**Sindoro**
**CENDIKIA PENDIDIKAN**
ISSN: 3025-6488

Vol. 8 No 11 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

# MEDIA *ASSEMBLR EDU* TERHADAP MINAT BELAJAR IPAS DI SEKOLAH DASAR

**Cici Melina[1], Siwi Utaminingtyas[2], Atika Dwi Evitasari[3]**
[1,2,3]IKIP PGRI Wates, Yogyakarta, Indonesia
[1]cicimelina2001@gmail.com, [2]siwiutami66@gmail.com , [3]atikaevitasari08@gmail.com

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Audio-Visual Assemblr Edu* pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD N Brosot serta untuk mengetahui kelayakan media *Audio-Visual Assemblr Edu* pada pembelajaran IPAS yang dikembangkan untuk peserta didik kelas IV SD N Brosot. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* menurut Sugiono dengan 5 langkah pengembangan yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen pengumpulan data menggunakan validasi kelayakan ahli media dan ahli materi. Subjek uji coba produk media *Audio-Visual Assemblr Edu* ini berjumlah 27 peserta didik kelas IV SD N Brosot. Berdasarkan hasil penelitian, produk media *Audio-Visual Assemblr Edu* pada pembelajaran IPAS layak menurut hasil berikut: Uji kelayakan ahli materi mendapatkan 94% dengan kategori "Sangat Layak". Uji kelayakan ahli media mendapatkan 78% dengan kategori "Layak". Respon media *Audio-Visual Assemblr Edu* oleh peserta didik mendapatkan skor 4,59 dengan kategori "Sangat Baik" untuk uji coba skala kecil, dan skor 4,65 dengan kategori "Sangat Baik" untuk uji coba skala besar. Media pembelajaran *Audio-Visual Assemblr Edu* efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar IPAS kelas IV SD N Brosot. Uji paired sample t-test menunjukan nilai signifikan sebesar 0,000 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan signifikan pada minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan media *Audio-Visual Assemblr Edu*.

**Kata kunci***: Audio-Visual; Assemblr Edu; minat belajar; IPAS*

**Article History**
Received: December 2024
Reviewed: December 2024
Published: December 2024
Plagirism Checker No 234
Prefix DOI: Prefix DOI: 10.8734/SINDORO.v1i2.365
**Copyright: Author**
**Publish by: SINDORO**

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Vol. 8 No 11 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

## A. PENDAHULUAN

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 menyatakan bahwa "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Pendidikan juga menjadi salah satu sarana untuk mendorong individu menemukan potensi mereka, yang merupakan manifestasi dari upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Menurut Sagala (dalam Permana, 2016: 50) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran supaya peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki pengendalian diri, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan dapat diartikan sebagai kegiatan seseorang dalam membimbing dan memimpin anak menuju ke pertumbuhan dan perkembangan secara optimal agar dapat berdiri sendiri dan bertanggung jawab (Putrayasa dkk, 2014). Pendidikan berperan dalam menciptakan warga negara yang cerdas dan bertanggungjawab, yang pada gilirannya mendukung kemajuan dan kesejahteraan suatu bangsa.

Pendidikan harus menghadapi perubahan yang lebih baik, terutama dalam perkembangan Ilmu Pendidikan dan Teknologi. Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) merupakan usaha untuk mentransfer pengetahuan dengan mengadaptasi diri terhadap kebutuhan zaman dan karakteristik peserta didik. Dengan kemajuan IPTEK, setiap generasi dapat mengaplikasikan pengetahuan dalam bidang tertentu, memberikan kenyamanan bagi peserta didik. Terkait dengan teori media pembelajaran, hal ini menjadi elemen penting dalam membantu keahlian pengguna dalam mengakses materi pembelajaran secara dinamis (Ponza, Jampel, dan Sudarma., 2018: 9-19).

