

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
ASSEMBLR EDU UNTUK MENINGKATKAN MINAT  
BELAJAR PESERTA DIDIK SD NEGERI 1 KUJON TAHUN  
PELAJARAN 2023/2024**

**SKRIPSI**

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu Kependidikan Program Studi Pendidikan  
Guru Sekolah Dasar



**Oleh :**

**Nama : GALIH LINTANG PINILIH**

**NIM : 2015100014**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN  
TAHUN 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
ASSEMBLR EDU UNTUK MENINGKATKAN MINAT  
BELAJAR PESERTA DIDIK SD NEGERI 1 KUJON TAHUN  
PELAJARAN 2023/2024**

**SKRIPSI**

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu Kependidikan Program Studi Pendidikan  
Guru Sekolah Dasar



**Oleh :**

**Nama : GALIH LINTANG PINILIH**

**NIM : 2015100014**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN  
TAHUN 2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ASSEMBLR  
EDU* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK  
SD NEGERI 1 KUJON TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Diajukan Oleh :

**GALIH LINTANG PINILIH**

NIM. 2015100014

Telah disetujui pembimbing untuk dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Widya Dharma Klaten

Tanggal : 11 Juni 2024

Pembimbing I



**Sri Suwartini. S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 690 516 367

Pembimbing II



**Drs. H. Gunawan Budi Santoso M. Hum**  
NIP. 19630705 198703 1 003

Mengetahui  
Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**Isna Rahmawati, S.Th.I., M.Pd.**  
NIP. 690 516 368

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ASSEMBLR  
EDU* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK  
SD NEGERI 1 KUJON TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Diajukan oleh :

**GALIH LINTANG PINILIH**

NIM. 2015100014

Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Widya Dharma Klaten

Dan diterima untuk memenuhi Sebagian persyaratan guna untuk memperoleh gelar  
Sarjana Strata Satu Kependidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal : 26 Juni 2024

Ketua

Sekretaris

**Dr. H. Dwi Bambang Putut Setyadi, M. Hum**  
NIP. 19600412 198901 1 001

**Isna Rahmawati, S.Th.I., M.Pd.**  
NIP. 690 516 368

Penguji I

Penguji II

**Sri Suwartini, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 690 516 367

**Drs. H. Gunawan Budi Santoso M.Hum**  
NIP. 19630705 198703 1 003



Disahkan Oleh,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**Dr. H. Dwi Bambang Putut Setiyadi, M. Hum**  
NIP. 19600412 198901 1 001

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Galih Lintang Pinilih  
NIM : 2015100014  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi

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

Adalah benar-benar karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya dalam skripsi ini telah diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam Daftar Pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari skripsi ini.

Klaten, 6 Juni 2024

Yang membuat pernyataan



(Galih Lintang Pinilih)

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah rabbi 'alamin puji syukur atas rahmat dan hidayah-Nya,  
saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu.

Kupersembahkan karya ini,

Kepada yang telah memberikan doa dan dukungan sampai saya menjadi sarjana...

Orang tua dan adik tercinta..

Pemilik NIM 2000026070...

## MOTTO

*“Percaya sama dirimu sendiri, percaya proses. Semua butuh waktu, ngga ada yang instan kecuali indomie.”*

تَعْلَمُونَ □ لَا وَأَنْتُمْ يَعْلَمُ وَاللَّهُ لَكُمْ شَرٌّ وَهُوَ شَيْئًا تُحِبُّوْنَ أَنْ وَعَسَى لَكُمْ خَيْرٌ وَهُوَ شَيْئًا تَكْرَهُوْنَ أَنْ وَعَسَى

“Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal itu baik bagimu,  
dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal itu buruk untukmu. Allah mengetahui  
sedang kamu tidak mengetahui.” (QS. Al-Baqarah : 216)

## KATA PENGANTAR

Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, segala puji bagi-Nya yang telah memberikan rahmat dan petunjuk-Nya dalam perjalanan penulisan skripsi ini. Tak lupa pula shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, sebagai suri tauladan dalam meniti setiap langkah kehidupan.

