

Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) Berbasis Aplikasi Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Literasi Geografi Pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Wijaya Putra Surabaya

Tyas Wulandari Saummita¹⁾, Nuansa Bayu Segara²⁾, Hendri Prastiyono³⁾, Nurul Hasanah¹⁾

1) Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan peran penting dalam mengembangkan pemahaman siswa mengenai berbagai aspek kehidupan ekonomi, sosial, budaya, politik, dan pemahaman geografi. Salah satu tantangan yang ditemui adalah rendahnya literasi geografi dikarenakan kurangnya pemanfaatan sumber belajar berbasis teknologi yang memadai. Solusi alternatif untuk meningkatkan literasi geografi, yaitu dengan melakukan pengembangan media pembelajaran AR (*Augmented Reality*) berbasis aplikasi Assemblr Edu. Penelitian bertujuan mengembangkan media pembelajaran yang layak dan efektif untuk meningkatkan literasi geografi pada pembelajaran IPS. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE. Desain penelitian ini menggunakan *one group pre-test post-test*. Penelitian ini dilakukan di SMP Wijaya Putra Surabaya. Subjek penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, guru IPS dan peserta didik SMP Wijaya Putra. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, tes objektif, dan angket respon. Hasil pengembangan media AR memperoleh hasil dengan kategori layak, sehingga media pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran IPS. Efektivitas penggunaan media AR dalam pembelajaran IPS juga menunjukkan hasil yang cukup efektif diperoleh dari hasil perhitungan peningkatan literasi geografi peserta didik berdasarkan perbandingan hasil kemampuan awal dan kemampuan akhir literasi geografi yang menunjukkan adanya peningkatan cukup signifikan dan respon peserta didik yang menunjukkan hasil sangat baik. Penggunaan teknologi AR berbasis aplikasi Assemblr Edu terbukti dapat meningkatkan kemampuan literasi geografi. dan menjadi media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran IPS.

Kata Kunci: Literasi Geografi, *Augmented Reality*, Assemblr Edu

Abstract

Social Studies plays an important role in developing students' understanding of various aspects of life, including economic, social, cultural, political, and geographical aspects. One of the challenges encountered is the low level of geographical literacy, which is mainly due to the lack of adequate technology-based learning resources. An alternative solution to improve geographical literacy is the development of Augmented Reality (AR)-based learning media using the Assemblr Edu application. This research aims to develop appropriate and effective learning media to enhance geographical literacy in Social Studies learning. The study adopts the ADDIE development model. The research design used is a one-group pre-test post-test design. This study was conducted at SMP Wijaya Putra Surabaya. The research subjects include media experts, material experts, Social Studies teachers, and students of SMP Wijaya Putra. Data collection techniques involve interviews, objective tests, and response questionnaires. The results of the AR media development indicated that the product is feasible, making it suitable for use in Social Studies (IPS) learning. The effectiveness of using AR media in IPS learning also demonstrated positive outcomes, as shown by the calculated improvement in students' geographical literacy. This improvement was based on a comparison between students' initial and final abilities, which revealed a significant increase. In addition, student responses showed highly positive feedback. The use of AR technology through the Assemblr Edu application has been proven to enhance students' geographical literacy and serves as an innovative learning medium in Social Studies education.

Keyword: Geographic Literacy, *Augmented Reality*, Assemblr Edu

How to Cite: Saummita.T.W. Dkk (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Berbasis Aplikasi Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Literasi Geografi Pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Wijaya Putra Surabaya. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 5 (No 3): halaman 46-54

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial memainkan peran penting dalam mengembangkan pemahaman siswa mengenai berbagai aspek kehidupan ekonomi, sosial, budaya, dan politik termasuk pemahaman tentang geografi. Salah satu ciri pengembangan materi IPS adalah menggunakan geografi sebagai kajian pembelajaran. IPS memiliki peran yang penting dalam pembentukan pemahaman siswa terhadap lingkungan sekitar dan hubungan antara manusia dengan lingkungan dengan adanya ilmu geografi. Terdapat pemahaman tentang semua dimensi dan isu ruang dalam ilmu geografi. Di lingkungan sekolah dan rumah, siswa terbiasa mengelola, memanfaatkan, dan menggunakan ruang di sekitar mereka (Sari, 2023). Ilmu geografi diharapkan dapat membantu siswa memahami isu-isu sosial yang muncul di lingkungan terdekat mereka dan mampu berpikir kritis melalui isu-isu tersebut untuk mengatasinya.

