

Pengembangan Media
Pembelajaran Berbasis
Assemblr Edu Untuk
Meningkatkan Minat Belajar
Peserta Didik SD Negeri 1
Kujon Tahun Pelajaran
2023/2024

by Galih Lintang Pinilih

Submission date: 05-Aug-2024 10:13AM (UTC+0700)

Submission ID: 2427419793

File name: EDUKASI_ELITA_VOL._1_NO._4_OKTOBER_2024_hal_179-189.docx (150.97K)

Word count: 2880

Character count: 18937



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Assemblr Edu* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik SD Negeri 1 Kujon Tahun Pelajaran 2023/2024

Galih Lintang Pinilih^{1*}, Sri Suwartini², Gunawan Budi Santoso³

^{1,2,3} Universitas Widya Dharma Klaten, Indonesia

*galihlintang123@gmail.com

⁷

Alamat: Jl. Ki Hajar Dewantara, Macanan, Karanganom, Kec. Klaten Utara, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah 57438

Korespondensi penulis: galihlintang123@gmail.com

⁵

Abstract. This research aims to develop *Assemblr Edu*-based learning media to enhance the learning interest of Grade IV students at SD Negeri 1 Kujon. The research falls under the category of research and development (R&D) and utilizes the ADDIE Model, involving stages of Analysis, Design, Development, Evaluation, and Implementation. Data collection was carried out using descriptive statistics, validity tests, and feasibility tests. The research results indicate that the implementation of *Assemblr Edu* learning media is effective in increasing students' learning interest. Data analysis shows an increase in students' learning interest after the implementation of the learning media, with an average percentage of 81%. This study is deemed highly suitable for implementation and proven effective in enhancing the learning interest of Grade IV students at SD Negeri 1 Kujon in the academic year 2023/2024.

¹¹

Keywords: research and development, *Assemblr Edu*-based learning media, students' interest in learning

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik Kelas IV SD Negeri 1 Kujon. Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan (R&D) yang menggunakan Model ADDIE, melalui tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Evaluasi, dan Implementasi. Pengumpulan data dilakukan dengan metode statistik deskriptif dan uji validitas serta uji kelayakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Assemblr Edu* efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Analisis data menunjukkan peningkatan minat belajar peserta didik setelah implementasi media pembelajaran, dengan presentase rata-rata 81%. Penelitian ini dinyatakan sangat layak diterapkan dan terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Kujon pada tahun pelajaran 2023/2024.

⁵

Kata kunci: penelitian dan pengembangan, media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu*, minat belajar peserta didik.

1. LATAR BELAKANG

Era globalisasi masa kini telah membawa kemajuan luar biasa dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, hal ini terlihat pada era digitalisasi yang sedang berlangsung. Seiring dengan perkembangan teknologi, pendidikan menjadi salah satu sektor yang ikut mengalami transformasi signifikan (Asmawi, 2019). Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran telah menjadi suatu kebutuhan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pendidikan. Pemandikbud RI Nomor 20 Tahun 2018 "Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam perkembangan karakter dan keterampilan individu". Ketika memasuki masa globalisasi dan kemajuan teknologi yang pesat, sistem pendidikan perlu melakukan penyesuaian. (Riinawati, 2021). Oleh karena itu, metode pengajaran yang inovatif diperlukan untuk memberikan pengalaman belajar yang relevan dan bermanfaat. Namun, tidak semua

pendidik bisa mengikuti perkembangan teknologi yang sudah maju ini. Masih banyak pendidik yang sudah berumur untuk bisa mengikuti perkembangan teknologi sekarang ini. Akan tetapi umur bukanlah penghalang untuk memiliki kemauan belajar akan perkembangan teknologi, terutama di dunia Pendidikan ini.

Menurut undang-undang, tujuan pendidikan adalah untuk membantu peserta didik menjadi lebih siap menghadapi kehidupan di luar sekolah. Hal ini diwujudkan melalui suasana belajar-mengajar yang aktif dan inovatif. Dalam konteks pengajaran, Pendidik diharapkan memiliki kompetensi yang mencakup kemampuan untuk mengembangkan materi pembelajaran secara kreatif dan inovatif, sebagai bagian dari upaya memajukan potensi Peserta didik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Negeri 1 Kujon, terdapat kesulitan dalam membangkitkan minat belajar peserta didik, khususnya di kelas IV. Menciptakan lingkungan belajar yang menarik terhambat oleh berbagai faktor, termasuk materi pembelajaran yang tidak menarik, kurangnya sumber daya, dan pendekatan pengajaran konvensional. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi, salah satunya melalui pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Assemblr Edu*.

Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* perlu diikuti dengan sistem evaluasi dan pemantauan yang berkelanjutan. Evaluasi dapat dilakukan melalui uji coba media pada peserta didik untuk mengukur efektivitasnya/kelayakannya. Selain itu, perlu dilakukan pemantauan terhadap perkembangan minat belajar peserta didik dan prestasi akademis mereka setelah implementasi Media Pembelajaran. Salah satu langkah yang diperhitungkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Kujon adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu*. Media pembelajaran ini diharapkan dapat menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan melalui strategi pembelajaran yang inventif dan interaktif. Dengan dukungan pelatihan pendidik, perencanaan Media Pembelajaran yang cermat, dan sistem evaluasi yang berkelanjutan, implementasi Media Pembelajaran ini memiliki potensi untuk memberikan dampak positif membangkitkan minat belajar peserta didik di SD Negeri 1 Kujon.

2. KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran

Menurut para ahli, media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat berperan sebagai perantara penyampaian informasi atau pesan dari sumber kepada penerima, dapat menggugah minat, perasaan, dan perhatian peserta didik, selama proses pembelajaran.

(Rusman, 2022). Media pembelajaran dapat berupa benda fisik maupun non-fisik, seperti buku, video, audio, multimedia interaktif, dan sebagainya.

Salah satu alat belajar mengajar yang dapat membantu meningkatkan efisiensi proses transmisi informasi dan pengetahuan adalah media pembelajaran. Media pembelajaran pada proses pendidikan, memegang peran yang krusial dalam mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang digunakan pendidik untuk menyajikan isi atau informasi kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, mempermudah penyajian informasi, dan menyediakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Media pembelajaran hadir dalam berbagai format, termasuk materi cetak seperti buku, modul, dan handout serta materi elektronik seperti audio, video, dan multimedia interaktif. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, penting untuk memilih bahan ajar dengan mempertimbangkan kebutuhan dan kepribadian peserta didik.

10

Assemblr Edu

Assemblr Edu merupakan sebuah platform belajar pemrograman yang dirancang khusus untuk pendidikan. Platform ini menggunakan teknologi *augmented reality* (AR) untuk menampilkan model 3D bahasa pemrograman *Assemblr* yang dikemas dengan cara yang lebih mudah dimengerti dan jelas bagi peserta didik.

Assemblr Edu memiliki beberapa keunggulan (Chairudin, 2023) yang menjadikannya sebagai platform pembelajaran yang efektif, antara lain:

- a. Menggunakan bahasa pemrograman yang ramah anak dan lebih lugas. Dengan kemasannya yang sederhana dan ramah anak. Sintaks yang lebih sederhana dan simbol yang lebih mudah dikenali adalah fitur bahasa pemrograman untuk anak-anak.
- b. Memanfaatkan teknik pengajaran yang menarik dan partisipatif. Strategi pengajaran yang menarik dan menawan diterapkan oleh *Assemblr Edu*. Metode pembelajaran ini menggunakan berbagai macam media pembelajaran, seperti animasi, video, dan permainan. Anak-anak yang menggunakan strategi pembelajaran ini mungkin dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik
- c. Menawarkan serangkaian sumber pendidikan yang menyeluruh, inklusif, dan komprehensif ditawarkan oleh *Assemblr Edu*. Materi pembelajaran ini mencakup berbagai macam konsep dasar pemrograman *Assemblr*, serta berbagai macam contoh program. Materi pembelajaran ini dapat membantu anak-anak untuk mengembangkan kemampuan pemrograman mereka.

Minat Belajar Peserta Didik

Keinginan atau kegembiraan yang besar terhadap suatu hal itulah yang menentukan minat belajar peserta didik. Beberapa elemen, termasuk pengaruh internal dan lingkungan, mungkin berdampak pada minat belajar peserta didik. Keadaan fisik, motivasi, dan kondisi psikologis merupakan aspek internal yang mempengaruhi peserta didik. Menurut penelitian oleh (Nia, 2018), peserta didik yang memiliki minat belajar mempunyai kecenderungan, kegembiraan, atau gairah yang kuat terhadap sesuatu.. Karakteristik internal peserta didik yang spesifik, seperti motivasi, kondisi fisik, dan kondisi psikologis, mungkin berdampak pada minat belajar mereka.