Dengan penuh rasa rendah hati, penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Triyono, M.Pd selaku Rektor Unwidha Klaten.
2. Bapak Dr. H. Dwi Bambang Putut Setyadi, M. Hum selaku Dekan FKIP Universitas Widya Dharma Klaten.
3. Ibu Isna Rahmawati S.Th.I., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Ibu Sri Suwartini,. S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan bimbingan dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Drs. H. Gunawan Budi Santoso M.Hum selaku dosen pembimbing II yang selalu meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan memberikan masukan yang sangat berharga dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen PGSD dan seluruh dosen yang telah memberikan ilmu untuk penulis hingga bisa sampai ke titik ini.
7. Ibu Rina Indriawati, S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 1 Kujon yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan para pendidik serta peserta didik yang telah berpartisipasi untuk penyelesaian skripsi ini
8. Semua teman-teman prodi PGSD Angkatan 2020 yang tidak bisa disebutkan satu per satu.
9. Ayah dan Ibu yang selalu memberikan fasilitas terbaik, do'a serta dukungan yang tidak bisa didefinisikan.
10. Pemilik NIM 2000026070 Muhammad Dinar Almadani, yang selalu ada, membantu 24/7 dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata, menyadari bahwa setiap langkah kecil yang kita ambil merupakan bagian dari perjalanan panjang menuju kesuksesan. Percayalah pada diri sendiri, percayai proses, dan ingatlah bahwa segala sesuatu memerlukan waktu. Semoga skripsi ini dapat menjadi langkah awal untuk membawa peneliti menuju puncak keberhasilan. Terima kasih.

Klaten, 6 Juni 2024

Galih Lintang Pinilih

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN MOTTO.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>10</b>

A. Tinjauan Pustaka.....	10
B. Penelitian yang Relevan.....	19
C. Kerangka Berpikir.....	22
D. Hipotesis Penelitian.....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>25</b>
A. Pendekatan Penelitian.....	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
C. Definisi Operasional.....	29
D. Populasi dan Sampel.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data.....	30
F. Instrumen Penelitian.....	31
G. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	32
H. Teknik Analisis Data.....	33
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>37</b>
A. Hasil Penelitian.....	37
B. Pembahasan.....	55
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>60</b>
A. Simpulan.....	60
B. Saran.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>62</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>65</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skor Penilaian Skala Likert.....	34
Tabel 3.2 Perhitungan Guttman.....	35
Tabel 3.3 Kriteria Kelayakan.....	36
Tabel 4.1 Lembar Observasi Aktivitas Pendidik.....	38
Tabel 4.2 Kriteria Penilaian Pelaksanaan Aktivitas Pembelajaran.....	39
Tabel 4.3 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	40
Tabel 4.4 Statistik Deskriptif Pra Implementasi.....	41
Tabel 4.5 Distributif Frekuensi Pra Implementasi .....	41
Tabel 4.6 Skor Minat Peserta didik Pra Implementasi .....	42
Tabel 4.7 Hasil validasi ahli media.....	45
Tabel 4.8 Hasil validasi ahli praktisi.....	47
Tabel 4.9 Hasil validitas peserta didik sampel.....	50
Tabel 4.10 Hasil reliabilitas peserta didik sampel.....	50
Tabel 4.11 Statistik Deskriptif Pasca Implementasi.....	53
Tabel 4.12 Distributif Frekuensi Pasca Implementasi.....	54
Tabel 4.13 Skor Minat Peserta didik Pasca Implementasi.....	54

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	23
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE.....	26
Gambar 4.1 Diagram Lingkaran Pra implementasi .....	43
Gambar 4.2 Perbandingan media sebelum dan sesudah revisi .....	51
Gambar 4.3 Diagram Lingkaran Pasca Implementasi.....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	66
Lampiran 2 Selesai Penelitian.....	67
Lampiran 3 Surat Adopsi.....	68
Lampiran 4 Validasi Ahli Media.....	69
Lampiran 5 Validasi Ahli Praktisi.....	72
Lampiran 6 Surat Keterangan Validasi.....	75
Lampiran 7 Kisi-kisi Observasi Pendidik.....	77
Lampiran 8 Hasil Observasi Pendidik.....	78
Lampiran 9 Kisi-kisi Observasi Peserta Didik.....	80
Lampiran 10 Hasil Obserrvasi Peserta Didik.....	81
Lampiran 11 Hasil Angket Pra Implementasi.....	83
Lampiran 12 Hasil Angket Pasca Implementasi.....	87
Lampiran 13 Kisi-kisi Angket Respon .....	93
Lampiran 14 Hasil Angket Respon.....	94
Lampiran 15 Rekapitulasi Angket Respon.....	98
Lampiran 16 Rekapitulasi Angket Non Sampel.....	99
Lampiran 17 Uji Validitas Non Sampel.....	100
Lampiran 18 Uji Reliabilitas Non Sampel.....	102
Lampiran 19 Rekapitulasi Angket Pra Implementasi.....	103
Lampiran 20 Rekapitulassi Angket Pasca Implementasi.....	104
Lampiran 21 Validitas Sampel.....	105
Lampiran 22 Reliabilitas Sampel.....	107

