

## SOSIALISASI PEMANFAATAN ASSEMBLR EDU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MGMP BAHASA INGGRIS RAYON II KABUPATEN MUARO JAMBI

Masgo<sup>1</sup>, Paskalina Widiastuti Ratnaningsih<sup>2</sup>, Mery<sup>3</sup>, Laura Prasasti<sup>4</sup>, Rista Aldilla Syafri<sup>5</sup>

1,3

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dinamika Bangsa

2

Program Studi Kewirausahaan, Fakultas Ilmu Manajemen dan Bisnis, Universitas Dinamika Bangsa

4,5

Program Studi Bisnis Digital, Fakultas Ilmu Manajemen dan Bisnis, Universitas Dinamika Bangsa

Alamat Korespondensi : Jl. Jendral Sudirman, The hok, Kec. Jambi Sel., Kota Jambi, 36138, Telp 0741 - 35095

E-mail: <sup>1)</sup> masgowu@gmail.com, <sup>2)</sup> paskalina.widiastuti@unama.ac.id, <sup>3)</sup> merykat89@gmail.com

<sup>4)</sup> lauraprasasti28@gmail.com, <sup>5)</sup> rista.aldilla\_kom@yahoo.com

### Abstract

*The development of technology today has an influence on learning media that can be used in the classroom. Augmented Reality (AR) is one of the technological developments with two or three dimensions. Assemblr Edu is one example of Augmented Reality (AR). Assemblr Edu can be used in learning English as learning media. The purpose of this training is to provide Assemblr Edu training for MGMP (English Teacher Forum) in Muaro Jambi Regency. This training introduces Assemblr Edu, how to use Assemblr Edu, and its use in English learning more specifically. The results of this training are 1) Trainees know Assemblr Edu technology, 2) Trainees know how to use Assemblr Edu, 3) Trainees know how to use Assemblr Edu for English learning 4) Trainees are motivated to use Assemblr Edu in the English teaching and learning process.*

**Keywords:** *Assemblr Edu, English, Learning Media*

### Abstrak

Perkembangan teknologi saat ini membawa pengaruh pada media pembelajaran yang dapat digunakan di kelas. Augmented Reality (AR) adalah salah satu perkembangan teknologi dengan dua dimensi atau tiga dimensi. Assemblr Edu adalah salah satu contoh dari Augmented Reality (AR). Assemblr Edu dapat digunakan pada pembelajaran bahasa Inggris sebagai media pembelajaran. Tujuan dari pelatihan ini adalah memberikan pelatihan Assemblr Edu bagi MGMP Bahasa Inggris di Kabupaten Muaro Jambi. Pelatihan ini mengenalkan Assemblr Edu, cara penggunaan Assemblr Edu, dan penggunaan pada pembelajaran bahasa Inggris secara lebih spesifik. Hasil dari pelatihan ini adalah 1) Peserta pelatihan mengetahui teknologi Assemblr Edu, 2) Peserta pelatihan mengetahui cara penggunaan Assemblr Edu, 3) Peserta pelatihan mengetahui cara menggunakan Assemblr Edu untuk pembelajaran bahasa Inggris 4) Peserta pelatihan termotivasi untuk menggunakan Assemblr Edu dalam proses belajar mengajar bahasa Inggris.

**Kata kunci:** *Assemblr Edu, Bahasa Inggris, Media Pembelajaran*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi seperti Augmented Reality membuat pembelajaran lebih inovatif dan menarik [1]. Augmented Reality adalah teknologi dengan dua atau tiga dimensi, memproyeksikan dalam bentuk digital, dan menampilkan dalam dunia nyata [2], [3]. Augmented Reality membuat pembelajaran menjadi lebih otentik dan interaktif [4]. Dengan penggunaan Augmented Reality, siswa dapat melihat benda secara langsung. Assemblr Edu adalah salah satu media pembelajaran berbasis augmented reality. Teknologi memberikan solusi untuk pembelajaran yang monoton [5] Assemblr Edu diperlukan dalam proses belajar mengajar dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan [4].