Pembelajaran IPS pada materi geografi sebagai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah menengah pertama, menghadapi berbagai tantangan dalam proses belajar dan mengajar di abad ke-21. Tantangan yang sering kali ditemui dalam proses pembelajaran geografi, seperti kurangnya minat belajar siswa, media pembelajaran yang kurang menarik, dan keterbatasan waktu belajar (Fuziah, 2021). Hal ini bisa terjadi dikarenakan dalam proses pembelajaran masih menggunakan cara yang tradisional dan tidak interaktif membuat siswa kurang tertarik. Proses pembelajaran geografi yang ideal haruslah mampu menarik minat belajar siswa, membantu siswa memahami konsep-konsep geografi yang abstrak, dan meningkatkan literasi geografi siswa.

Berdasarkan hasil penilaian *Program International Student Assessment (PISA)* Indonesia tahun 2018 yang diterbitkan pada tahun 2019, dalam kemampuan membaca ditemukan bahwa 30% siswa mencapai setidaknya tingkat kemampuan Level 2 dalam membaca (rata-rata OECD: 77%) (Markus, 2019). Indonesia mendapat skor rata-rata 371, menempatkannya pada urutan ke-74, jauh di bawah Thailand yang berada pada urutan ke-68, Malaysia urutan ke-58, dan Singapura urutan ke-2 (Hewi & Shaleh, 2020). Hasil dari PISA juga mengonfirmasi bahwa tingkat literasi geografi di Indonesia masih berada pada tingkat yang rendah dibandingkan dengan negara-negara lain (Sumirat et al., 2018). Hal ini mengindikasikan perlunya perhatian lebih dalam meningkatkan minat baca serta metode pembelajaran yang lebih efektif.

Literasi geografi sangat penting dalam bidang pendidikan IPS karena pendidikan ilmu sosial mengajarkan masyarakat bagaimana memecahkan masalah dan mengambil keputusan berdasarkan informasi kontekstual dengan memanfaatkan teknik dan pengetahuan dari ilmu humaniora dan ilmu sosial. Hal ini sesuai dengan penegasan dalam buku pedoman guru tahun 2014 bahwa geografi menjadi landasan IPS dikarenakan adanya kepercayaan luas bahwa semua proses sosial muncul atau berlangsung di permukaan bumi dalam berbagai varian yang saling berhubungan (Khotimah et al., 2022). Menurut Prayoga et al., (2024) pada penelitiannya mengatakan literasi geografi rendah dikarenakan beberapa faktor, seperti kurikulum yang kurang mendukung, metode pembelajaran yang belum optimal, serta kurangnya pemanfaatan sumber belajar yang memadai dan optimalisasi teknologi. Selain itu, adanya siswa yang kurang serius atau tidak bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas juga dapat mempengaruhi rendahnya kemampuan literasi geografi. Dalam penelitian yang dilakukan (Mamzin, 2020) menyatakan literasi geografi rendah disebabkan oleh kurangnya pembacaan dan pemahaman terhadap informasi geografi yang penting untuk meningkatkan pengetahuan geografi.

Permasalahan ditemukan ketika peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Wijaya Putra mengenai bagaimana proses pembelajaran dan kondisi siswa atau

pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan saat pembelajaran IPS. Selama mengajar pada mata pelajaran IPS kebanyakan dilakukan dengan metode ceramah. Beberapa materi IPS yang harus dipelajari peserta didik terdapat sedikit kesulitan saat menerangkan materi geografi karena ketika pembelajaran berlangsung mengenai materi geografi peserta didik cenderung hanya sedikit memiliki pengetahuan informasi geografi, hal ini disebabkan keinginan peserta didik untuk menggali informasi dalam membaca mengenai materi geografi kurang. Akibatnya pemahaman materi geografi juga lebih rendah daripada materi IPS yang lain, ditunjukkan dengan adanya perbandingan nilai hasil belajar peserta didik pada materi geografi dengan materi yang lain.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang merupakan aspek krusial dalam proses pembelajaran. Adanya tuntutan pembelajaran menggunakan teknologi menjadi solusi yang dipilih bagi peneliti sebagai upaya untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan terhadap literasi geografi dengan mengaplikasikan media pembelajaran berbasis teknologi memakai aplikasi Assemblr Edu.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dipakai ialah penelitian dan pengembangan, atau R&D dengan pendekatan kuantitatif. Desain R&D yang digunakan dalam penelitian ini merupakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch yaitu model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*). Setelah dilakukan pengembangan sesuai ADDIE, kemudian dilakukan uji kelayakan media oleh dua ahli media dan uji kelayakan materi oleh dua ahli materi untuk menilai kelayakan dari produk AR sebelum digunakan dalam pembelajaran IPS dan uji efektivitas dengan memberi angket respon kepada siswa serta perhitungan uji N-Gain setelah dilakukan penerapan. Penelitian ini melibatkan 31 peserta didik kelas VII-C SMP Wijaya Putra Surabaya. Instrumen pengumpulan data dilakukan melalui angket validitas oleh validator ahli media dan ahli materi, dan angket respon peserta didik. Lembar instrumen angket uji kelayakan, menggunakan penilaian skala linkert dengan skala 1-4. Berikut tabel yang digunakan untuk menghitung rata-rata penilaian skor uji kelayakan media AR oleh validator ahli media dan ahli materi dan tabel kriteria hasil respon peserta didik:

Tabel Kriteria Kelayakan Pengembangan Media

Kriteria	Interval Kriteria
Sangat Layak	81% - 100%
Layak	61% - 80%
Cukup Layak	41% - 60%
Kurang Layak	21% - 40%

Tabel Kriteria Hasil Respon Peserta Didik

Kriteria	Interval Kriteria
Sangat Baik	81% - 100%
Baik	61% - 80%
Cukup Baik	41% - 60%
Kurang Baik	21% - 40%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan karena adanya temuan kebutuhan peningkatan literasi geografi sebagai dasar kemampuan peserta didik dalam memahami materi geografi pada pembelajaran IPS, ditemukan juga kebutuhan dalam inovasi media pembelajaran terlebih dalam media pembelajaran berbasis teknologi yang sebelumnya belum pernah digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran IPS. Berikut hasil dari tahapan ADDIE:

a. Analyze

Pada tahap analisis ini bertujuan mengidentifikasi kebutuhan lapangan. Analisis yang digunakan untuk mengidentifikasi yaitu menggunakan metode analisis kebutuhan dengan cara melakukan wawancara kepada guru SMP Wijaya Putra Surabaya, analisis peserta didik dengan melakukan wawancara terbatas kepada peserta didik, analisis materi dan analisis tujuan pembelajaran.

1) Hasil Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara guru mata pelajaran IPS kelas VII SMP Wijaya Putra Surabaya, diperoleh data berupa informasi permasalahan penggunaan media pembelajaran di kelas dan keterampilan siswa terkait materi geografi. Dari beberapa materi IPS yang harus dipelajari peserta didik, terdapat sedikit kesulitan saat menerangkan materi geografi menurut Ibu Indah selaku guru mata pelajaran IPS SMP Wijaya Putra Surabaya ketika pembelajaran berlangsung. Peserta didik cenderung hanya memiliki sedikit pengetahuan informasi geografi yang disebabkan kurangnya minat membaca atau literasi. Akibatnya pemahaman materi geografi juga lebih rendah daripada materi IPS yang lain, ditunjukkan dengan adanya perbandingan hasil nilai pengetahuan peserta didik pada materi geografi dengan materi yang lain.

2) Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Wawancara kebutuhan peserta didik dilakukan dengan wawancara terbatas ke beberapa peserta didik kelas VII mengenai pembelajaran IPS. Dari hasil wawancara peserta didik dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dikelas cenderung membosankan, dan minat untuk membaca rendah dikarenakan peserta didik bergantung pada metode ceramah yang digunakan saat pembelajaran hal ini ditunjukkan dari beberapa peserta didik yang menyampaikan bahwa mereka malas untuk membaca dikarenakan bosan.

