

Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Assemblr Edu* untuk Guru SMP Negeri 7 Sinjai

St. Nurul Mutmainna¹, Nurjannah^{2*}, Nurul Islamiah³

^{1,2,3}Tadris Matematika, Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai

¹nrl.mutmainna212@gmail.com, ^{2*}Nurjannah310807@gmail.com, ³nislamiah175@gmail.com

Abstrak

Workshop ini bertujuan untuk menambah pengetahuan serta meningkatkan kemampuan guru tentang pembuatan media pembelajaran. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran di dalam kelas membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Workshop ini dilaksanakan di UPTD SMP Negeri 7 Sinjai dengan jumlah peserta 23 orang guru. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis aplikasi (aplikasi *Assemblr Edu*). Kegiatan ini terdiri dari tiga tahap, tahap pertama adalah tahap persiapan, tahap kedua adalah tahap pelaksanaan, dan tahap yang ketiga adalah tahap evaluasi. Hasil dari workshop ini adalah peningkatan pemahaman dan keterampilan guru mengenai media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Assemblr Edu*.

Kata Kunci : *Assemblr Edu* , Pelatihan, Media Pembelajaran

Abstract

This workshop aims to increase knowledge and improve teachers' abilities regarding creating learning media. The use of learning media in the classroom makes the learning process less boring, and can increase students' interest and motivation to learn. This workshop was held at UPTD SMP Negeri 7 Sinjai with 23 teachers participating. The learning media developed is application-based learning media (Assemblr Edu application). This activity consists of three stages, the first stage is the preparation stage, the second stage is the implementation stage, and the third stage is the evaluation stage. The result of this workshop is an increase in teachers' understanding and skills regarding learning media using the Assemblr Edu application.

Keyword : *Assemblr Edu* , Training, Learning Media

1. PENDAHULUAN

Dengan memperjuangkan hal-hal kecil hingga hal-hal besar yang biasa dilalui manusia, pendidikan adalah kunci menuju kehidupan yang lebih baik. Tanpa pendidikan, apa pun yang dicita-citakan dalam hidup akan sangat sulit dicapai. Pendidikan merupakan sarana untuk mencapai semua tujuan hidup. Proses pendidikan melibatkan pengembangan hati nurani manusia yang patuh secara moral dan etika (Fitriah & Mirianda, 2019).

Berdasarkan peristiwa terkini, teknologi informasi berkembang dengan kecepatan yang semakin meningkat, khususnya di Indonesia. Kita dapat belajar dan memperoleh ilmu yang kita perlukan dari siapa saja, dimana saja, kapan saja, dan dengan lebih mudah dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Kemajuan teknologi informasi mulai membawa dampak baik bagi dunia pendidikan karena membawa kemajuan yang cukup besar dalam bidang belajar mengajar. Membandingkan perkembangan dahulu dengan sekarang, banyak hal yang terasa berubah dan berbeda. Saat ini, waktu dan jarak bukanlah hambatan utama dalam belajar; beberapa aplikasi telah dikembangkan untuk memungkinkan hal ini (Asmawi et al., 2019).



Kemajuan teknologi informasi mulai memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan karena membawa perubahan yang cukup besar dalam bidang belajar mengajar (Amadi, 2022). Meskipun demikian, meskipun bidang pendidikan telah mengalami kemajuan pesat dari waktu ke waktu, namun kemajuan di bidang sumber daya manusia (SDM) belum mampu mengimbangi perkembangan tersebut. Pendidik tertentu terus memberikan pengajaran dengan menggunakan metode konvensional. Mereka percaya bahwa karena mereka harus terus-menerus memperbarui pengetahuan mereka dari berbagai sumber, penggunaan teknologi membuat hidup mereka semakin sulit. Guru kesulitan mengatasi permasalahan ini dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi (Azizah & Subiyantoro, 2023). Demi kemajuan dan kesejahteraan suatu negara, para pendidik harus mempunyai pengetahuan terhadap perkembangan yang terjadi saat ini, khususnya di bidang pendidikan, dimana salah satu perkembangan tersebut adalah dimasukkannya media pembelajaran ke dalam proses belajar mengajar (Fitriah & Mirianda, 2019).

Media pembelajaran, menurut (Nurfadhillah, 2021), adalah sumber pengetahuan dan dapat juga dipahami sebagai orang, benda, atau peristiwa yang memungkinkan siswa menangkap informasi, kemampuan, atau sikap. Pendidikan sebagai tokoh atau model sentral dalam proses interaksi pendidikan merupakan alat pendidikan lain yang perlu diperhatikan, selain alat berupa benda yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pendidikan.

Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, staf pengajar dan siswa sengaja menggunakan alat fisik yang disebut media pembelajaran sebagai perantara untuk membantu siswa memahami materi (Magdalena et al., 2021). Untuk merangsang minat siswa untuk belajar lebih banyak dan memastikan bahwa mereka menyerap materi pelajaran secara keseluruhan dengan lebih cepat.

Teknologi Augmented Reality (AR) merupakan salah satu penerapan teknologi yang digunakan dalam penciptaan materi pembelajaran interaktif berbasis lingkungan nyata. (Chairudin et al., 2023; Padang et al., 2021) mendefinisikan Augmented Reality (AR) sebagai teknologi yang menggabungkan proyeksi digital objek virtual (baik 2D maupun 3D) dengan kemampuan melihat dunia nyata secara bersamaan. *Assemblr Edu* merupakan salah satu contoh aplikasi yang memanfaatkan teknologi augmented reality (AR).

Assemblr Edu adalah aplikasi yang dirancang untuk menggabungkan berbagai objek yang tersedia untuk menciptakan konten Augmented Reality (AR) dan tiga dimensi (3D) yang menarik dan menghibur (Assemblr, 2023). Guru, instruktur, pengembang pendidikan, dan siswa semuanya dapat menggunakan aplikasi ini. Selain itu, platform ini menawarkan alat untuk mengelola, menyimpan, dan berbagi konten yang dibuat, yang memfasilitasi kolaborasi guru atau instruktur. Dengan memasukkan tes atau pertanyaan ke dalam konten AR yang dihasilkan, *Assemblr Edu* juga dapat digunakan untuk menilai kinerja siswa (Oktaviona & Jasril, 2023).

Berdasarkan beberapa paparan yang telah dijabarkan, maka perlu adanya kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran evaluasi berbasis *Assemblr Edu* yang mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 19 Desember 2023. Dengan jumlah peserta sebanyak 23 orang, penelitian ini fokus pada guru di UPTD SMP Negeri 7 Sinjai dengan tujuan untuk mengedukasi guru tentang media pembelajaran *Assemblr Edu*, sebuah alat pembelajaran interaktif yang dapat membantu guru dengan tampilan 3D dan AR (Augmented Reality), pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan minat dan semangat siswa untuk belajar serta pemahaman mereka terhadap mata pelajaran yang diajarkan. Ada tiga tahap kegiatan pelatihan dan pendampingan yang dilakukan, yaitu:

a. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, penulis melakukan kunjungan dan permohonan izin dari kepala sekolah. Kemudian berkoordinasi dengan kepala sekolah UPTD SMP Negeri 7 Sinjai mengenai waktu dan tempat pelaksanaan workshop pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran. Penulis kemudian menyiapkan materi pelatihan berupa *power point* dan panduan penggunaan media pembelajaran.

Pada tahap perencanaan atau persiapan, penulis mengunjungi sekolah dan meminta izin kepada kepala sekolah. Kemudian berkoordinasi dengan kepala sekolah UPTD SMP Negeri 7 Sinjai mengenai waktu dan tempat pelaksanaan workshop pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran. Penulis kemudian membuat presentasi power point dan petunjuk penggunaan media pembelajaran sebagai alat pelatihan.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap-tahap yang menjadi tahapan implementasi adalah sebagai berikut:

1. Penyajian materi mengenai media Assembler EDU.
Pemateri memberikan detail mengenai pengertian Assembler Edu , kelebihan dan kekurangan serta fitur-fiturnya.
2. Pelatihan dan pendampingan pembuatan media *Assembler Edu* .
Peserta workshop disarankan untuk mendaftar atau membuat akun di aplikasi Assembler Edu . Setelah itu, peserta mendapat petunjuk cara menyiapkan ruang kelas, mengundang siswa masuk ke dalam kelas yang telah dibuat, dan membagikan materi di dalam kelas. Selain itu, peserta mendapat panduan bagaimana menggunakan program untuk mencari topik pembelajaran yang sesuai dengan tema yang diajarkan. Selain itu, peserta menerima panduan tentang cara menggunakan tampilan 3D dan augmented reality untuk mengembangkan proyek pembelajaran kreatif.
3. Tahap Evaluasi
Peserta diberikan kuesioner sebagai bagian dari proses penilaian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Workshop pembuatan media pembelajaran *Assembler Edu* ini dilaksanakan di ruang serbaguna UPTD SMP Negeri 7 Sinjai pada hari Selasa, 19 Desember 2023. Terdapat 23 peserta yang mengikuti kegiatan yang berfokus pada guru ini. Kegiatan workshop ini mempunyai tahapan sebagai berikut:

Tahap pertama, Kepala Sekolah UPTD SMP Negeri 7 Sinjai secara langsung membuka kegiatan workshop pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis *Assembler Edu* dengan menyampaikan beberapa patah kata yang dilanjutkan dengan sambutan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya disajikan materi mengenai media pembelajaran *Assembler Edu* , kelebihan dan kekurangannya, serta fitur-fitur yang terdapat di Assembler Edu .