Assemblr Edu merupakan pembelajaran dengan menggunakan teknologi tiga dimensi [3]. Terdapat tiga fitur utama dari Assemblr Edu yaitu Edu Kits, Topics, Kelas, Editor, dan Code. Edu kits merupakan 3D interaktif untuk pembelajaran, topics merupakan bahan pembelajaran, kelas merupakan kelas daring, editor merupakan alat peraga yang dapat disesuaikan, dan code merupakan pemrograman visual [3]. Assemblr Edu dapat digunakan oleh pendidik dan dapat menarik minat belajar peserta didik [2]. Assemblr Edu dapat membuat siswa untuk belajar secara mandiri dan membuat siswa termotivasi untuk belajar [6].

Teknologi digunakan di sekolah sebagai media pembelajaran [7]. Penggabungan virtual dan nyata dalam Augmented Reality membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif [7]. Penggunaan Augmented Reality juga membuat siswa lebih aktif di kelas [8]. Augmented reality juga membuat pembelajaran menjadi lebih relevan [9]. Media pembelajaran digital meningkatkan pembelajaran [10]. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan pembelajaran siswa [11]. Penggunaan media pembelajaran juga membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna [12].

Penggunaan teknologi dapat digunakan pada pembelajaran bahasa Inggris, salah satunya pada pembelajaran *Reading* [13]. Media pembelajaran membuat minat belajar siswa meningkat [14]. Selain itu, teknologi dapat digunakan untuk mempelajari keterampilan bahasa Inggris yang lain. Augmented Reality juga dapat digunakan untuk media pembelajaran Alfabet [15]. Pembelajaran bahasa Inggris juga dapat menggunakan digital book [16].

## 2. METODE PELAKSANAAN

### 2.1 Penyelenggara Kegiatan

Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) adalah forum untuk memberikan fasilitas berkumpulnya guru - guru mata pelajaran yang ada pada satuan pendidikan dengan mata pelajaran yang sama. Guru – guru yang biasa tergabung adalah guru – guru jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP/SMPLB) atau sederajat, Sekolah Menengah Atas (SMA/SMALB) atau sederajat, dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau sederajat baik itu dari sekolah negeri maupun swasta/yayasan.

### 2.2 Peserta Pelatihan

Peserta pelatihan penggunaan Assemblr Edu adalah musyawarah guru mata pelajaran khususnya Bahasa Inggris pada Rayon II Kabupaten Muaro Jambi yang akan diadakan di SMP Negeri 8 Muaro Jambi yang berjumlah +/- 30 Guru.

