J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah
Vol.4, No.3, April 2025

Penggunaan Media Pembelajaran *Assemblr Edu* Berbasis 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas IVB UPT SDN 4 Makale Utara

Adelia[1], Eky Setiawan Salo[2], Hakpantria[3]
[1,2,3]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Indonesia Toraja
E-mail: adelialaode03@gmail.com[1], ekysalo@ukitoraja.ac.id[2], hakpantria@gmail.com[3]

Article History:
Received: 18 Maret 2025
Revised: 07 April 2025
Accepted: 15 April 2025

Keywords: *Assemblr Edu, Motivasi, IPAS*

Abstract: *Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunakan media pembelajaran Assemblr Edu berbasis 3D dapat meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas IV UPT SDN 4 Makale Utara. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengikuti skema alur penelitian Arikunto, yang terlaksana sebanyak 2 siklus Dimana setiap siklus dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data penelitian adalah observassi, wawancara, angket dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVB SDN 4 Makale Utara yang berjumlah 18 siswa. Hasil analisis penelitian dengan membagikan angket/kuesioner menunjukkan bahwa motivasi belajar IPAS siswa kelas 4 SDN 4 Makale Utara meningkat Setelah proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran Assemblr Edu berbasis 3D. Pada siklus I dengan kategori sangat tinggi itu sebanyak 0.00%, tinggi 0.83%, sedang 88.88%, sedangkan pada siklus II kategori sangat tinggi itu sebanyak 16.66%, tinggi 72.22% dan sedang 11.11%. Dari analisis diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Assemblr Edu berbasis 3D dengan materi cerita tentang daerahku mampu meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas IVB SDN 4 Makale Utara.*

PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka adalah model pembelajaran baru yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dalam suasana yang tenang, santai, menyenangkan, dan bebas dari tekanan. Ini juga memungkinkan mereka untuk menunjukkan bakat alami yang dimiliki setiap siswa. Di dalam proses pembelajaran kurikulum merdeka guru memiliki kebebasan untuk memilih media apa yang akan digunakan siswa dalam proses pembelajaran kurikulum bebas untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran dan minat siswa. Penguatan profil siswa Pancasila adalah

tujuan dari kurikulum ini, yang kemudian dikembangkan berdasarkan topik tertentu yang telah ditetapkan oleh pemerintah (Iskandar, Rosmana, Farhatunnisa, dkk., 2023).

Mata pelajaran IPAS merupakan gabungan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Pembelajaran IPAS ini membantu siswa untuk memahami konsep pengetahuan alam dan sosial secara bersamaan dalam satu mata pelajaran. Melalui pembelajaran IPAS siswa diberikan kesempatan untuk mengenali diri sendiri dan lingkungan sekitar dan menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Melihat pentingnya mata pelajaran IPAS, maka kurikulum Menyusun mata pelajaran ini dengan materi yang sistematis. Pada semester I mata pelajaran IPAS fokus membahas mengenai materi yang berkaitan dengan pengetahuan alam atau IPA, sedangkan pada semester II membahas tentang materi sosial atau IPS. Penyusunan materi yang sistematis ini bertujuan agar pembelajaran bisa berjalan dengan interaktif, menarik dan berkesinambungan (Ayu & Sholikhah, 2024).

Motivasi menjadi hal yang sangat menentukan bagi peserta didik ketika mengikuti pembelajaran setiap hari. Motivasi sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dengan adanya motivasi akan mendorong semangat belajar dan begitupun sebaliknya ketika siswa yang belajar tanpa atau kurang motivasi tidak akan berhasil dengan maksimal (Hasanah, 2023).

Berdasarkan hasıl observasi dan wawancara dengan guru kelas di UPT SDN 4 Makale Utara khususnya dikelas IVB siswa sangat antusias dalam belajar dan memperhatikan guru mengajar ketika materi yang diajarkan guru itu dijelaskan menggunakan power point atau media pembembelajaran lain seperti media audio, berbeda ketika guru hanya mengajar dengan cara ceramah. Siswa juga akan cepat bosan ketika guru hanya memberikan teori tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik. Selain itu masih ada beberapa siswa yang sering bermain ketika guru menjelaskan, hal ini disebabkan motivasi belajar pada diri siswa tersebut masih kurang. Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa untuk mengatasi rasa bosan dalam diri siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa itu tergantung dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis 3D dan augmented reality dengan menggunakan aplikasi Assemblr Edu. Augmented reality ini merupakan inovasi teknologi yang menggabungkan benda-benda virtual dua atau tiga dimensi kedalam dunia nyata. Oleh karena itu penggunakan aplikasi Assemblr Edu diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IVB di UPT SDN 4 Makale Utara

Assemblr Edu berbasis 3D merupakan sebuah aplikasi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya dalam dua atau tiga dimensi secara bersamaan diproyeksikan kedalam dunia nyata selain itu aplikasi edukatif ini juga dapat digunakan untuk membuat dan mengkreasikan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Wibowo dkk., 2022). Berdasarkan penelitian (Novianti & Nisa, 2023), (Iskandar, Rosmana, Mutiara, dkk., 2023)telah dibuktikan bahwa pemanfaatan media 3D menggunakan aplikasi Assemblr Edu sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran.