3) Analisis Tujuan Pembelajaran

Pada penelitian dan pengembangan media ini, terdapat rumusan tujuan pembelajaran yang digunakan yaitu peserta didik dapat meningkatkan literasi geografi melalui media yang pembelajaran yang dikembangkan untuk memahami dan mengkorelasikan pengaruh serta dampak kondisi wilayah Indonesia dilihat dari letak geografis, astronomis, dan geologis. Peserta didik juga diharapkan bisa mengaitkan pengetahuan tersebut pada kehidupan sehari-hari.

b. Design

1) Penyusunan Tes

Tahapan awal dalam perancangan ialah menyusun *pre-test* dan *post-test*. Penyusunan bertujuan untuk mengukur dan mengetahui peningkatan literasi geografi awal dan akhir peserta didik SMP Wijaya Putra Surabaya. *Pre-test* dan *post-test* berjumlah 23 butir soal pilihan ganda, dan setiap butir soal disesuaikan dengan indikator pengukuran literasi geografi yang diadaptasi oleh

(Prayoga et al., 2024). Peneliti mengambil 3 (tiga) indikator pengukuran literasi geografi untuk mengukur peningkatan literasi geografi diantaranya yaitu interaksi, interkoneksi, dan implikasi.

2) Pemilihan Media

Tahap ini dilakukan untuk menentukan media yang akan dikembangkan sebagai media pembelajaran. Pemilihan media didasarkan pada tahap analisis. Alasan pemilihan media pembelajaran AR menggunakan aplikasi Assmblar Edu selain karena media ini belum pernah dipakai oleh guru sebelumnya juga dikarenakan dapat memvisualisasikan materi secara 3D, integrasi antara teks, gambar, audio, dan adanya fitur untuk menghubungkan pada media lain yang dapat dimasukkan didalamnya seperti quiziz, blog, youtube, dan masih banyak lagi. Sehingga diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik untuk lebih meningkatkan literasi geografi dalam pembelajaran IPS.

3) Penyusunan Format

Format media pembelajaran yang dibuat diantaranya meliputi bagian cover, slide inti yang berisi bentuk tampilan materi kondisi wilayah Indonesia yang terbagi menjadi 3 yaitu kondisi geografis Indonesia, kondisi astronomis Indonesia, dan letak geologis Indonesia menjelaskan tentang kondisi geologis Indonesia, pengaruh letak geografis Indoneisa, manfaat letak geografis Indonesia, dan dampak letak geologis Indonesia. Terdapat juga slide refleksi yang berisiskan quiziz di setiap sesudah slide materi. Kemudian dibagian penutup terdapat slide post-test.

c. *Develop*

Dilakukan uji kelayakan untuk media AR yang dikembangkan, berikut hasil yang diperoleh dari uji validasi ahli materi dan media:

Tabel Hasil Validasi Oleh Ahli Media

No.	Aspek	Skor yang diperoleh (%)	
		Validator 1	Validator 2
1.	Desain	86%	93%
2.	Aplikasi	93%	93%
3.	Manfaat	90%	90%
Total		89%	92%
Jumlah Rata-Rata		90,5%	
Kategori		Layak	

(Sumber: Diolah oleh peneliti, 2025)

Hasil dari validasi ahli media diperoleh nilai sebesar 90,5% dengan kategori “Sangat Layak”, karena revisi media hanya dilakukan dua kali maka belum bisa dinyatakan media sudah sangat layak digunakan, sehingga media tetap dalam kategori “Layak” namun terdapat peningkatan dari hasil validasi media yang dikembangkan serta dari saran dan komentar ahli media menyatakan tidak terdapat revisi dan media dapat diimplementasikan.

Berdasarkan hasil validasi produk oleh ahli materi diperoleh sebagai berikut:

Tabel Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Skor yang diperoleh (%)	
		Validator 1	Validator 2

1.	Struktur Materi	94%	100%
2.	Keakuratan Materi	83%	83%
3.	Tingkat Kesulitan Materi	92%	92%
4.	Kreativitas dan Inovasi	87%	100%
5.	Integrasi Literasi dan Abad 21	75%	75%
Total		84%	90%
Jumlah Rata-Rata		87%	
Kategori		Sangat Layak	

(Sumber: Diolah oleh peneliti, 2025)

Berdasarkan pada hasil perhitungan ahli media, diperoleh nilai sebesar 87% dengan kategori “Sangat Layak”. Meskipun dikategorikan sangat layak, media masih harus dilakukan revisi berdasarkan masukan atau saran ahli materi, agar media yang dibuat menjadi lebih siap untuk diimplementasikan pada pembelajaran IPS.

d. *Implement*

Produk yang telah melewati tahap develop selanjutnya dilakukan penerapan produk pada proses pembelajaran IPS pada kelas VII-C SMP Wijaya Putra dengan 31 peserta didik, untuk melihat respon penggunaan produk diperoleh dengan hasil angket respon peserta didik sebagai alat ukur keefektifan produk yang dikembangkan.

