

(MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ASEMBLER EDU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 4 DI SDN KANDANGAN 1 TOSARI)

Fitri Kurnia¹⁾ Risma Dwi Antika²⁾

Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Salahuddin Pasuruan¹⁾

Email : fitrikurniamei88@gmail.com¹⁾

Abstrak

Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi untuk pembelajaran PAI. Media interaktif berbasis Aplikasi Assembler Edu atau bisa disebut dengan aplikasi 3D (dimensi) merupakan aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran yang kurang menarik menjadi menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa. Aplikasi ini mengajak seorang pendidik menjadi kreatif dan inovatif untuk peningkatan inspirasi cara perkembangan siswa.

Penelitian pengembangan media interaktif berbasis Aplikasi Assembler Edu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya pada materi tentang menyambut baligh. Penelitian yang dilakukan termasuk penelitian pengembangan (RND). Tujuan pertama dalam penelitian pengembangan ini digunakan untuk menciptakan produk pengembangan media pembelajaran agar kegiatan pembelajaran PAI lebih variatif dan juga menyenangkan.

Kata kunci: Media Interaktif berbasis Assembler Edu, Motivasi belajar siswa, Pembelajaran PAI

Abstract

This research describes and develops an application-based interactive learning media for Islamic Religious Education (PAI). The interactive media based on the Assembler Edu application, or also known as a 3D (dimension) application, is a tool that can transform less engaging lessons into more interesting ones, thereby capturing students' attention. This application encourages educators to be creative and innovative in enhancing the development of students' learning methods.

The development of the interactive media using the Assembler Edu application aims to increase students' motivation in learning Islamic Religious Education, particularly on the topic of reaching puberty. This research falls under the category of development research (R&D). The primary objective of this development study is to create learning media products to make PAI learning activities more varied and enjoyable.

Keywords: Assembler Edu-based Interactive Media, Student Learning Motivation, Islamic Religious Education (PAI) Learning

Article Info

Received date: September 2024

Revised date: September 2024

Accepted date: September 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu cara pandang utama untuk membangun kualitas dan peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM) di Indonesia untuk mengajak terjun kedalam pesatnya teknologi saat ini. Pada hakikatnya pembelajaran adalah suatu perkembangan kerjasama yang terjadi pada peserta didik, secara umum yang membawa perubahan baik pada sudut pandang mental, emosional dan psikomotorik. Sementara itu, pengalaman pendidikan merupakan gerakan pendidik bersama siswa yang direncanakan, dilakukan, serta dinilai sedemikian rupa dapat mencapai target Belajar.¹ Proses belajar yang menarik adalah pengalaman berkembang yang tidak hanya berpusat pada hasil pembelajaran, namun juga pengalaman yang berkembang dapat memberikan pemahaman yang luar biasa, ilmu pengetahuan, tidak mengenal lelah, berkualitas, serta bisa mengajak ke dalam perubahan pada cara belajar yang layak bagi siswa.

Media belajar adalah suatu alat edukatif yang dirancang oleh pendidik (guru) agar meningkatkan cara paling umum dalam menjelaskan pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran penting sekali membantu dalam latihan

belajar.² Namun, tempat media dalam latihan mendidik dan belajar tidak bisa dihindarkan dari pembelajaran lainnya, pada akhirnya saling membutuhkan satu dengan lainnya. Dalam pengalaman pendidikan, media digunakan untuk menguatkan murid agar mendapatkan materi pembelajaran tanpa kendala. Adanya kehadiran media pembelajaran, kecukupan serta sifat pengajaran akan tercapai dengan lebih efektif. Pesatnya kemajuan teknologi serta informasi menjadikan manusia tidak bisa menghindarinya, maka pada saat ini dampak terhadap dunia pendidikan adalah dapat meningkatnya mutu pendidikan. Di dalam pendidikan, proses pembelajaran saat ini lebih berpusat pada pengalaman pendidikan agar menciptakan atau mengembangkan media pembelajaran menjadi media interaktif yang lebih kreatif serta inovatif. Semakin beragamnya media pembelajaran merupakan ujian tersendiri bagi guru untuk menunaikan kewajibannya sebagai guru agar dapat mengejar kegunaan belajar.

Multimedia interaktif merupakan alat belajar yang mempersatukan satu dengan yang lainnya seperti bagian teks, gambar, video dan suara, untuk dimanfaatkan dalam menyampaikan informasi dengan memakai media canggih (elektronik) berupa komputer, laptop, android atau handphone. Peningkatan Dapat diterima bahwa aplikasi pemandangan dan suara

¹ Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional), UU RI No. 20 Th. 2003, (Cet. V; Jakarta: Sinar Grafika, 2013), h. 3.