Dari uraian permasalahan tersebut, maka selanjutnya akan dilakukan penelitian Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr Edu Berbasis 3D Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas IVB UPT SDN 4 Makale Utara”

Tujuan dari penelitian ini adalah “mengetahui penggunakan media pembelajaran *Assemblr Edu* berbasis 3D dapat meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas IV UPT SDN 4 Makale Utara.

LANDASAN TEORI

Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran, meningkatkan kreatifitas siswa, dan meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong peserta didik untuk berimajinasi, menulis, dan berbicara. Media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar mengajar lebih efektif dan produktif. Media sebagai salah satu komponen dalam sistem, itu mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu komponen sistem, berarti media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran (Supriyono, 2018).

Motivasi belajar sangat penting dalam proses belajar mengajar berdasarkan nilai, fungsi dan manfaatnya. Hal ini menjadi fakta bahwa motivasi belajar mendorong, mempengaruhi dan dapat mengubah perilaku siswa (Safitri dkk., 2024).

Teknologi AR dapat memberikan pengalaman yang menarik dan interaktif bagi penggunanya karena menampilkan objek 3D (Febriza dkk., 2021). Assemblr Edu adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat konten tiga dimensi 3D dan teknologi AR yang interaktif dan menyenangkan dengan menggabungkan beberapa objek. Aplikasi ini berhasil menarik minat siswa untuk belajar (Chairudin dkk., 2023)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 4 Makale Utara. Subjek penelitian menggunakan populasi yaitu seluruh kelas IVB SDN 4 Makale Utara, dengan jumlah Peserta didik 18 yang teridiri dari 12 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengikuti skema alur penelitian Arikunto, yang terlaksana sebanyak 2 siklus Dimana setiap siklus dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data penelitian adalah observassi, wawancara, angket dan dokumentasi (Arikunto, 2021).

Indikator motivasi belajar yang berasal dari dalam diri siswa menurut Sardiman (Nur' aini, 2013) adalah sebagai berikut:

1. Ulet menghadapi kesulitan
2. Tekun menghadapi tugas
3. Menunjukka minat
4. Lebih senang bekerja mandiri
5. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin
6. Dapat mempertahankan pendapatnya
7. Tidak mudah melepas hal yang diyakini
8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Motivasi adalah peran penting dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar dapat berlangsung secara optimal yang diperoleh setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Assemblr Edu berbasis 3D. Alat penelitian yang digunakan berupa angket untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa. Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan perhitungan motivasi dan dilanjutkan dengan penentuan nilai motivasi siswa secara individu dengan rumus

$$Nilai\ motivasi = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal} \times 100$$

2. Mengelompokkan nilai motivasi ke dalam kategori rendah, sedang dan tinggi. Perhatikan table di bawah ini:

Tabel 1. Alternatif Jawaban Angket

Alternatif jawaban	Nilai pertanyaan	
	Positif	Negatif
Sangat setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak setuju	2	3
Sangat tidak setuju	1	4

Untuk menentukan kriteria hasil angket siswa digunakan standar Masyud, (2013). Keterangan:

Tabel 2. Tingkat Keberhasilan Angket

Taraf keberhasilan	Kualifikasi
81%-100%	Motivasi belajar sangat tinggi
61%-80%	Motivasi belajar tinggi
41%-60%	Motivasi belajar sedang
21%-40%	Motivasi belajar rendah
20%	Motivasi belajar sangat rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian langkah awal yang dilakukan adalah meminta izin observasi penelitian kepada Kepala Sekolah SDN 4 Makale Utara. Dalam tindakan ini peneliti menggunakan berbagai teknik pengumpulan data antara lain, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Observasi adalah cara pengumpulan data dilakukan dengan mengamati dan mencatat. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi. pengumpulan data ini dilakukan peneliti untuk mecari data yang akurat mengenai motivasi belajar siswa dengan menggunakan aplikasi Assemblr Edu sebagai media pembelajaran. Observasi ini dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung untuk mengetahui proses pembelajaran dengan siklus yang ada (Abdussamad & Sik, 2021).