Tabel Hasil Angket Respon Peserta Didik

No.	Aspek	Capaian (%)
1.	Materi	91%
2.	Kepuasan	90%
Hasil Perolehan		90%

(Sumber: Diolah oleh peneliti, 2025)

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik diperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori “Sangat Baik” hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran AR menggunakan aplikasi Assemblr Edu sudah sangat baik digunakan dalam pembelajaran IPS, didapatkan juga tanggapan lain dari kolom komentar bahwa media mempunyai tampilan yang menarik, tidak membosankan, dan membuat peserta didik bersemangat dalam mempelajari materi.

e. *Evaluate*

Evaluasi dilakukan pada tahap uji coba terbatas dari hasil komentar peserta didik terhadap produk yang dikembangkan.

Kemudian tahap terakhir adalah melakukan Uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan kemampuan awal (*pre-test*) dan kemampuan akhir (*post-test*) literasi geografi pada peserta didik. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan peserta didik maka dilakukan uji N-Gain menggunakan aplikasi SPSS IBM *statistic 30 for windows*. Berikut adalah tabel data hasil uji N-Gain:

Tabel Hasil Uji N-Gain

Normal Gain	Interpretasi
0,70	Sedang

(Sumber: *Output SPSS* diolah oleh peneliti, 2025)

Berdasarkan hasil uji N-gain, diperoleh hasil data normal gain sebesar 0,70 yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan awal dan kemampuan akhir terhadap literasi geografi dengan kategori sedang. Adanya peningkatan kemampuan sebelum dan sesudah dilakukan *treatment* menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran AR menggunakan aplikasi Assemblr Edu dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan literasi geografi peserta didik setelah diterapkan pada peserta didik kelas VII-C SMP Wijaya Putra Surabaya.

Penelitian menunjukkan bahwa setelah diterapkannya media pembelajaran yang dikembangkan, suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih interaktif. Hal ini ditunjukkan melalui antusiasme siswa yang meningkat dalam keinginan untuk mencoba dan keaktifan mengeksplorasi media yang digunakan. Sebelumnya, pembelajaran cenderung pasif karena dominasi metode ceramah dan penggunaan media konvensional seperti *slide power point* atau peta kertas. Sejalan dengan penelitian Hapsari & Rachmadyanti, (2020) yang menemukan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna dan menyenangkan apabila siswa diberi ruang untuk aktif terlibat, terutama dengan media pembelajaran yang dirancang secara interaktif. Media yang memberi peluang eksplorasi memungkinkan peserta didik merasa memiliki kontrol terhadap proses belajar, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah. Diperkuat oleh Radu, (2014) menyimpulkan bahwa AR secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan interaktivitas siswa dibanding metode tradisional.

Temuan selanjutnya yakni media yang di implementasikan memberikan pengalaman baru bagi peserta didik. Penggunaan teknologi AR sebagai media pembelajaran dihadapkan pada sesuatu yang baru, karena pada kegiatan pembelajaran sebelumnya peserta didik belum pernah menggunakan media pembelajaran yang muncul secara digital dalam bentuk animasi 3D namun bisa dilihat melalui layar ponsel atau tablet. Hal ini membangkitkan rasa ingin tahu dan antusiasme belajar, karena pengalaman ini berbeda dari yang biasa mereka alami. Prastowo, (2020) menambahkan bahwa pengalaman belajar yang baru dapat memicu motivasi peserta didik.

Efektivitas media AR dilihat dari hasil respon 31 peserta didik dari kelas VII-C SMP Wijaya Putra yang mengisi angket respon media pembelajaran sebagai pengukur efektifitas penggunaan media AR yang dikembangkan memperoleh hasil rata-rata 90% dengan kategori "Sangat Baik". Diperkuat dengan penelitian Suroiya & Perdana, (2021) bahwa respon siswa terhadap penggunaan media AR sangat positif, dengan skor rata-rata 93,13% yang termasuk kategori "Sangat Baik". ingginya hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, dengan rata-rata mencapai 90% dan tergolong dalam kategori sangat baik, tidak terjadi begitu saja. Hal ini merupakan cerminan dari kepuasan peserta didik terhadap pengalaman belajar yang mereka alami selama proses pembelajaran.

