	Pre-test (f)	Pre-test (%)	Post-test (f)	Post-test (%)
Sangat Tinggi	90-100	0	0	0	0
Tinggi	80-89	0	0	12	70,6
Sedang	65-79	1	5,9	5	29,4
Rendah	55-64	16	94,1	0	0
Sangat Rendah	0-54	0	0	0	0
Jumlah	-	17	100	17	100

Sumber: *IBM SPSS Statistics Version 26*

Hasil analisis inferensial mendukung temuan deskriptif tersebut. Uji Paired Sample t-Test menghasilkan nilai t sebesar 38,920 dengan derajat kebebasan 16 dan nilai $p<0,001$. Nilai probabilitas yang jauh lebih kecil daripada 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa penggunaan media Augmented Reality berbasis Assemblr Edu berpengaruh terhadap minat belajar SBdP siswa kelas IV SD Negeri 93 Timbasoang Kabupaten Sinjai diterima.

3.2. Pembahasan

Peningkatan rata-rata dari 59,36 menjadi 82,61 menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Assemblr Edu memberikan perubahan positif terhadap minat belajar siswa. Pada kondisi awal, hampir seluruh siswa berada pada kategori rendah. Temuan tersebut konsisten dengan hasil prapenelitian yang memperlihatkan rendahnya perhatian, kesulitan membayangkan objek tiga dimensi, dan minimnya antusiasme ketika pembelajaran lebih banyak menggunakan penjelasan verbal dan media konvensional. Setelah objek pembelajaran disajikan melalui media AR, siswa memperoleh pengalaman visual yang lebih konkret sehingga materi seni rupa tiga dimensi menjadi lebih mudah diamati.

Perubahan tersebut dapat dipahami melalui fungsi media pembelajaran. Hasan et al. (2021) menjelaskan bahwa media merupakan perantara yang membantu guru menyampaikan informasi secara efektif sekaligus menstimulasi motivasi siswa. Yaumi (2017) juga menekankan bahwa media dapat meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa serta mengurangi kejenuhan. Dalam pembelajaran yang diteliti, Assemblr Edu menyediakan

tampilan objek 2D dan 3D yang dapat diamati dari berbagai sudut sehingga perhatian siswa tidak hanya terpusat pada penjelasan guru, tetapi juga pada aktivitas eksplorasi visual. Kondisi ini memperluas kesempatan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Karakteristik Augmented Reality turut menjelaskan peningkatan minat belajar. Aditama et al. (2019) menyatakan bahwa AR menggabungkan objek virtual dengan lingkungan nyata secara real time, sedangkan Mufit et al. (2023) menekankan kemampuannya menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan mendukung keterlibatan siswa. Pada materi SBdP yang berkaitan dengan bentuk dan ruang, visualisasi tiga dimensi membantu siswa mengamati objek secara lebih nyata dibandingkan gambar statis. Hasil ini sejalan dengan Hermawan dan Hadi (2024) yang menunjukkan bahwa AR dapat membantu pemahaman konsep melalui pengalaman visual yang lebih konkret.

Peningkatan minat belajar juga berkaitan dengan karakteristik platform Assemblr Edu. Chairudin et al. (2023) menjelaskan bahwa platform ini memungkinkan guru dan siswa menggunakan konten AR untuk menciptakan pembelajaran interaktif. Fitur visual, objek tiga dimensi, teks, gambar, dan aktivitas yang digunakan dalam pembelajaran membuat siswa memperoleh variasi pengalaman belajar. Pratama et al. (2025) turut menunjukkan bahwa Assemblr Edu dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media AR yang mendukung penyajian materi secara visual. Pada penelitian ini, perubahan kategori dari dominan rendah menjadi dominan tinggi mengindikasikan bahwa variasi tersebut mampu menumbuhkan ketertarikan dan rasa senang siswa terhadap pembelajaran SBdP.