Lampiran 23 Statistik Deskriptif Sampel.....	108
Lampiran 24 Dokumentasi Uji Instrumen non sampel.....	109
Lampiran 25 Dokumentasi Observasi.....	110
Lampiran 26 Dokumentasi Uji Coba Produk.....	111
Lampiran 27 Dokumentasi Implementasi Produk.....	112
Lampiran 28 Barcode <i>Assemblr Edu</i> .....	113
Lampiran 29 Hasil Turnitin Jurnal.....	114

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ASSEMBLR*  
EDU UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK  
SD NEGERI 1 KUJON TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**GALIH LINTANG PINILIH  
NIM. 2015100014**

**Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Widya Dharma Klaten**  
[galihlintang123@gmail.com](mailto:galihlintang123@gmail.com)

**ABSTRAK**

Latar belakang dari penelitian ini adalah pembelajaran yang monoton dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menunjang pembelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya keinginan belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan penelitian ini 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). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model ADDIE, yang meliputi tahapan Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Evaluasi (*Evaluate*), dan Implementasi (*Implement*). Teknik yang digunakan untuk menganalisis data adalah statistik deskriptif.

Hasil penelitian pengembangan ini telah lolos dari uji validitas dan kelayakan, sehingga dapat menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* layak untuk meningkatkan minat belajar peserta didik Kelas IV SD Negeri 1 Kujon menjadi efektif.

Data yang diperoleh dari angket analisis mengenai minat belajar peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* menggunakan uji statistik deskriptif dengan menggunakan bantuan program aplikasi SPSS versi 27 *for windows*. Dari analisis yang dilakukan, Hasil penelitian mengindikasikan bahwa minat belajar peserta didik tergolong 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* ini dikatakan “Sangat Layak” untuk diterapkan, karena mendapatkan presentase rata-rata 81% yang berarti Media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Kujon pada tahun pelajaran 2023/2024.

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ASSEMBLR  
EDU UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK  
SD NEGERI 1 KUJON TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**GALIH LINTANG PINILIH  
NIM. 2015100014**

**Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Widya Dharma Klaten**  
[galihlintang123@gmail.com](mailto:galihlintang123@gmail.com)

**ABSTRACT**

*The background of this research is monotonous learning and the lack of use of learning media that support learning, resulting in students' low desire to learn, especially in Indonesian language subjects. The aim of this research is to develop educational-based learning media to increase the learning interest of Class IV students at SD Negeri 1 Kujon.*

*This research is included in the development research (R&D) category. The method used in this research is the ADDIE Model, which includes the analysis, design, development, evaluation, and implementation stages. The technique used to analyze the data is descriptive statistics.*

*The results of this development research have passed the validity and feasibility tests, so they can show that the application of Assemblr Edu-based learning media is feasible for increasing the learning interest of Class IV students at SD Negeri 1 Kujon to be effective.*

*Data obtained from an analysis questionnaire regarding students' learning interest in Assemblr Edu-based learning media used descriptive statistical tests using the SPSS version 27 for Windows application program. From the analysis carried out, the research results indicate that students' interest in learning is relatively high. In pre-implementation, 21% (3 respondents) increased to 72% (10 respondents) in post-implementation; the medium category in pre-implementation was 36% (5 respondents) to 21% (3 respondents) post-implementation; and the low category in pre-implementation was 43% (6 respondents) decreased to 7% (1 respondent) after implementation.*

*This Assemblr Edu-based learning medium is said to be "very feasible" to be implemented because it gets an average percentage of 81%, which means that Assemblr Edu-based learning media has proven to be effective in increasing the learning interest of class IV students at SD Negeri 1 Kujon in the 2023–2024 school year.*

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

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

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. Permendikbud 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.