² Mustofa Abi Hamid, Dkk, Media Pembelajaran, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 3

yang menarik bisa menjadikan salah satu media yang berguna serta memperluas pemahan peserta didik dalam latihan pembelajaran. Media interaktif mengacu pada produk serta layanan canggih pada sistem berbasis komputer atau laptop yang menjawab aktifitas pengguna dengan memperkenalkan konten seperti teks, gambar bergerak, gerakan, video, serta suara. Berbagai sumber pembelajaran dapat dilibatkan oleh pendidik dalam pengalaman pendidikan untuk mengerjakan hakikat pendidikan.

Pemanfaatan penggunaan media pembelajaran berbasis 3D bisa mendapatkan hasil bagi siswa untuk memahami peluang pertumbuhan pembelajaran yang signifikan dan menarik. Pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi 3D (dimensi) yang pada dasarnya dibuat untuk semenarik mungkin dapat menarik perhatian peserta didik yang melibatkan perasaan, penglihatan, pendengaran, harus dilakukan secara kooperatif serta dapat terlihat dari segala arah.³ Sementara itu, AR singkatan dari augmented reality yaitu media pembelajaran interaktif berbasis 3D (dimensi) yang memungkinkan objek-objeknya unik untuk

dibayangkan dan ditunjukkan di sekitar seolah-olah itu asli. AR (Augmented Reality) adalah bagian lain dari inovasi dan kreasi yang dihasilkan dari salah satu cabang teknologi seperti komputer maupun laptop yaitu VR (Virtual Reality). AR (Augmented Reality) secara keseluruhan adalah interaktif, khususnya gambaran yang masuk akal dari realitas saat ini, objek yang tersedia pada Augmented Reality biasanya dapat dipergunakan di dunia moderen guna memajukan suatu barang (Produk), untuk pembuatan desain memang terbilang sangat sulit dan merepotkan karena perlu harus bisa menggunakan beberapa aplikasi desain. Namun, bersamaan dengan berkembangnya teknologi pemrograman atau disebut dengan game desain edukasi juga bisa dimanfaatkan dalam bidang ilmiah, khususnya sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan mendasar media pembelajaran AR (Augmented Reality) berencana untuk meningkatkan pemahaman individu peserta didik.⁴

Salah satu media pembelajaran Interaktif berbasis aplikasi Asembler Edu, Asembler

³ Akhmad Sugiarto, "Penggunaan Media *Augmented Reality Assembler Edu* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peredaran Darah", *Madaris: Jurnal Guru Inovatis*, 2022, 3.

⁴ Fitri Sylvia, dkk., "Efektivitas Augmented Reality Terhadap Higher Order Thinking Skills Siswa Pada Pembelajaran Biologi", *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol. 07, No. 02 (2021), 133.

Edu adalah aplikasi pembelajaran menjadi Interaktif, kolaboratif, serta menyenangkan karena berbasis 3D dan AR. AR atau singkatan dari augmented reality yaitu aplikasi teknologi yang mampu menggabungkan benda-benda digital di dunia maya dengan dunia nyata. Augmented Reality digunakan untuk membantu menggambarkan ide-ide kreatif serta teoritis untuk pemahan dalam desain yang mempunyai beberapa model item. Aplikasi Assemblr Edu memanfaatkan telepon seluler berplatfrom Android, Asemblr Edu merupakan tahapan serta media pembelajaran berbasis web dapat menggabungkan kelas yang aktif data atau internet serta keaktifan 3Dimensi , pada tahap penerapan pada aplikasi Asemblr Edu, guru dapat merencanakan secara imajianatif, kreatif dan penuh rasa ingin tahu untuk siswa. ⁵Oleh karena itu, penulis mencoba menggunakan aplikasi Asemblr Edu memeberikan banyak Inspirasi untuk digunakan sebagai belajar siswa dengan cara yang sangat unik. Aplikasi asemblr edu juga dapat diakses dimana saja,

sehingga siswa dapat melanjutkan pembelajaran dimana saja, Asembler edu bisa ditemui serta didapatkan melalui play store. Sedangkan konten isinya bisa dikembangkan oleh guru pengampu.

Berdasarkan permasalahan yang ada, disini penulis ingin mengkaji dan mengembangkan media pembelajaran dengan aplikasi asemblr untuk mata pelajaran PAI.