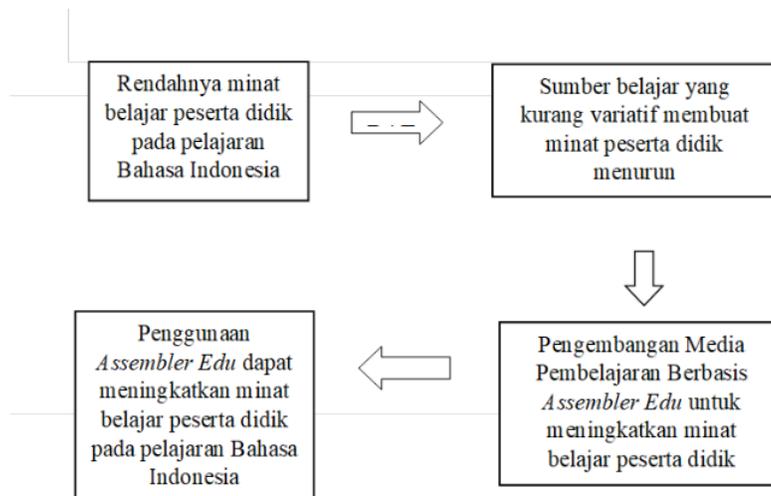
Keadaan fisik yang baik akan memberikan kondisi yang prima bagi peserta didik untuk menuntut ilmu. Peserta didik yang berada dalam kondisi kesehatan fisik yang baik lebih mampu fokus dan memahami materi pelajaran. Peserta didik yang termotivasi merasa terdorong untuk mengambil tindakan. Orang tua, pendidik, peserta didik, dan lingkungan sekitar semuanya dapat menjadi sumber inspirasi dalam belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan lebih bersemangat dalam belajar. Keadaan psikologis yang ceria juga akan mendukung minat belajar peserta didik. Peserta didik yang mempunyai keadaan psikologis yang ceria akan lebih mudah menerima informasi dan lebih cepat memahami materi pelajaran.

Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut (Djibrin, 2019), Penting bagi peserta didik sekolah dasar untuk mempelajari bahasa Indonesia agar mereka dapat memahami bahasa tersebut sepenuhnya dan mencapai potensi maksimal mereka melalui sastra. Di sekolah dasar, pembelajaran bahasa Indonesia adalah hal yang penting dan harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan, menarik, dan kontekstual untuk memaksimalkan tujuan pembelajaran.

Pendidikan bahasa Indonesia di sekolah dasar harus memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran bahasa, seperti kebermaknaan, keotentikan, dan pengintegrasian keterampilan berbahasa. Tahapan perkembangan kognitif, emosional, dan psikomotorik peserta didik sekolah dasar juga harus diperhatikan ketika mengajar bahasa Indonesia (Suparno,2021).

Pentingnya nilai teknologi dalam pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar (Adhitama, 2023). Penggunaan media multimedia dan digital dapat memudahkan penyampaian materi pembelajaran bahasa Indonesia serta meningkatkan semangat dan minat peserta didik terhadap materi pelajaran.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

3. ¹ METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang diterapkan adalah Research and Development (R&D). Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan pada hakikatnya bertujuan untuk menciptakan atau menyempurnakan suatu produk, menguji keefektifan produk tersebut, kemudian mengembangkan dan menyempurnakan produk tersebut untuk bisa dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Strategi pengembangan ADDIE digunakan dalam model penelitian ini, yang didasarkan pada teori yang disajikan dalam buku *Dick dan Carey*. Menurut penelitian Sugiyono (2019), model ini mencakup lima langkah utama: analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi..

Model pengembangan ADDIE adalah sebuah paradigma pembangunan yang terdiri dari beberapa fase berurutan. Dalam penelitian ini, peneliti mengevaluasi kebutuhan peserta didik sebagai dasar untuk mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran ini digunakan untuk menunjang pengajaran materi selama proses pembelajaran di kelas. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap: (1) analisis (*Analyze*), (2) desain (*Design*), (3) pengembangan (*Development*), (4) evaluasi (*Evaluate*), dan (5) implementasi (*Implement*).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

a. Analisis (*analyze*)⁹

Langkah pertama yang dilakukan peneliti yaitu melakukan observasi pada pendidik dan peserta didik di dalam kelas saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Kemudian menganalisis minat awal belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Kujon. Hasil analisis didapatkan adalah terdapat masalah peserta didik yang kurang aktif dan kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.³

Dalam penelitian ini untuk mengetahui tingkat kecenderungan minat belajar peserta didik pada kelas IV SD Negeri 1 Kujon maka dilakukan pengkategorian dengan melakukan pengambilan nilai skor, hasilnya dapat dikelompokkan ke beberapa kategori, yaitu kategori rendah ($X < 26$), sedang ($26 \leq X < 35$) dan tinggi ($35 \leq X$).³