Di Indonesia, pendidikan sangat penting bagi pertumbuhan generasi muda di masa depan. Selain interaksi antara pendidik dan peserta didik, fasilitas untuk belajar juga berkontribusi terhadap proses pengajaran.. Sumber pembelajaran adalah alat yang memungkinkan peserta didik untuk memahami

dan menerapkan pembelajaran. Tingkat efektivitas penggunaan sarana pembelajaran dalam proses pembelajaran akan meningkat jika pendidik memiliki keterampilan yang baik dalam memfasilitasi dan menggunakan sarana tersebut. (Putra, 2019). Sesuai Bab 1 Pasal 1 (1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan digambarkan sebagai upaya yang bertujuan dan sistematis untuk menawarkan lingkungan belajar dan prosedur yang memberdayakan individu untuk secara aktif mencapai tujuan hidup mereka. Potensi tersebut meliputi: kecerdasan, akhlak, pengendalian diri, kekuatan agama dan spiritual, budi pekerti, dan keterampilan yang diperlukan seseorang, kelompok, dan bangsa.

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*.

*Assemblr Edu* adalah platform pembelajaran daring dan juga merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen pemrograman dan teknologi informasi untuk mendukung proses belajar mengajar. Dengan memanfaatkan TPACK dalam pembelajaran, diharapkan Media Pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih menarik dan interaktif sehingga menggugah rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi. Pemanfaatan sumber belajar berbasis teknologi dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. (Ahmad, 2023). *Assemblr Edu* belum pernah dikembangkan dan digunakan pada pembelajaran di SD Negeri 1 Kujon, oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan Pembelajaran Berbasis *Assemblr Edu* di SD Negeri 1 Kujon. Diharapkan dengan penerapan strategi ini keterlibatan dan semangat peserta didik dalam belajar di SD Negeri 1 Kujon akan meningkat secara signifikan. Keadaan antusias peserta didik dalam belajar di SD Negeri 1 Kujon harus dimaknai sebagai sebuah langkah awal. Berdasarkan observasi pada tanggal 4 Maret 2024 yang dilakukan, menunjukkan adanya penurunan minat belajar di beberapa mata pelajaran, salah satunya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Materi pembelajaran yang tidak menarik menjadi penyebab utama menurunnya minat belajar peserta didik. dan teknik pengajaran yang konvensional dan kurang menarik. Persoalan lainnya adalah terbatasnya tingkat keterlibatan peserta didik dalam proses pendidikan. Model pembelajaran yang kurang interaktif membuat peserta didik kurang termotivasi untuk menggali lebih dalam materi pembelajaran.

Untuk membangkitkan minat peserta didik dalam belajar di SD Negeri 1 Kujon, pembuatan materi pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* merupakan sebuah keputusan yang sudah diperhitungkan. *Assemblr Edu* menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif melalui pemanfaatan elemen pemrograman. Metode ini diharapkan akan menawarkan pengalaman belajar yang unik, menarik, dan sesuai dengan perkembangan. Sebagai alat pembelajaran, *Assemblr Edu* dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pemahaman konsep-konsep dasar melalui simulasi dan proyek-proyek kecil. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi dan menginspirasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar, evaluasi literatur diutamakan pada pengembangan materi pembelajaran berbasis *Assemblr Edu*. (Rivalina, 2020) menegaskan bahwa mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas dapat meningkatkan antusiasme dan dorongan belajar peserta didik. (Zakaria, 2020) menyebutkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis teknologi mungkin menawarkan pengalaman pendidikan yang lebih menarik dan relevan. Dalam konteks pengembangan Media Pembelajaran, (Teni, 2018) menyatakan bahwa melibatkan peserta didik dengan materi pembelajaran interaktif membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap ide-ide yang menantang. *Assemblr Edu*, dengan kemampuannya untuk menyajikan materi pembelajaran secara interaktif, dapat menjadi solusi yang efektif untuk membangkitkan minat belajar peserta didik.