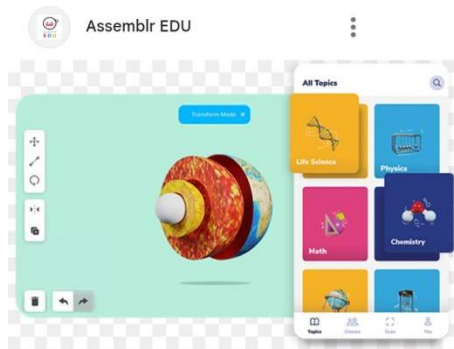
METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Adapun kehadiran peneliti berperan sebagai pengembang aplikasi. Dalam penelitian ini, metode analisis kualitatif serta kuantitatif digunakan untuk menganalisis data. Masukan dari ahli materi dan media, serta masukan dari validator pada tahap validasi menjadi data kualitatif untuk penelitian ini. Sebaliknya, data kuantitatif merujuk pada gambaran hasil pengembangan produk aplikasi Assemblr Edu. Statistika digunakan untuk melakukan analisis terhadap data instrumen penilaian uji coba. Teknik ini digunakan untuk memahami data tambahan. Produk yang akan dikembangkan direvisi berdasarkan temuan analisis data. Penilaian dalam pengumpulan data yaitu menggunakan (kuisisioner), wawancara, observasi, serta dokumentasi

⁵ Ani Ismayani, *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*, (Jakarta: PT Elex Media Komputino, 2020), 2.

PEMBAHASAN

A. Desain Assembler Edu



Gambar 1.1

Gambar Desain dari aplikasi Asemblr edu



Gambar 1.2

Desain Aplikasi Asemblr edu

B. Hasil Validasi Ahli

1. Validasi oleh ahli materi

Produk awal yang telah selesai kemudian dilakukan validasi materi oleh ahli materi yaitu guru mapel PAI di SDN. Kandungan I. Hasil validasi ahli materi terhadap produk awal adalah sebagai berikut:

Indikator Penilaian	Materi	SKOR	RATA-RATA	PRES ENTA SE
Tujuan Pembelajaran	1. Tujuan Pembelajaran ditampilkan dengan jelas di dalam Aplikasi	3	3	75 %
	2. Tujuan pembel	3		

Materi pembelajar an	3. Pembela jaran jelas	3	3	75%
	4. Pembela jaran dapat dimnger ti	3		
	5. Kejelasa n materi dengan kalimat sesuai	3		
	6. Pembela jaran yang dijelask an di dalam aplikasi bermanf	3		

NO	Desain	Gambar
7.	Materi yang disajikan menarik	
8.	Pembela jaran serta judul serasi	
9.	Adanya materi yang mening katkan inspirasi siswa dalam pembel a jaran	
10.	Pe nvajian materi membua t siswa	

Total	33	3.30	375.0%
Rerata skor	3.90	2.75	62,5 %
Keterangan	LAYAK		

Tabel 1.1
Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

Berdasarkan tabel diatas, penilaian validasi ahli materi diketahui pada bagan 1 mengenai kejelasan materi, dan mendapat persentase kelayakan. Penilaian yang dilakukan validasi ahli materi ditunjukkan pada aspek 1 pada tabel 1.1. Pada bagan 2 tujuan pembelajaran persentase kelayakannya sebesar 75% serta materi pembelajaran mendapat nilai kelayakannya sebesar 75%. Dari 11 indikator penilaian, total skornya adalah 33. Validator ahli materi memiliki rata-rata penilaian 3,30 dan tingkat kelayakan 62,5 persen.

Berdasarkan tabel di atas, evaluasi validator ahli materi terhadap tema/kualitas bagan pendidikan bagan 1 mendapat skor 75% mendapat nilai “Layak”, penilaian kualitas konten Desain Aplikasi aspek 2

mendapat skor 75% mendapat nilai “Layak”. kategori, dan penilaian kualitas penyajian bagan 3, 4, dan 5 memperoleh skor 75% mendapat nilai “Layak”.