Pengukuran efektivitas selanjutnya dengan hasil uji N-Gain pada peserta didik yang diperoleh nilai 0,70 dengan kategori sedang atau cukup efektif. Hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat peningkatan literasi geografi pada pembelajaran IPS. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa

media pembelajaran AR mampu meningkatkan literasi geografi pada pembelajaran IPS bagi peserta didik dalam kategori sedang atau cukup efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian Rebecca et al., (2024) bahwa penggunaan media pembelajaran AR bisa meningkatkan kemampuan literasi siswa pada pembelajaran matematika.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penggunaan media pembelajaran AR dalam pembelajaran IPS dilakukan pada peserta didik kelas VII-C di SMP Wijaya Putra memberikan hasil yang baik terhadap peningkatan kemampuan literasi geografi pada materi kondisi wilayah Indonesia. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil tingkat ketercapaian peningkatan literasi geografi peserta didik berada pada tingkat tinggi dan sedang serta tidak terdapat peserta didik yang berada pada kategori rendah setelah diberikan perlakuan. Dibuktikan dengan peningkatan ketiga indikator literasi geografi berada pada kategori tinggi. Penerapan media pembelajaran AR dalam pembelajaran IPS pada peserta didik kelas VII-C berpengaruh signifikan dan cukup efektif dalam meningkatkan literasi geografi. Efektifitas tersebut diketahui dari hasil kemampuan awal (*pre-test*) dan kemampuan akhir (*post-test*) yang mengalami peningkatan cukup signifikan, berdasarkan hasil uji N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,70 dengan kategori sedang. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang memperoleh kategori sangat baik juga menjadi pendukung efektifitas media dalam pembelajaran IPS. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran AR berbasis Aplikasi Assemblr Edu mampu meningkatkan literasi geografi peserta didik di SMP Wijaya Putra Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Fuziah, K. I. (2021). *Tantangan, Kesiapan dan Strategi Pembelajaran Guru Geografi Selama Masa Pandemi Covid-19 Pada Sekolah Menengah Atas Di Kecamatan Sragen*.
- Hapsari, R., & Rachmadyanti, P. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2), 57–65
- Hewi La, & Shaleh Muh. (2020). *Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. 04(1), 30–41.
- Khotimah, S. K., Prasetyo, K., Prasetya, S. P., & Nasution, N. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Literasi Geografi pada Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Perdagangan Antarwilayah dan Antarnegara. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 6(3), 510. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i3.547
- Mamzin, A. (2020). Literasi geografi aras rendah dalam kalangan mahasiswa geografi Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI). 8. <https://doi.org/10.37134/geografi.vol8.1.4.2020>
- Markus, S. (2019). *The Programme for International Student*.
- Prayoga, E. B., Kurnianto, F. A., Susiati, A., Astutik, S., & Mujib, M. A. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media TikTok Terhadap Kemampuan Literasi Geografi Siswa SMA. *MAJALAH PEMBELAJARAN GEOGRAFI*, 6(2), 262. <https://doi.org/10.19184/pgeo.v6i2.46149>

- Prastowo, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dan Inovatif*. Diva Press.
- Rebecca, V., Malau, R., Farida Sinaga, R., Pangaribuan, L. R., Naibaho, T., & Matematika, P. (2024). The Influence Of Augmented Reality-Based Learning Media On Increasing Students' Mathematical Literacy On Cubes And Beam Building Materials In Class VIII SMPN 19 Medan. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Peningkatan Literasi Matematika Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kubus Dan Balok Di Kelas VIII SMPN 19 Medan. In *JKIP: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan* (Vol. 5). <http://journal.al-matani.com/index.php/jkip/index>
- Radu, I. (2014). Augmented Reality in Education: A Meta-review and Cross-media Analysis. *Personal and Ubiquitous Computing*, 18(6), 1533–1543.[DOI: 10.1007/s00779-013-0747-y]
- Sari, R. T. (2023). Paradigma Pendidikan Geografi Dan Tantangan Global Pada Masa Kini. *Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(1), 148–152. <https://doi.org/10.58705/jpm.v2i1.115>
- Suroiya, M., & Perdana Prasetya, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. *Social Sciene Educational Research*, 1(2), 93–104.