Dari perspektif minat belajar, Kurniasari et al. (2021) menempatkan perhatian, rasa senang, ketertarikan, partisipasi, dan keaktifan sebagai gejala penting minat. Hasil post-test yang lebih tinggi menunjukkan bahwa indikator-indikator tersebut berkembang setelah penggunaan media. Temuan uji t yang signifikan memperkuat bahwa perubahan skor sebelum dan sesudah perlakuan tidak sekadar berupa pergeseran deskriptif. Meskipun desain penelitian hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelas kontrol, hasil penelitian memberikan bukti empiris pada konteks kelas IV SD Negeri 93 Timbasoang bahwa media AR berbasis Assemblr Edu dapat dipertimbangkan sebagai alternatif media pembelajaran SBdP yang lebih menarik dan interaktif.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, minat belajar SBdP siswa kelas IV SD Negeri 93 Timbasoang Kabupaten Sinjai mengalami peningkatan setelah penggunaan media Augmented Reality berbasis Assemblr Edu. Rata-rata skor meningkat dari 59,36 pada pre-test menjadi 82,61 pada post-test. Sebelum perlakuan, 94,1% siswa berada pada kategori rendah, sedangkan setelah perlakuan 70,6% siswa berada pada kategori tinggi dan 29,4% berada pada kategori sedang. Hasil Paired Sample t-Test menunjukkan $t(16)=38{,}920$ dengan $p<0{,}001$, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Augmented Reality berbasis Assemblr Edu berpengaruh signifikan terhadap minat belajar SBdP siswa.

Guru disarankan memanfaatkan media Augmented Reality berbasis Assemblr Edu sebagai salah satu alternatif media pembelajaran, khususnya pada materi yang membutuhkan visualisasi objek. Sekolah perlu mendukung pemanfaatan media berbasis teknologi melalui ketersediaan perangkat dan akses internet yang memadai. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan kelompok kontrol, jumlah sampel yang lebih luas, atau variabel lain seperti hasil belajar, kreativitas, motivasi, dan kemampuan berpikir kritis agar efektivitas media Augmented Reality dapat dikaji lebih komprehensif.

REFERENSI

Aditama, P. W., Adnyana, I. N. W., & Ariningsih, K. A. (2019). Augmented reality dalam multimedia pembelajaran. SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi), 2, 176-182.

Chairudin, M., Nurhanifa, N., Yustianingsih, T., Aidah, Z., Atoillah, A., & Hadi, M. S. (2023). Studi literatur pemanfaatan aplikasi Assemblr Edu sebagai media pembelajaran matematika jenjang SMP/MTs. Community Development Journal, 4(2), 1312-1318.

Dewi, K. P., Pratama, M. D., Aisyah, S., Syahrial, S., & Noviyanti, S. (2022). Analisis materi pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kelas IV sekolah dasar. Jurnal Pendidikan dan Konseling, 4(3), 333-341.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. (2021). Media pembelajaran. Tahta Media Group.

Hermawan, A., & Hadi, S. (2024). Realitas pengaruh penggunaan teknologi augmented reality dalam pembelajaran terhadap pemahaman konsep siswa. Jurnal Simki Pedagogia, 7(1), 328-340.

Hulu, Y., & Telaumbanua, Y. N. (2022). Analisis minat dan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran discovery learning. Educativo: Jurnal Pendidikan, 1(1), 283-290.

Jubaeli, I. A., Maisura, M. P., Kudus, S. P., Martriwati, M. P., Sianipar, H. H., Wahyuni, S., Dumiyati, & Indrayani, E. (2025). Metode pengajaran modern di era digital. Cendikia Mulia Mandiri.

Kurniasari, W., Murtono, M., & Setiawan, D. (2021). Meningkatkan minat belajar siswa menggunakan model blended learning berbasis pada Google Classroom. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 7(1), 141-148.

Mufit, F., Hendriyani, Y., & Dhanil, M. (2023). Augmented reality dan virtual reality berbasis konflik kognitif sebagai media pembelajaran abad ke-21. PT RajaGrafindo Persada.