Berkat adanya kemajuan teknologi, terdapat banyak media pembelajaran baru, termasuk media *audio-visual*. Media ini merupakan sistem pembelajaran berbasis multimedia yang memungkinkan penyajian informasi melalui penggunaan *visual* dan *audio*. Menurut Riset Teknologi Komputer (CTR) yang dikutip oleh Reza (2015), manusia cenderung hanya dapat mengingat sekitar 20% dari informasi yang dilihat dan 30% dari informasi yang didengar. Namun, manusia dapat meningkatkan daya ingatnya menjadi sekitar 50% ketika informasi disajikan melalui kombinasi *visual* dan *audio*, dan bahkan mencapai 80% ketika informasi disampaikan melalui media *audio-visual* yang melibatkan tindakan langsung dari pengguna. Oleh karena itu penggunaan media *audio-visual*, yang mencakup elemen *visual* berupa gambar dan *audio*, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Media ini tidak hanya membuat lebih terlibat, tetapi juga memberikan pendekatan yang menarik dan mudah dipahami dalam menyampaikan pesan, mendukung proses belajar mengajar secara komprehensif (Reza, 2015: 1-11). Media dapat dimanfaatkan untuk memperkaya pengalaman belajar ke arah yang lebih nyata. Penggunaan media dalam pembelajaran tidak hanya terbatas pada penggunaan kata-kata (simbol verbal) saja, sehingga diharapkan dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik (Aulia dkk, 2021). Adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran di dalam kelas juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Rahmawati, 2022). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pencapaian belajar peserta didik.

Namun, berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 11 Oktober 2023

Vol. 8 No 11 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

di SD N Brosot di Kabupaten Kulon Progo, diperoleh bahwa dalam kegiatan pembelajaran IPAS terutama materi IPA, minat belajar peserta didik masih rendah. Hal tersebut terlihat selama pembelajaran IPAS peserta didik ramai sendiri, tidak memperhatikan guru pada saat penyampaian materi. Selain itu, dalam menyampaikan materi pembelajaran mengalami kendala yaitu media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran di kelas adalah buku paket pegangan guru. Guru masih cenderung verbal dengan menggunakan metode ceramah dan masih kurang memanfaatkan media pembelajaran karena keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Hal tersebut membuat peserta didik kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Sarana dan prasarana yang dimiliki oleh SD N Brosot cukup lengkap dan memadai, contohnya *sound system, LCD*, dan *proyektor*. Namun, hal ini tidak digunakan dengan pemanfaatan yang sesuai, tentu saja hal ini menjadi suatu hal yang disayangkan.

Hasil wawancara dengan guru menyatakan bahwa pembelajaran yang digunakan masih konvensional. Guru masih berpedoman dengan buku teks tanpa menggunakan media pembelajaran lain. Pembelajaran di kelas masih menggunakan metode ceramah dan mencatat di papan tulis yang membuat peserta didik cenderung bersikap pasif dalam proses pembelajaran, sehingga turunnya motivasi dan minat belajar peserta didik. Hal tersebut menyebabkan kurangnya efektivitas pembelajaran karena cenderung membuat peserta didik kurang kreatif, materi yang disampaikan hanya mengandalkan ingatan guru, kemungkinan adannya materi pelajaran yang tidak dapat diterima sepenuhnya oleh peserta didik, kesulitan dalam mengetahui tentang seberapa banyak materi yang dapat diterima oleh anak didik, cenderung verbalisme dan kurang merangsang (Ersandy, 2017: 69). Sehingga perlu membuat pembelajaran supaya tidak monoton, baik dalam penyampaian saat belajar, dan kurangnya interaksi dengan peserta didik. Terbatasnya pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, ditambah lagi keterbatasan waktu yang dimiliki guru dalam membuat media untuk menyampaikan materi pembelajaran IPAS.