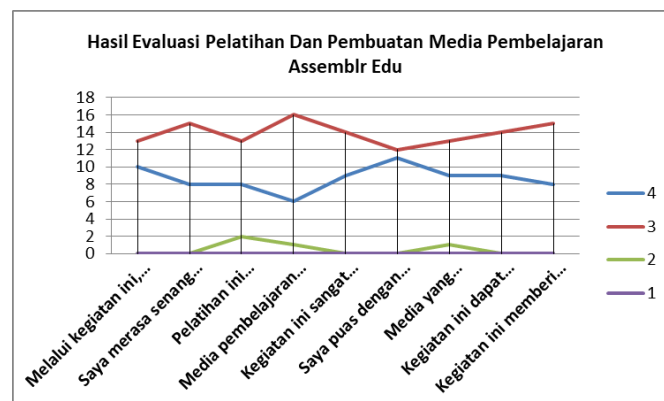


Gambar 1. Acara pembukaan dan pemaparan materi media pembelajaran *Assemblr Edu*

Tahap kedua, dengan mengunduh aplikasi *Assemblr Edu* dari PlayStore atau masuk ke *assemblredu.com*, peserta diminta untuk berlatih langsung. Guru yang berpartisipasi dalam kegiatan didampingi mulai dari menyiapkan akun *assembler edu* hingga mengundang siswa bergabung ke dalam kelas yang telah dibuat oleh guru menggunakan akun *Assemblr Edu* dan membagikan materi di ruang kelas. Selain itu, peserta mendapat bimbingan bagaimana menggunakan program untuk mencari topik pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan. Topik pendidikan di dalam *Assemblr Edu* mencakup berbagai mata pelajaran, termasuk astronomi, fisika, kimia, biologi, matematika, geografi, sejarah, pendidikan jasmani, ilmu sosial, dan ilmu komputer. Serta peserta juga dibimbing jika materi yang dicari belum ada pada *Assemblr Edu* maka dapat membuat sendiri dari nol dengan fitur editor AR yang terdapat dalam *Assemblr Edu* dengan kreativitas tanpa batas.

Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan kualitas pengalaman belajar sekaligus meningkatkan semangat belajar siswa adalah *Assemble edu*. Selain itu, media pembelajaran ini mudah dipahami saat digunakan dalam proses pembelajaran karena menggunakan teknologi 3D dan AR sehingga seluruh konten menjadi lebih hidup serta dapat membuat konsep-konsep yang abstrak dan sulit menjadi lebih nyata dengan disajikan langsung di dalam kelas. Serta dapat membantu memudahkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Pada tahap akhir, kuesioner dibagikan kepada peserta guna memberikan penilaian. Hasil dari evaluasi ini dapat memberikan masukan dan pelajaran dalam kegiatan pelatihan ini. Terdapat kategori di setiap pernyataan diantaranya adalah angka 4 sangat setuju, 3 setuju, 2 netral, 1 tidak setuju. Berikut ini hasil evaluasi pelatihan dan pembuatan media pembelajaran *Assemblr Edu* yang diikuti oleh 23 peserta.

Gambar 2. Hasil Evaluasi Pelatihan Dan Pembuatan Media Pembelajaran *Assemblr Edu*

Berdasarkan hasil evaluasi pelatihan dan pembuatan media pembelajaran *Assemblr Edu* yang diberikan kepada guru-guru di UPTD SMP Negeri 7 Sinjai, diperoleh hasil kuesioner menunjukkan bahwa kegiatan ini telah membantu mitra sekolah. Hal ini dibuktikan dengan hasil evaluasi sebagai berikut: sebanyak 10 orang menyatakan sangat setuju dan 13 orang menyatakan setuju bahwa melalui kegiatan ini, dapat mempelajari media *Assemblr Edu* dengan cepat. Sebanyak 8 orang menyatakan sangat setuju dan 15 orang setuju bahwa peserta merasa senang dengan penyampaian pemaparan materi serta pelatihan ini juga menyenangkan bagi peserta. Sebanyak 6 orang menyatakan sangat setuju dan 16 orang setuju bahwa media pembelajaran *Assemblr Edu* ini dapat menarik minat belajar siswa. Sebanyak 9 orang menyatakan sangat setuju dan 14 orang setuju bahwa kegiatan ini sangat berguna bagi peserta. Sebanyak 11 orang menyatakan sangat setuju dan 12 orang setuju bahwa peserta merasa sangat puas dengan pelatihan ini. Sebanyak 9 orang menyatakan sangat setuju dan 13 orang setuju bahwa media