2. Validasi oleh Ahli Media

Validasi Media oleh ahli media yaitu guru kejuruan program desain komunikasi visual. Hasil validasi ahli media terhadap produk adalah sebagai berikut:

No	Aspek	Indikator	Skor	Rata - Rata	Pre sent ase
1.	Gamba ran pemro graman yang dipakai	1. Penggunaan Media Efektif dan Efisian	3	3	75 %
		1. Dapat diandalkan dan digunakan kembali	3		
		2. Mudah digunakan	3		
		3. Maintaniable dan Kompabilitas	3		
		4. Ketepatan pemilihan media untuk pengembang an	3		

2.	Desain Pembel ajaran	5. Penyajian Tujuan pembelajaran	3	3	75 %
		6. Penyajian keterkaitan dengan materi pembelajaran	3		
		7. Penyajian isi media	3		
		8. Ketatapan penyajian pembelajara n dalam aplikasi	3		
		9. Inspirasi belajar siswa	3		
3.	Komon ikasi Visual	10. Komunikatif	3	3	75 %
		11. Kreatif	3		
		12. Desain sederhana dan menarik	3		
		13. Kualitas gambar atau	3		

<u>Rerata skor</u>	3.20	3.00	80,0%
<u>Keterangan</u>	LAYAK		

Tabel 1.2
Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

Berdasarkan tabel 1.2 penilaian oleh validasi ahli media di atas diketahui pada bagan 1 tentang Rekayasa perangkat Lunak mendapat 75% persen layak , pada bagan 2 tentang Desain pembelajaran mendapat 75% persen , pada bagan 3 tentang komunikasi visual mendapat persentase kelayakan 75%. Dengan memperoleh nilai 39 dari 13 indikator penilaian. Rata-rata penilaian validator ahli materi yaitu 3.20 dengan persentase kelayakan sebesar 80%.

C. Uji Coba Terbatas

Percobaan singkat telah diselesaikan pada siswa hari senin tanggal 16 Februari 2024 di SDN Kandangan I Tosari. Siswa di minta untuk mencoba produk dan memberikan evaluasi berdasarkan tanggapan mereka pada media yang telah dibuat oleh peneliti, adapun hasil penilaian dari respon siswa dapat dijelaskan di tabel berikut :

I. Penilaian	Σ penilaian bagian	Σ Rata-rata persen layak dan tidaknya
Media	86	84,5%
Materi	89	82,5%
Jumlah	175	158,5%
Rata-rata	85	79,5%
Kriteria	BAIK (LAYAK)	

Tabel 1.3
Hasil Uji coba

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa 2 bagian hasil survey oleh siswa, yaitu materi serta media, dengan nilai normal 85, tingkat nilai memperoleh 79,5% persen dalam klasifikasi “ Layak ”

D. Hasil Wawancara dan Observasi

Pada saat Wawancara Pendidikan Agama Islam di SDN Kandangan I Tosari yaitu Ibu Luluk Munziah S.PdI mengenai kelayakan media Interaktif berbasis aplikasi Asemblr edu dapat disimpulkan bahwa media ini sangat sesuai dengan anak SD zaman sekarang yang dianggap mereka sudah mampu menguasai dan mengoperasikan smartphone akan tetapi tetap dibatasi untuk anak SD dalam menggunakan smartphone. Aplikasi ini cocok sekali dengan pembelajaran siswa, desain menarik sesuai

dengan pelajaran atau materi yang diajarkan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwasannya penggunaan media interaktif berbasis aplikasi Asemblr edu pada materi berlangsung membuat siswa merasa semangat dan senang. Media Interaktif berbasis Aplikasi Asemblr edu sangat memengaruhi cara berpikir siswa dalam memulai pembelajaran serta belajar dan memotivasi siswa agar lebih kreatif dan tidak cepat merasa bosan, bukan hanya siswa tetapi juga membuat peneliti dan calon guru lebih aktif serta kreatif untuk bisa menyampaikan pembelajaran.

1 mendapat 75% dengan Nilai “Layak”, penilaian bagian 2 kebaikan isi Desain Aplikasi mendapat 75% dengan nilai “Layak”, penilaian bagian 3,4, dan 5 mendapat tingkat 75% pada klasifikasi “Sedang”. Hasil Penilaian Ahli Media: Ahli media melakukan validasi dengan tiga cara: Grafik di atas menunjukkan validator ahli media memberikan nilai pada bagian 1) kualitas rekayasa perangkat lunak dengan skor “Layak” sebesar 75%, bagian 2) kualitas desain pembelajaran dengan skor “Layak” sebesar 75%. skor “Layak” sebesar 75%, dan bagian 3) kualitas teknik pembuatan dengan skor “Layak” sebesar 75%. Uji coba produk yang dilakukan merupakan uji coba evaluasi tersingkat (terbatas). Terlihat dari tabel di atas, siswa menilai presentasi dan rata-rata penampilan sebagai dua bagian 85 persen layak 79,5% memperoleh nilai “Layak”