Kegiatan pada pembelajaran IPAS merupakan suatu proses belajar mengajar di mana peserta didik dapat memperoleh pengetahuan melalui pengamatan dan diskusi berdasarkan pengalaman yang efektif dan meningkatkan pemahaman konsep peserta didik karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan dapat berbagi serta menguji pemahaman (Suminar & Kusuma, 2020). Proses ini dianggap sangat penting karena melibatkan partisipasi aktif peserta didik, kurangnya inovasi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran sering kali menjadi penyebab rendahnya hasil belajar. Jika guru hanya berperan sebagai pengamat tanpa memiliki ide, metode, strategi, atau sarana yang inovatif, hal ini dapat menyebabkan ketidakberdayaan peserta didik, kurangnya minat, motivasi rendah, bahkan rasa bosan selama kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memilih media yang sesuai agar pembelajaran tetap menarik dan tidak mengakibatkan kebosanan pada peserta didik, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi hasil belajar mereka. Pada intinya, proses belajar mengajar adalah suatu bentuk komunikasi di mana pesan atau informasi, seperti pengetahuan, keterampilan, keahlian, ide, dan pengalaman, disampaikan dan pertukaran antara guru dan peserta didik berlangsung. Implementasi pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas komunikasi dan hasil belajar peserta didik (Agustina, 2021: 1-95).

Peranan media dalam proses pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, mempengaruhi motivasi, minat, dan atensi peserta didik dalam belajar (Wahid, 2018). Dan juga dapat membantu dalam memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga mampu membuat pembelajaran lebih menarik, pesan dan informasi menjadi lebih jelas serta mampu memanipulasi atau menghadirkan objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik,

Vol. 8 No 11 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

sehingga media juga menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran (Wibawanto, 2016: 6).

Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media *audio-visual* sebagai upaya untuk meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajari mata pembelajaran IPAS. Media pembelajaran yang efektif dan optimal adalah yang mampu mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi, dan dapat dijadikan sebagai alat bantu oleh pendidik untuk merangsang pikiran peserta didik, memproses informasi, dan menyampaikan pesan dengan lebih menarik. Kemajuan teknologi dalam konteks ini, memberikan peluang untuk menggunakan berbagai media pembelajaran baru, termasuk media *audio-visual*. Penggunaan media *audio-visual* diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik, sehingga peserta didik dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan lebih mudah memahami materi pembelajaran IPAS (Agustina, 2021: 1-95).

Media pembelajaran *audio-visual* memiliki keunggulan yaitu pembelajaran lebih jelas dan menarik, proses belajar lebih menyenangkan, meningkatkan kualitas hasil belajar, dan menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar (Hardianti & Asri, 2017: 123). Hal tersebut kemudian menunjang daya imajinasi, daya pikir kritis dan memicu peserta didik untuk lebih berpartisipasi serta antusias sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik. Salah satu media *audio-visual* yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik adalah aplikasi *Assemblr Edu. Assemblr Edu* merupakan sebuah aplikasi yang dikembangkan untuk membuat dua dimensi (2D), konten tiga dimensi (3D) dan *Augmented Reality* (AR) yang interaktif dan menyenangkan dengan menggabungkan beberapa objek yang tersedia (Assemblr, 2023).

Penggunakan media tersebut diharapkan dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik. *Assemblr Edu* dapat langsung memilih topik atau pembelajaran yang diinginkan lalu selanjutnya dapat memilih konten yang sesuai dengan materi yang ingin disampaikan di kelas. Chairudin, Nurhanifah, dan Yustianingsih (2023) menyatakan bahwa aplikasi *Assemblr Edu* merupakan salah satu solusi pembuatan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan yang diuraikan di atas, peneliti mencoba untuk mengembangkan kembali media pembelajaran yang telah dirancang *Assemblr Edu* untuk dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran yang berbasis *audio-visual* yang menyenangkan dengan judul penelitian "**Pengembangan Media *Audio-Visual Assemblr Edu* dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV SD N Brosot Tahun Ajaran 2024/2025**".