Proses pembelajaran di SD Negeri 1 Kujon diharapkan dapat memperoleh banyak manfaat dari produksi materi pembelajaran berbasis *Assemblr Edu*. Pertama, anak-anak mungkin mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mengasyikkan berkat sumber daya pendidikan ini. Peserta didik dapat berpartisipasi lebih penuh dalam proses pembelajaran ketika ada fitur pemrograman yang terintegrasi. Kedua, sumber daya pendidikan ini dapat meningkatkan pemahaman konseptual. *Assemblr Edu* memungkinkan penyajian materi secara visual dan interaktif, membantu anak-anak memahami ide-ide sulit dengan lebih mudah. Hal ini bertujuan agar pemahaman peserta didik terhadap isi mata pelajaran dapat meningkat. Ketiga, Media Pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* dapat membantu mengembangkan keterampilan kritis peserta didik. Implementasi Media Pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* di SD Negeri 1 Kujon memerlukan perencanaan dan pelaksanaan yang cermat. Pertama, diperlukan pelatihan bagi pendidik-pendidik yang akan menggunakan Media Pembelajaran ini. Pelatihan ini melibatkan pemahaman tentang *Assemblr Edu*, keterampilan pemrograman dasar, dan strategi pengajaran yang efektif. Kedua, materi pendidikan harus dibuat dengan mempertimbangkan kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Media Pembelajaran harus dirancang dengan memperhatikan karakteristik peserta didik di SD Negeri 1 Kujon, termasuk tingkat pemahaman mereka terhadap teknologi. Media Pembelajaran juga harus dirancang agar dapat disesuaikan dengan kebutuhan individual peserta didik.

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 *Assembler 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. Melihat latar belakang informasi tersebut di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Assembler Edu* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri 1 Kujon Tahun Pelajaran 2023/2024”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berikut adalah beberapa masalah yang dapat diselesaikan berdasarkan latar belakang masalah di atas:

1. Kurangnya daya tarik materi pembelajaran yang disebabkan oleh kurangnya variasi dalam metode pengajaran dan penyampaian pembelajaran yang

berulang membuat peserta didik merasa terjebak dalam rutinitas yang membosankan.

2. Penggunaan metode pengajaran konvensional yang kurang interaktif dan monoton membuat minat belajar peserta didik menurun.
3. Keterbatasan sumber daya pembelajaran dapat menghambat berlangsungnya pembelajaran yang inovatif.
4. Peserta didik tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran; sebaliknya, pembelajaran bersifat pasif, seperti ceramah panjang tanpa kesempatan untuk berdiskusi atau berpartisipasi, dapat menyebabkan peserta didik merasa kurang termotivasi.

### **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat banyaknya persoalan serta keterbatasan waktu dan tenaga, penulis memutuskan untuk fokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* untuk peserta didik. terhadap kurangnya daya tarik materi pembelajaran, menyebabkan minat belajar pesera didik menurun.

### **D. Rumusan Masalah**

Dalam penelitian ini rumusan masalahnya adalah:

1. Apakah penerapan media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Kujon Tahun Pelajaran 2023/2024?

2. Bagaimanakah kelayakan penerapan Media Pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* untuk pmeningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Kujon pada Tahun Pelajaran 2023/2024?

## **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Membuktikan apakah penerapan media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Kujon Tahun Pelajaran 2023/2024.
2. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Kujon Tahun Pelajaran 2023/2024.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Menjabarkan informasi bagaimana cara meningkatkan daya tarik pembelajaran untuk peserta didik.
- b. Memberikan gambaran tentang inovasi pembelajaran yang bisa diterapkan di pembelajaran.
- c. Sebagai masukan dan bahan pertimbangan bagi pendidik dalam pengembangan Media Pembelajaran kurikulum merdeka pelajaran Bahasa Indonesia.

## **2. Manfaat Praktis**

- a. Sebagai sarana informasi pembaca mengenai bagaimana pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* beserta implementasinya.
- b. Sebagai bentuk pengembangan media pembelajaran untuk SD Negeri 1 Kujon.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dipaparkan, kesimpulan yang dapat diambil sesuai dengan rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. 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. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya penggunaan media pembelajaran *Assemblr Edu* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.
2. Media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* terhadap 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.