PENUTUP

Aplikasi Asemblr edu sebagai media belajar pada era saat ini. Media ini mampu menjadi inspirasi belajar murid terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Desain penulis pada Aplikasi Asemblr edu ini Rata-rata mendapatkan nilai baik. Pada validasi yang dilaksanakan oleh validator ahli materi ada 5 Bagian Dari diagram diatas menunjukkan penilaian validator ahli materi yaitu bagian

DAFTAR PUSTAKA

- Ani Ismayani, Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality, (Jakarta: PT Elex Media Komputino, 2020), 2.
- Ahmad Suryadi, Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid II, 72
- Ahmad Suryadi, Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid II, (Sukabumi: CV Jejak, 2020),73 Lihat dalam Husniyatus Salamah Zainiyati, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT :Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, 67.
- AssemblrWorld,“pertanyaan yang sering diajukan-Assemblr Edu”, dalam <https://id.edu.assemblrworld.com/>, diakses pada 15 Mei 2023.
- Akhmad Sugiarto, “Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peredaran Darah”, *Madaris: Jurnal Guru Inovatis*, 2022, 3.
- Ani Ismayani, Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality, (Jakarta: PT Elex Media Komputino, 2020), 2.
- Fitri Sylvia, dkk.,“Efektivitas Augmented Reality Terhadap Higher Order Thinking Skill Siswa Pada Pembelajaran Biologi”, *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol. 07, No. 02 (2021)
- Husniyatus Salamah Zainiyati, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT : Konsep Dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, (Jakarta: Kencana, 2017), 62.
- Hardianto, Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam, Hikmah: Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 3, No. 1 (2011), 4.
- Isma Ramadhani Lubis, Jaslin Ikhsan, Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA “, *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, Vol. 1 No. 2 (Oktober 2015), h. 192.
- Ibid, 71.
- Lely, “Cakap Upskill X Assemblr Edu : Mengetahui Augmented Reality”, Dalam <https://blog.cakap.com/cakap-upskill-x-assemblr-edu-augmented-reality/>, diakses pada 2 Februari 2023.
- Rohmi Julia Purbasari, M. Shohibul Kahfi, dan Mahmuddin Yunus, “Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Siswa SMA Kelas X”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 1, No. 2 (2012), 2.
- Rizki Suhendar Putra, dkk., “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol. 11, No. 2 (2017), 2009-2018.
- Yusuf Ahmad, “Hubungan Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Kecerdasan Emosional”, *Jurnal Al-Hikmah*, Vol. 13, No. 1 (2016), 4.
- Zainul Abidin, “Penerapan Media Pembelajaran”, *Jurnal Edcomtech*, Vol. 1, No. 1 (2016), 12.(2022). *Dialektika Pendidikan Pesantren Di Tengah Era Society 5.0. Jurnal Kewarnegaraan*. Volume 6 No. 1 Juni 2022.

- Baihaqi, M.A. *Pesantren Gen-Z: Re-Aksentuasi Nilai Moderasi Beragama pada Lembaga Pendidikan*. (2022). (n.p.): Deepublis h.
- Hanafi, M. S. (2018). *Budaya Pesantren Salafi* (Studi Ketahanan Pesantren Salafi Di Provinsi Banten).
- Hidayati STIT Al-Fattah Lamongan, Z., & Fuat Humam STIT Al-Fattah Lamongan, M. (n.d.). *EKSISTENSI PESANTREN SALAF DI TENGAH ARUS MODERNISASI (Peran Pondok Pesantren Islam Putra Ar-Raudloh Kebonsari Kecamatan Sukodadi Kabupaten Lamongan)* (Vol. 5, Issue 2).
- Inanterimalihara dkk, *Pola Pengembangan Pondok Pesantren*, (Jakarta: Ditpekapontren Ditjen Kelembagaan Agama Islam Departemen Agama, 2003).
- Ismail SM, *Dinamika Pesantren dan Madrasah*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset, 2002).
- Karel A Steenbrink, *Pesantren, Madrasah Sekolah: Pendidikan dalam kurun waktu modern*, (Jakarta: LP3ES; 1994), hal. 65-67
- Kurikulum Pesantren (Model Integrasi Pembelajaran Salaf Dan Khalaf) - Darul Abror -Google Buku*. (n.d.)
- Putra, M. K. B. (2015). Eksistensi Sistem Pesantren Salafiyah dalam Menghadapi Era Modern. *Al-Insyiroh: Jurnal Studi Keislaman*,
- Utami, R. (2019). Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Gajah Putih. *Integrasi Kurikulum di Indonesia Dalam Menghadapi Era Society 5.0*.