Adapun tujuan yang ingin dicapai dan telah dirumuskan dalam penelitian ini, yakni untuk:

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *Audio-Visual Assemblr Edu* yang layak untuk meningkatkan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV di SD N Brosot.
2. Mengetahui keefektifan media pembelajaran *Audio-Visual Assemblr Edu* dalam meningkatkan minat belajar peserKta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD N Brosot.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan *Audio-Visial Assemblr Edu* dilakukan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode ini digunakan

Vol. 8 No 11 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

untuk menghasilkan atau menciptakan produk baru berbasis *Assemblr EDU* serta menguji validitas dan kelayakannya di bidang tertentu dan menguji keefektifannya. Pengujian keefektifan produk adalah langkah penting untuk memastikan bahwa produk tersebut bermanfaat bagi masyarakat luas. Metode penelitian dan pengembangan bersifat *longitudinal* atau bertahap, yang berarti dilakukan secara berkelanjutan dalam beberapa tahap (Sugiono,2015: 407).

Penelitian ini dilakukan di SD N Brosot, Kab. Kulon Progo, Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah peserta didik 27 orang. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. ADDIE adalah konsep pengembangan produk yang sistematis, yang merupakan singkatan dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Fungsi dari ADDIE biasanya digunakan untuk menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis, dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri (Tung, 2017: 57-58).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah kuesioner. Kuesioner digunakan untuk mendapatkan data kelayakan media yang dikembangkan. Terdapat empat macam kuesioner dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu, 1) kuesioner uji kelayakan materi oleh ahli materi, 2) kuesioner uji kelayakan media oleh ahli media, 3) kuesioner respon media pembelajaran oleh peserta didik, dan 4) kuesioner minat belajar IPAS terbagi dalam *pre-test* dan *post-test.*

**Sindoro**
**CENDIKIA PENDIDIKAN**
ISSN: 3025-6488

Vol. 8 No 11 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

## C. HASIL DAN DISKUSI

Validasi materi divalidasi oleh Ahli Materi mendapatkan 94% dengan kategori "Sangat Layak" dari segi materi. Validasi media dilakukan oleh Ahli Media. dan mendapatkan 78% dengan kategori "Layak". Terdapat masukan serta saran dari validator media menjadi bahan perbaikan dan penyempurnaan media *Audio-Visual Assemblr Edu* ini. Media telah dinyatakan layak oleh ahli media dan sangat layak oleh ahli materi, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba kepada peserta didik kelas IV.

Pelaksanaan uji coba, peserta didik melakukan penilaian respons media *Audio-Visual Assemblr Edu* dan minat belajar IPAS menggunakan *pre-test* dan *post-test* dengan skala 5. Penilaian respons media pada tahap uji coba skala kecil melibatkan 8 peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pandowan dan mendapatkan skor 4,59 dengan kategori "Sangat Baik" peneliti tidak menemukan hal yang perlu direvisi. Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan tahap uji coba skala besar yang melibatkan 27 peserta didik kelas IV SD Negeri Brosot dan mendapatkan skor 4,65 dengan kategori "Sangat Baik".

**Tabel 1. Uji Normalitas**

| *Tests of Normality* | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | Kolmogorov-Smirnov[a] | | | Shapiro-Wilk | | |
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| pretest | .120 | 27 | .200* | .953 | 27 | .257 |

Berdasarkan tabel 12 di atas diketahui nilai df (derajat kebebasan) untuk *pre-test* adalah 27. Maka dari itu artinya jumlah sampel data untuk kelompok kurang dari 50, sehingga penggunaan teknik *Shapiro Wilk* untuk mendeteksi kenormalan data dalam penelitian ini bisa dikatakan sudah tepat.

Kemudian dari *output* tersebut diketahui nilai Sig. untuk *pre-test* sebesar 0,257. Nilai Sig. untuk *pre-test* > 0,05, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Shapiro Wilk* di atas dapat disimpulkan bahwa data minat belajar peserta didik untuk *pre-test* adalah berdistribusi normal.