## **B. Saran**

Dalam penelitian ini terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, sehingga didapat rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi pendidik diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana pendukung pada proses belajar mengajar. Tujuannya adalah untuk menjaga agar peserta didik tetap terlibat dan tertarik selama proses pembelajaran, sehingga mereka tidak mengalami rasa jenuh atau bosan. Dengan menciptakan lingkungan yang menarik dan menantang, diharapkan peserta didik akan tetap fokus dan termotivasi untuk belajar. Hal ini juga dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran... Dengan menggunakan beragam jenis media pembelajaran, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang baru dan interaktif. bagi peserta didik. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran juga dapat mendukung peningkatan pemahaman dan minat belajar peserta didik.
2. Bagi penelitian yang akan datang, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik guna meningkatkan efektivitas pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhitama, C., & Supriyanto, D. 2023. Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 30-40.
- Aisah, Siti, And Sukiman Sukiman, 'Pengembangan Bahan Ajar Menulis Ilmiah Berbasis Keterampilan 4c Di Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Billfath', *Jurnal Bahasa Lingua Scientia*, 14.2. 2022, 341–52
- Anjelina Putri, Ayu Ade, Ign. Wayan Swatra, And I Made Tegeh, 'Pengaruh Model Pembelajaran Pbl Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Peserta didik Kelas Iii Sd', *Mimbar Ilmu*, 23.1 SE-Articles. 2018, 53–64
- Assemblr EDU. 2020 . <https://Assemblrworld.Com/>.
- 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.
- Fatmi, Nuraini, Eka Nadia, And Deassy Siska, 'Pengaruh Penggunaan Modul Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta didik', *Relativitas: Jurnal Riset Inovasi Pembelajaran Fisika*, 4.2 2021, 68–80
- Fitirianingsih, Y., Suhendri, H., & Astriani, M. M. 2019. Pengembangan media pembelajaran komik matematika bagi peserta didik kelas VII SMP/MTS berbasis budaya. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(2), 36-42.
- Kustandi, C. dan Sutjipto, B. 2020. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kusumawardani, Rimba, Muhroji Muhroji, And Wahyu Ratnawati, 'Peningkatan Minat Belajar Materi Sumber Energi Melalui Media Video Pada Peserta didik Kelas IV', *Educatif Journal Of Education Research*, 4.4. 2022, 168–72
- Liana Putri, Dinar Darul, 'Pengembangan Media Interaktif Assemblr Edu Berbasis

Augmented Reality (Ar) Dalam Meningkatkan Literasi Sains Peserta didik Pada Materi Tata Surya Di Kelas 6' (Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri. 2023

Ma, K E N Zabiyy, 'Usability And User Experience Analysis Of Assemblr Edu As An Augmented Reality Based Mobile Learning Application Using Qualitative And Quantitative Approach For 3d Printing Modules' (Universitas Gadjah Mada. 2022

Muliani, R. D. M. R. D., & Arusman, A. 2022. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133-139.

Musfiqon, H. M. 2021. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

Muslimah, Nisa Fathin, Sri Susilogati Sumarti, Sri Mursiti, And Kasmui Kasmui, 'Desain Booklet Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Dan Minat Belajar', *Chemistry In Education*, 12.1. 2023, 9–16

Nadia Ahlul Lulita. 2019. "Upaya Menumbuhkan Minat Belajar Pada Peserta didik Untuk Pembelajaran di Sekolah Dasar". Jogjakarta : koranbogor.com, 9 November 2019.

Nurrita, Teni, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik', *Misykat*, 3.1. 2018

P D Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. 2021

Permendikbud, 'Permendikbud RI No 20 Tahun 2018 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan Formal', *Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan Formal*, 2018, 8–12

Riinawati, Riinawati, 'Pengantar Evaluasi Pendidikan' Thema Publishing. 2021

Rivalina, Rahmi, And Sudirman Siahaan, 'Pemanfaatan Tik Dalam Pembelajaran: Kearah Pembelajaran Berpusat Pada Peserta didik', *Jurnal Teknodik*, 0.2 SE-Articles. 2020, 73–87

Rusman, dkk. 2022. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Pendidik*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sarnoto, Ahmad, Rachmat Hidayat, Lukman Hakim, Khusni Alhan, Windy Sari, And Ika Ika, 'Analisis Penerapan Teknologi Dalam Pembelajaran Dan

- Dampaknya Terhadap Hasil Belajar’, *Journal On Education*, 6. 2023, 82–92
- Septiana, I. 2023. Pengembangan Bahan Ajar Teks Fabel Dengan Memanfaatkan Gambar Berseri Yang Bermuatan Pendidikan Karakter Untuk Peserta didik Kelas 7 Smp Kabupaten Demak. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9. 04, 1138-1144.
- Siregar, Zakaria, And Topan Marpaung, ‘Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Dalam Pembelajaran Di Sekolah’, *BEST Journal (Biology Education, Sains And Technology)*, 3. 2020, 61–69
- Sugiyono, P D, ‘Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)’, *Metode Penelitian Pendidikan*, 67. 2019
- Suparno, B. 2021. Prinsip-prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(1), 12-20.
- Susilana, R. dan Riyana, C. 2019. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- 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
- Yunida, Maharani, ‘Pengaruh Media Pembelajaran Assemblr Edu Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar’. 2023