yang ditunjukkan dalam kegiatan ini tidak sulit untuk digunakan. Sebanyak 9 orang menyatakan sangat setuju dan 14 orang setuju bahwa dengan adanya kegiatan ini dapat memberikan solusi penggunaan media pembelajaran di kelas. Sebanyak 8 orang menyatakan sangat setuju dan 15 orang setuju bahwa kegiatan ini memberi peluang untuk lebih produktif dalam mengajar.

Dengan adanya kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran *Assemblr Edu* di UPTD SMP Negeri 7 Sinjai, dapat membantu meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran inovatif serta dapat meningkatkan motivasi guru dalam mengembangkan pembelajaran di era kurikulum merdeka.

4. KESIMPULAN

Workshop ini dilaksanakan di UPTD SMP Negeri 7 Sinjai mengenai media pembelajaran *Assemblr Edu*. Dari hasil kegiatan workshop yang dilakukan, media pembelajaran *Assemblr Edu* dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan fitur 3D dan *Augmented Reality* (AR) sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Melalui kegiatan ini juga membuat kemampuan guru dalam pembuatan dan menyiapkan media pembelajaran *Assemblr Edu* bertambah.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang berada di UPTD SMP Negeri 7 Sinjai dan Dosen Pembimbing yang telah memberikan dukungan Financial terhadap kegiatan Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Assemblr Edu* Pada Guru di Uptd Smp Negeri 7 Sinjai

6. DAFTAR PUSTAKA

- Evayenny, Jaya Putra, N. L., & Ayuningrum, S. (2021). Penyuluhan Metode Pembelajaran Matematika Menyenangkan di SD Negeri 01 Karet Kuningan. Prima Abdika, 15.
- Husna, A. (2017). Pelatihan Penggunaan Metode Jarimatika untuk Menanamkan Konsep Cara Mudah Menghitung Perkalian pada Siswa Sekolah Dasar RW. 01 Kelurahan Kibing. Minda Baharu, 22.
- Mulyani, N. M., & Moniksu, M. S. (2020). Metode Menyenangkan Belajar Penjumlahan dan Pengurangan pada Anak SD. Jurnal Pendidikan Dasar, 4.
- Mutmainna, S. N., & Nurjannah. (2023). Diagnostik Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas VI Pada Operasi Hitung Perkalian Di Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 8(2), 51-60.
- Nur Fausia, d. (2020). TAKTIKJAR (Otak Atik Jari). Bandung: Media Sains Indonesia.
- Nur, S. F. (2013, Januari). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Awal melalui Permainan Kubus Bergambar Pada Anak Kelompok B3 di TK Plus Tunas Bangsa Sooko Mojokerto. PAUD Terata, II, 2.
- Prasetyono, D. S. (2008). Memahami Jarimatika Untuk Pemula. Yogyakarta: Diva Press.
- Ramadhani, A., St.Nurul Mutmainna, Mirnawati, & Irmayanti. (2023). Peran Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika Pada Kurikulum 2013. *COMPETITIVE: Journal of Education*, 2(1), 53-68. <https://doi.org/10.58355/competitive.v2i1.16>
- Rahayu, D. S. (2016, Juli). Pelatihan Jarimatika Bagi Ibu-Ibu di Bendoagung Kab. Trenggalek sebagai Bekal Mendampingi Siswa Belajar Matematika Di rumah. J-ADIMAS (Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat), V, 17.
- Sitio, T. (2017, April-September). Penerapan Metode Jarimatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I SDN 003 Pagaran Tapah Darussalam Kabupaten Rokan Hulu. Jurnal Primary, VI, 148.

Sujarwo. (2020, Juni). Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Mengalikan dan Berbagai Bentuk Pecahan melalui Penerapan Teknik Jarimatika Pada Siswa Kelas V SDN 2 Giritirto Semester 2 Tahun Pelajaran 2018/2019. Jurnal Pendidikan EMPIRISME, VII, 103.