**Sindoro**
**CENDIKIA PENDIDIKAN**
ISSN: 3025-6488

Vol. 8 No 11 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

Tabel 2. Hasil Uji T *Pre-test* dan *Post-test*

| *Paired Samples Test* | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Paired Differences | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 | pretest - posttest | -6.111 | 7.329 | 1.411 | -9.01 | -3.212 | -4.333 | 26 | 0 |

**(Paired sampel T Test)**

Hipotesis:

$H_o$: Kedua hubungan sama atau tidak ada perbedaan antara *pre-test* dan *post- test*.

$H_a$: Kedua hubungan tidak sama atau ada perbedaan antara *pre-test* dan *post-test.*

**Artinya:**

a) Berdasarkan perbandingan antara $t_{hitung}$ dengan $t_{tabel}$
   Jika $t_{hitung}$ ($t_{Statistik}$) > $t_{tabel}$, maka $H_o$ diterima.
   Jika $t_{hitung}$ ($t_{statistik}$) < $t_{tabel}$, maka $H_o$ ditolak.
   Hasil $t_{tabel}$ dilihat dari $t_{tabel}$. Sementara $t_{hitung}$ dicari hasil perhitungan SPSS.
   Hasil $t_{tabel}$ dengan tingkat keeroran 5% adalah 1,69.
   Jika diperhatikan hasil $t_{hitung}$ 4,333 lebih besar dari t tabel 1,699. Artinya $H_o$ ditolak atau ada hubungan antara *pre-test* dan *post-test*. Dengan kata lain media pembelajaran *Audio-Visual Assemblr Edu* berpotensi efektif untuk meningkatkan minat belajar IPAS.
b) Berdasarkan perbandingan nilai probilitas (Sig.)
   Jika probilitas > 0,05, maka $H_o$ diterima
   Jika probilitas < 0,05, maka $H_o$ ditolak/ $H_a$ diterima.

**Keputusan**

Terlihat bahwa $t_{hitung}$ adalah 4,333 dengan nilai probilitas 0,000, karena nilai probilitasnya 0,000 < 0,05, maka $H_o$ ditolak. Artinya $H_a$ diterima atau ada hubungan *pre-test* dan *post-test*. Dengan kata lain media pembelajaran *Audio-Visual Assemblr Edu* berpotensi efektif untuk meningkatkan minat belajar IPAS. Dalam *output* tersebut juga disertakan perbedaan mean *pre-test* dan *post-test* sebesar 6,11.

Hipotesis pada penelitian dan pengembangan yang telah dilaksananakan yaitu:

$H_o$: Tidak terdapat perbedaan pengaruh penggunaan media pembelajaran *Audio-Visual Assemblr Edu* terhadap minat belajar IPAS.

$H_a$: Terdapat perbedaan pengaruh penggunaan media pembelajaran *Audio-Visual Assemblr Edu* terhadap minat belajar IPAS.

Berdasarkan uji-t membuktikan bahwa media pembelajaran *Audio-Visual Assemblr Edu* efektif digunakan untuk minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV SD N Brosot atau $H_a$ diterima karena telah diketahui rata-rata (mean) *pre-*

Vol. 8 No 11 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

*test* sebesar 59 dengan standar deviasi 5,79 dan *post-test* dengan mean sebesar 65 dengan standar deviasi 5,14. Signifikansi perbedaan antara *pre-test* dan *pos-ttest* yaitu 0,000. Karena nilai probilitas 0,000 < 0,05, maka $H_o$ ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Audio-Visual Assemblr Edu* efektif untuk meningkatkan minat belajar IPAS.