### 2.3 Perencanaan Kegiatan

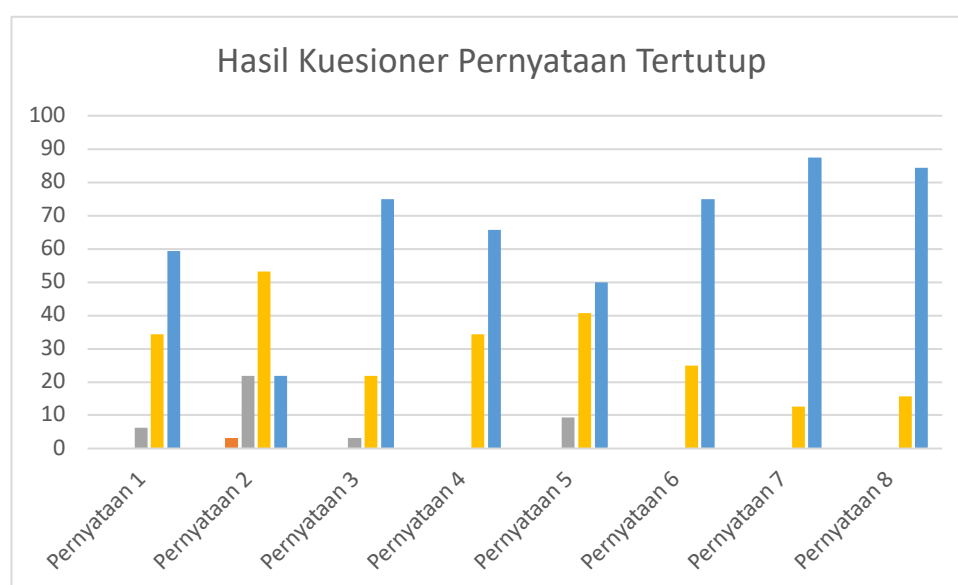
Perencanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat kepada MGMP Bahasa Inggris Rayon II yang bertempat di SMP Negeri 8 Muaro Jambi ini meliputi (1) Pembuatan proposal untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat kepada pihak kampus dan pembuatan surat izin oleh bagian LPPM (2) Menemui Ketua MGMP Bahasa Inggris dengan memberikan surat izin untuk mendapatkan izin melaksanakan kegiatan pengabdian. (3) Persiapan Kegiatan PKM: ketua dan anggota tim pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat mempersiapkan kebutuhan dan memastikan sarana dan prasarana yang dibutuhkan termasuk jumlah peserta yang akan ikut dalam pelatihan serta materi yang diberikan sesuai kebutuhan guru yaitu Pengenalan Assemblr Edu, Praktek penggunaan Assemblr Edu, dan Praktek pembuatan bahan ajar dengan Assemblr Edu.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Deskripsi Kegiatan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilakukan pada hari Rabu, 22 Oktober 2025 yang dimulai pada pukul 08.30 wib sampai dengan selesai, di mana kegiatan tersebut adalah kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan penulis bersama team Dosen Universitas Dinamika Bangsa. Pelaksanaan kegiatan ini dalam bentuk ceramah, praktek, dan tanya jawab yang berkaitan dengan Sosialisasi pelatihan penggunaan Assemblr Edu sebagai media pembelajaran kepada guru – guru mata pelajaran Bahasa Inggris gugus II kabupaten Muaro Jambi. Pelatihan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan oleh dosen Universitas Dinamika Bangsa yang bertanggung jawab sebagai narasumber dan pelaksana serta 1 orang mahasiswa yang bertanggung jawab membantu membantu dalam hal pelaksanaan kegiatan, serta para guru – guru mata pelajaran Bahasa Inggris yang tergabung di dalam Komunitas MGMP Bahasa Inggris gugus II Muaro Jambi sebagai peserta pelatihan

Terdapat pula hasil tanggapan peserta pelatihan melalui kuesioner. Hasil kuesioner pernyataan tertutup dapat dilihat pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Hasil Kuesioner Pernyataan Tertutup

Berdasarkan hasil dari kuesioner pernyataan tertutup didapat hasil sebagai berikut. Pada pernyataan 1, 59% responden sangat setuju bahwa mereka mengetahui Assemblr Edu sebagai media pembelajaran setelah pelatihan. Pada pernyataan 2, 53% responden setuju bahwa mereka mengetahui cara menggunakan Assemblr Edu. Pada pernyataan 3, 75% responden sangat setuju bahwa Assemblr Edu dapat digunakan pada pembelajaran bahasa Inggris. Pada pernyataan 4, 66% responden sangat setuju bahwa Assemblr Edu menarik untuk digunakan di kelas. Pada pernyataan 5, 50% responden sangat setuju bahwa mereka ingin menggunakan Assemblr Edu pada pembelajaran. Pada pernyataan 6, 75% sangat setuju bahwa narasumber menjelaskan dengan baik mengenai penggunaan Assemblr Edu. Pada pernyataan 7, 88% responden sangat setuju bahwa pelatihan Assemblr Edu ini sangat bermanfaat. Pada pernyataan 8, 84% responden sangat setuju bahwa pelatihan ini membuka wawasan mereka tentang media pembelajaran.

Terdapat pula hasil dari dua pertanyaan terbuka. Pertanyaan pertama yaitu pendapat responden tentang penggunaan Assemblr Edu sebagai media pembelajaran. Sebagian besar responden menyatakan bahwa pelatihan ini menarik, bagus digunakan dalam pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi interaktif, pembelajaran menjadi menyenangkan, dapat membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, dan pelatihan ini bermanfaat. Pernyataan kedua yaitu kesan tentang pelatihan Assemblr Edu. Sebagian besar responden menyatakan bahwa pelatihan Assemblr Edu ini menyenangkan, menarik, dan bermanfaat.