Wawancara adalah interaksi antara dua orang yang berlangsung dalam bentuk tanya jawab untuk berbagi ide dan informasi, sehingga dapat memberikan pemahaman terkait suatu topik tertentu. Wawancara adalah kegiatan tanya jawab secara lisan untuk memperoleh informasi (Pandawangi, 2021). Kegiatan wawancara ini dilakukan untuk memperoleh Gambaran secara mendalam tentang tanggapan guru dan siswa mengenai pembelajaran yang menggunakan aplikasi Assemblr Edu sebagai media pembelajaran. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan pada guru kelas IVB UPT SDN 4 Makale Selatan.

Dokumentasi adalah catatan tentang peristiwa yang telah terjadi, yang biasanya berbentuk tulisan, video, atau gambar. Dalam konteks penelitian, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data atau bukti konkret, seperti foto atau gambar, guna mendukung keakuratan dan validitas penelitian. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh di sekolah. Dokumen tersebut dapat berupa dokumen-dokumen sekolah seperti daftar nama siswa, keadaan sekolah serta dokumen tambahan yang berupa rekaman kegiatan siswa dalam bentuk gambar (Abdussamad & Sik, 2021).

Berdasarkan hasil analisis motivasi belajar IPAS Siswa setelah pembelajaran diterapkan dengan menggunakan media pembelajaran Assemblr Edu terdapat peningkatan presentase motivasi

belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada table berikut ini.

Tabel 3. Presentase Motivasi Belajar IPAS siswa, siklus 1

No	Taraf Keberhasilan	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	81%-100%	Sangat Tinggi	0	0,00%
2	61%-80%	Tinggi	2	0,83%
3	41%-60%	Sedang	16	0,11%
4	21%-40%	Rendah	0	0.00%
5	20%	Sangat Rendah	0	0.00%
Total			**18**	**100%**

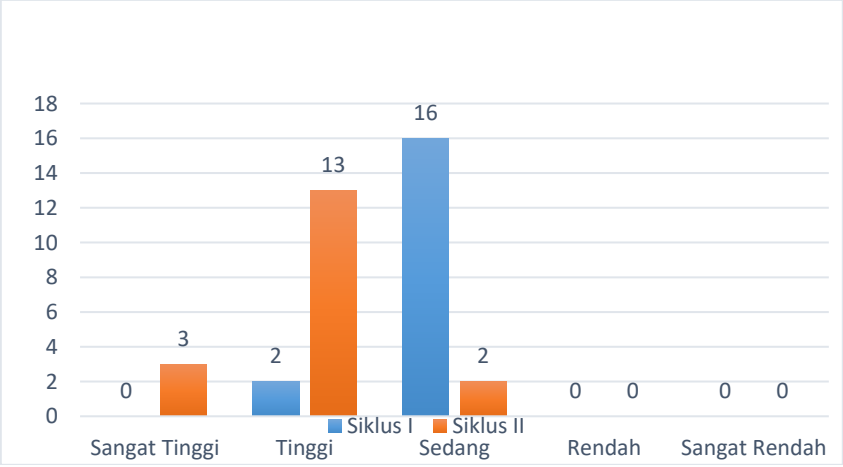
Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui bahwa motivasi belajar IPAS siswa setelah proses pembelajaran dilaksanakan, presentase sangat tinggi 0%, tinggi 0,83%, sedang 0,11%, rendah 0.00%, sangat rendah 0.00%. Pada siklus I motivasi belajar siswa masih belum mengalami peningkatan.

Tabel 4. Presentase Motivasi Belajar IPAS siswa, siklus II

No	Taraf Keberhasilan	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	81%-100%	Sangat Tinggi	3	16.67%
2	61%-80%	Tinggi	13	72.22%
3	41%-60%	Sedang	2	11.11%
4	21%-40%	Rendah	0	0.00%
5	20%	Sangat Rendah	0	0.00%
Total			18	100%

Berdasarkan tabel 4, dapat diketahui bahwa motivasi belajar IPAS siswa setelah proses pembelajaran dilaksanakan, presentase sangat tinggi 16.67%, tinggi 72.22%, sedang 11.11%, rendah 0.00%, sangat rendah 0.00%. Pada siklus I motivasi belajar siswa cukup mengalami peningkatan pada kategori tinggi sebanyak 72.22%.