## D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dikaji sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini yakni media *Audio-Visual Assemblr Edu* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Brosot. Produk media berupa *Audio-Visual Assemblr Edu* pada pembelajaran IPAS digunakan berdasarkan beberapa hasil berikut:
   a. Persentase uji kelayakan ahli materi mendapatkan 94% dengan kategori "Sangat Layak".
   b. Persentase uji kelayakan ahli media mendapatkan 78% dengan kategori "Layak".
   c. Persentase respons terhadap media oleh peserta didik mendapatkan skor 4,59 dengan kategori "Sangat Baik" untuk uji skala kecil, skor 4,65 dengan kategori "Sangat Baik" untuk uji coba skala besar.
2. Berdasarkan uji-t membuktikan bahwa media pembelajaran *Audio-Visual Assemblr Edu* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV SD N Brosot atau $H_a$ diterima karena telah diketahui rata-rata (mean) *pre-test* sebesar 59 dengan standar deviasi 5,79 dan *post-test* dengan mean sebesar 65 dengan standar deviasi 5,14. Signifikansi perbedaan antara *pre-test* dan *post-test* yaitu 0,000. Berdasarkan nilai probilitas 0,000 < 0,05, maka $H_o$ ditolak. Artinya $H_a$ diterima atau ada hubungan *pre-test* dan *post-test*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Audio-Visual Assemblr Edu* efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar IPAS.

   Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa produk ini sangat cocok apabila digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik di sekolah.

## E. PERNYATAAN KONTRIBUSI PENULIS

Penelitian dan pengembangan ini sebagai bentuk pengembangan pengetahuan yang telah dilakukan oleh CM sebagai penulis pertama. Selain itu mendapatkan arahan dari SUT dan ADE sebagai pembimbing dan menjadi faktor utama dalam penyusunan artikel ini.

## F. REFERENSI

Agustina, L. (2021). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara. 1–95. http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/6467.

Assemblr EDU. (2020). Https://Assemblrworld.Com/. (Diakses pada 20 Mei 2024)

Aulia, Nasrun, Iskandi, & Rizki. (2021). Peran Media Dalam Pembelajaran Mufrodat. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 1(2), 39-48.*

Chairudin, M., Nurhanifah, N., Yustianingsih, T., Aidah, Z., Atoillah, A., & Sofian Hadi, M. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi ASSEMBLR EDU Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS. *Communnity Development Journal, 4(2), 1312–1318.* https://id.edu.assemblrworld.com/

Vol. 8 No 11 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Ribeka Cipta.

Ersandy, M. E. K. B. (2017). Efektivitas Metode Ceramah Dalam Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Fikih (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XI IPS Di MAN Prambon Tahun 2017). *STAIN Kediri, 0(0), 69*.

Hardianti, H., & Asri, W. K. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar. Eralingua: *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra, 1(2), 123–130*. https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4408

Miarso, Y. (2015). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. (p. 392).

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. MISYKAT: *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ahDan Tarbiyah, 3(1), 171*. https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171

Permana, E.P. (2016). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif *Numbered Heads Together* (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil belajar dan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara 1(2).*

Pinilih, Galih Lintang, Suwartini, Sri, & Santoso, Gunawan Budi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Assemblr Edu* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik SD Negeri Kujon Tahun Pelajaran 2023/2024. *Jurnal Inovasi Pendidikan, (Vol 1 tahun 2024), 179-189.*

Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha, 6(1), 9–19.*

Putrayasa, I.M. dkk (2014). Pengaruh Model *Discovery Learning* dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD, 2(1).*

Rahmawati, dkk. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Memotivasi Siswa SDN Muarasitulen. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 6 (2), 14114-14120.*

Reza, D. W. (2015). Pengaruh Multimedia Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa (Dela Way Reza) 1. 1–11. https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiptp/article/download/732/706

Rissa, Putu Putri Intari Dewi, dkk. (2022). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Digital *Assemblr EDU* Pada Mata Pelajaran Matematika Di SMK Negeri 4 Denpasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi, 2(2), 98-109*.

Samatowa. (2016). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta Barat: PT Indeks.

Sanjaya, Wina. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Supariasa, I.D.N. dkk. (2013). *Penilaian Status Gizi (Edisi Revisi*). Jakarta: Penerbit. Buku Kedokteran EGC.

Wibawanto, W. (2016). Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran *Interaktif. In Revista Brasileira de Linguística Aplicada, 5 (1).*