Berikut rincian hasil kategori minat belajar peserta didik:

Tabel 1. Skor minat belajar peserta didik pra implementasi

No	Interval Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	$X < 26$	6	43%	Rendah
2.	$26 \leq X < 35$	5	36%	Sedang
3.	$35 \leq X$	3	21%	Tinggi
Jumlah		14	100%	

Data Minat belajar peserta didik Pra Implementasi



Gambar 2. Diagram minat belajar peserta didik pra implementasi

b. Desain (*design*)¹

Langkah kedua dari model pengembangan ADDIE adalah desain. Pada tahap ini peneliti membuat rencana/rancangan bagaimana dan apa saja yang di butuhkan untuk media pembelajaran yang akan di kembangkan. Pada fase ini terdapat 2 langkah, yang pertama menentukan / melakukan survei aplikasi yang akan digunakan, kemudian langkah ke 2 yaitu

menentukan tema dan desain yang sesuai dengan materi yang dikembangkan pada media pembelajaran.

c. Pengembangan (*development*)

Proses pengembangan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan dalam media pembelajaran yang telah dibuat dan untuk melakukan revisi guna menyempurnakan media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* tersebut. Proses validasi dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli praktisi.

Hasil validasi dihitung menggunakan rumus dibawah dan berikut adalah hasil dari validitas :

Validitas ahli media

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

$$P = \frac{38}{40} \times 100$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran *Assemblr Edu* mencapai persentase keseluruhan sebesar 95%.

Validitas ahli praktisi

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

$$P = \frac{37}{40} \times 100$$

Berdasarkan perhitungan, penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran *Assemblr Edu* mencapai persentase keseluruhan sebesar 92,5%.

d. Evaluasi (*evaluate*)

Proses evaluasi ini dilakukan untuk memperbaiki kekurangan media pembelajaran. Media pembelajaran/produk diuji cobakan pada sampel penelitian yaitu peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Kujon sejumlah 14 orang. Sebelum uji coba dilaksanakan, peneliti melakukan konfirmasi kepada pihak sekolah untuk melakukan uji coba. Namun sebelum uji coba dilakukan ditemukan kendala yaitu adanya peraturan dari sekolah bahwasanya peserta didik tidak diperbolehkan membawa HP ke sekolah. Pihak sekolah menawarkan solusi untuk menggunakan laptop dari sekolah

Revisi produk ini adalah mengubah konsep penggunaan perangkat media, yang awalnya media pembelajaran menggunakan laptop dari sekolah yang dioperasikan masing-masing peserta didik, diubah menjadi menggunakan laptop dan proyektor yang dioperasikan oleh pendidik. Namun apabila peserta didik ingin mempelajari dan menggunakan media pembelajaran lebih lanjut, peserta didik diberikan barcode yang bisa di scan di HP untuk belajar dirumah.

e. Implementasi (*implementation*)

Setelah melakukan evaluasi produk, media pembelajaran baru bisa digunakan / diterapkan pada peserta didik. Peneliti berperan sebagai observator. Kegiatan pembelajaran menggunakan model PBL (*Problem Based Learning*). Materi pembelajaran ditampilkan di *Power Point*, peserta didik memperhatikan penjelasan dari pendidik dengan seksama. Pendidik menggunakan media pembelajaran *Assemblr Edu* untuk membantu menjelaskan cara membaca denah. Kemudian peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya. Setelah kegiatan tanya-jawab, peserta didik diberi lembar kerja yang dikerjakan oleh masing-masing peserta didik.

Dalam penelitian ini untuk mengetahui tingkat kecenderungan minat belajar peserta didik pada kelas IV SD Negeri 1 Kujon maka dilakukan pengkategorian dengan melakukan pengambilan nilai skor, hasilnya dapat dikelompokkan ke beberapa kategori, yaitu kategori rendah ($X < 30$), sedang ($30 \leq X < 36$) dan tinggi ($36 \leq X$).