Penggunaan media *Assemblr Edu* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa pada kelas IVB yang dilaksanakan sebanyak II siklus. Peningkatan presentase tersebut lebih jelas dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



Gambar 1. Diagram presentase motivasi belajar IPAS siswa

Hasil yang diperoleh pada penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Assemblr Edu mampu meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas IVB SDN 4 Makale Utara. Assemblr Edu merupakan sebuah aplikasi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya dalam dua atau tiga dimensi yang secara bersamaan diproyeksikan kedalam dunia nyata. Dengan menggunakan aplikasi Assemblr Edu berbasis 3D dan Augmented Reality sebagai salah satu media pembelajaran diharapkan dapat menarik bagi siswa sehingga siswa tidak akan merasa bosan (Wibowo dkk., 2022).

Motivasi yang ada dalam diri siswa sangat penting proses pembelajaran ada tidaknya motivasi seseorang individu sangat berpengaruh dalam proses aktifitas belajar. Jeni-jenis motivasi belajar terbagi menjadi dua bagian yaitu: Motivasi Intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri sendiri dan tidak dipengaruhi oleh faktor luar, karena dorongan untuk melakukan sesuatu selalu ada. Orang yang memiliki motivasi intrinsik ini baru akan merasa puas jika mereka telah mencapai tujuan mereka. Contohnya orang yang gemar membaca tanpa ada dorongan ia akan mencari sendiri buku-buku untuk dibaca. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul akibat pengaruh dari luar individu, mulai dari adanya ajakan, suruhan, dan paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan tersbut siswa mau belajar. Contohnya siswa mengerjakan pekerjaan rumah karena mamatuhi perintah guru dan jika tidak dipatuhi gurunya akan memarahinya (Arianti, 2019) .

Penggunaan media pembelajaran Assemblr Edu dalam pembelajaran IPAS di tingkat dasar, beberapa peneliti telah mengkaji efektivitas penerapan media pembelajaran Assemblr Edu dalam pembelajaran IPAS di tingkat dasar. Hal ini sejalan yang dikatakan (Novianti & Nisa, 2023) bahwa penggunaan aplikasi Assemblr Edu sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Assemblr Edu mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IVB SDN 4 Makale Utara. Hal ini terbukti pada presentase motivasi belajar siswa selama pelaksanaan siklus penelitian.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Kepada kedua orang tuaku, terima kasih atas segala pengorbanan yang tulus diberikan kepada penulis. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan di bangku perkuliahan, tetapi mereka mampu memberikan yang terbaik, tidak mengenal lelah berjuang dan mendoakan saya serta memberikan perhatian penuh kepada penulis sehingga mampu sampai pada tahap ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kedua saudaraku yang selalu memberikan motivasi dan dukungan kepada penulis. Mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, memberi saran dan perhatian kepada penulis selama mengerjakan skripsi ini.

DAFTAR REFERENSI

Abdussamad, H. Z., & Sik, M. S. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. CV. Syakir Media Press.

Arianti, A. (2019). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *12*(2), 117-134.

Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.

Ayu, W. S. M., & Sholikhah, O. H. (2024). Pengaruh Penggunaan Metode Eksperimen Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ipas Materi Sifat Cahaya Kelas V

Sd. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, *2*(9).

Chairudin, M., Nurhanifa, N., Yustianingsih, T., Aidah, Z., & Atoillah, A. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi Assemblr Edu Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *4*(2), 1312-1318.

Febriza, M. A., & Adrian, Q. J. (2021). Penerapan AR dalam Media Pembelajaran Klasifikasi Bakteri. *Jurnal BIOEDUIN*, *11*(1), 10-18.

Hasanah, D. (2023). Peningkatan Motivasi Peserta Didik Pada Pembelajaran Ipas Melalui Metode Demonstrasi Berbantuan Media Assemblr Edu. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(3), 6748-6757.

Iskandar, S., Rosmana, P. S., Farhatunnisa, G., Mayanti, I., Apriliya, M., & Gustavisiana, T. S. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *3*(2), 2322-2336.

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.

Novianti, D. W., & Nisa, A. F. (2023, December). Pemanfaatan Media 3d Assemblr Studio Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipas Siswa Kelas V Sd. In *Prosiding Dewantara Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 2, No. 01).

Nur'aini, D. (2013). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Metode Eksperimen Pada Pembelajaran IPA Kelas VB SD Negeri Tambakrejo Kabupaten Purworejo. *Unpublished Thesis: Universitas Negeri Yogyakarta. Available at: http://eprints. uny. ac. id/16237/1/Devi% 20Nur'aini_NIM% 2010108247053. pdf*.

Pandawangi, S. (2021). *"*Metodologi Penelitian.*" Journal Information 4:1–5*.

Safitri, A., Kurniawan, K., Nurani, M. P. D. A., Febriana, S., & Saridawati, S. (2024). Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *2*(5).

Supriyono, S. (2018). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, *2*(1), 43-48.

Wibowo, V. R., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, *3*(1), 58–69.