Berikut rincian hasil kategori minat belajar peserta didik:

Tabel 2. Skor minat belajar peserta didik pasca implementasi

No	Interval Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	$X < 30$	1	7%	Rendah
2.	$30 \leq X < 36$	3	21%	Sedang
3.	$36 \leq X$	10	72%	Tinggi
Jumlah		14	100%	

Data Minat belajar peserta didik Pasca Implementasi



Gambar 3. Diagram minat belajar peserta didik pasca implementasi

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis minat belajar peserta didik dan observasi aktivitas belajar peserta didik terlihat bahwa rendahnya minat belajar peserta didik di Kelas IV SD Negeri 1 Kujon disebabkan oleh pembelajaran yang monoton dan kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh para pendidik. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka disusunlah media pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Assemblr Edu* pada materi “Denah” yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Hasil dari observasi peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Kujon yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* ini membuat peserta didik lebih tertarik dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diketahui bahwa terjadi kenaikan minat belajar yang signifikan pada peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Kujon. Hal ini ditunjukkan dengan nilai hasil statistic deskriptif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Kujon meningkat dari analisis pra implementasi dan analisis pasca implementasi. Kategori tinggi pada pra implementasi 21% (3 responden) meningkat menjadi 72% (10 responden) pada pasca implementasi, kategori sedang pada pra implementasi 36% (5 responden) menjadi 21% (3 responden) pasca implementasi, dan kategori rendah pada pra implementasi 43% (6 responden) menurun menjadi 7% (1 responden) pasca implementasi. Dengan demikian disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Kujon dikategorikan tinggi.

Tabel 3. kriteria kelayakan

No	Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	81- 100%	Sangat layak	Tidak revisi
2.	61- 80 %	Layak	Tidak revisi
3.	41-60%	Cukup layak	Perlu revisi
4.	21- 40 %	Kurang layak	Perlu revisi
5.	<20%	Sangat kurang layak	Revisi total

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran adalah dengan menghitung skor masing-masing dari setiap responden, kemudian peneliti akan menghitung rata-rata skor yang diberikan. Hasil dari penghitungan skor didapatkan presentase sebesar 81%, dengan kategori “sangat layak”. Dengan penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Assemblr Edu* dinilai sangat efektif dan sesuai dengan standar yang ditetapkan dalam kriteria kelayakan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Assemblr Edu*

mampu memberikan kontribusi yang positif dalam¹ meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Kujon.

5. KESIMPULAN

Penerapan media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* pada peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Kujon terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar mereka. Hal ini dilihat dari kategori tinggi pada pra implementasi 21% (3 responden) meningkat menjadi 72% (10 responden) pada pasca implementasi, kategori sedang pada pra implementasi 36% (5 responden) menjadi 21% (3 responden) pasca implementasi, dan kategori rendah pada pra implementasi 43% (6 responden) menurun menjadi 7% (1 responden) pasca implementasi. Media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* terhadap¹ minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Kujon dinyatakan sangat layak digunakan. Terbukti dari perolehan rata-rata presentase 81% yang termasuk pada kategori “Sangat Layak” Berdasarkan evaluasi sesuai dengan tabel kelayakan media pembelajaran, mendapatkan kesimpulan bahwa *Assemblr Edu* sebagai media pembelajaran sangat efektif dan memenuhi standar yang telah ditetapkan. Ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Assemblr Edu* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Kujon.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT, orang tua, kakak, sahabat, dan teman yang selalu mendukung sepanjang proses penelitian. Peneliti juga berterima kasih kepada keluarga SD Negeri 1 Kujon yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian. Terakhir,⁹ peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua penerbit buku dan jurnal yang telah memberikan referensi yang bermanfaat..

DAFTAR REFERENSI

- Adhitama, C., & Supriyanto, D. 2023. Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 30-40
- Asmawi, Asmawi, Syafei Syafei, And Muhammad Yamin, ‘Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi’, In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2019
- 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

- Djibran, A. 2019. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 15-27
- Riinawati, Riinawati, 'Pengantar Evaluasi Pendidikan' Thema Publishing. 2021
- Rusman, dkk. 2022. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Pendidik. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suparno, B. 2021. Prinsip-prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(1), 12-20.
- Widiyastuti, Nia, Slameto Slameto, And Elvira Hoesein Radia, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash Materi Bumi Dan Alam Semesta', *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32.1. 2018, 77-84

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik SD Negeri 1 Kujon Tahun Pelajaran 2023/2024

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.aripi.or.id Internet Source	5%
2	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	2%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
4	journal.lpkd.or.id Internet Source	1%
5	journal.unpas.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	1%
7	protasis.amikveteran.ac.id Internet Source	1%
8	Eka Putra Wahyu Suminar. JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education), 2020 Publication	1%

9

repositori.uin-alauddin.ac.id

Internet Source

1 %

10

journal.universitaspahlawan.ac.id

Internet Source

1 %

11

www.scilit.net

Internet Source

1 %

12

123dok.com

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On