Berdasarkan hasil dari kuesioner pernyataan tertutup dan pertanyaan terbuka di atas, Assemblr ini menarik dan bermanfaat digunakan dalam pembelajaran dan membuat guru mengetahui cara penggunaan Assemblr Edu dan termotivasi dalam pembelajaran.

### 3.2 Tanggapan Peserta

Dalam pelaksanaan pelatihan ini yang mana guru – guru mata pelajaran Bahasa Inggris yang menjadi peserta akhirnya menjadi mengetahui cara pemanfaatan Aseemblr Edu sebagai pemanfaatan media Pembelajaran dengan berkembangnya teknologi informasi dan digital yang sudah begitu sangat maju pesat saat ini sebagai bekal guna membantu dalam membuat media pengajaran dan pembelajaran secara efektif, efisien dan menyenangkan tentunya. Peserta juga mengutarakan bahwa melalui pelatihan ini mereka menjadi lebih melek teknologi, memahami bagaimana penggunaan media pembelajaran Asseemblr Edu yang mungkin selama ini belum mereka ketahui dan tahu cara penggunaannya atau sudah pernah menggunakan aplikasi serupa namun jarang di pakai. Para Peserta juga menunjukkan antusias yang luar biasa, hal ini terlihat dari pertanyaan – pertanyaan yang diajukan oleh para peserta serta semangat mereka dalam mengikuti setiap sesi kegiatan yang berlangsung dari awal hingga akhir kegiatan



**Gambar 1.** Hasil Dokumentasi Selama Kegiatan PKM berlangsung

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 3.3 Kesimpulan

Dari pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Dengan kegiatan pelatihan ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang Asseemblr Edu yang dapat membantu guru – guru untuk membuat media pembelajaran yang inovatif, menarik dan menyenangkan bagi murid.
2. Peserta pelatihan mengetahui tentang Asseemblr Edu, cara penggunaan Asseemblr Edu, dan penggunaan dalam pembelajaran bahasa Inggris.
3. Pelatihan ini menumbuhkan semangat guru untuk menggunakan Asseemblr Edu dalam pembelajaran bahasa Inggris.

### 3.4 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan dalam kegiatan pelatihan ini adalah :

1. Perlu adanya kekonsistenan dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.
2. Pelatihan lebih lanjut tentang media pembelajaran yang lain.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh peserta kegiatan atas partisipasi dan antusiasme yang luar biasa dalam mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan ini. Apresiasi yang juga disampaikan kepada LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat) dan Universitas

Dinamika Bangsa atas dukungan dan fasilitas yang telah diberikan, sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik dan diselesaikan sesuai dengan rencana.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Rizqiyah, R. P. Sriwijayanti, F. Jannah, and A. R. Zakaria, "Development of Augmented Reality Book Learning Media Based on Assemblr Edu on Body Organs Material in Elementary School," *EduBase J. Basic Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 50–64, 2024, doi: 10.47453/edubase.v5i1.1999.
- [2] M. Chairudin, T. Yustianingsih, Z. Aidah, Atoillah, and M. S. Hadi, "Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi Assemblr Edu Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS," *Community Dev. J.*, vol. 4, no. 2, pp. 1312–1318, 2023.
- [3] B. Munira, H. Pagarra, and S. Raihan, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Assemblr Edu Terhadap Hasil Belajar pada Siswa Sekolah Dasar di Kota Kota Makassar," *PINISI J. Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 207–223, 2025.
- [4] N. W. A. Majid *et al.*, "Effectiveness of Using Assemblr Edu Learning Media to Help Student Learning at School," *J. Penelit. Pendidik. IPA*, vol. 9, no. 11, pp. 9243–9249, 2023, doi: 10.29303/jppipa.v9i11.5388.
- [5] D. W. Lestari, P. W. Rusimamto, R. Harimurti, and A. I. Agung, "Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *JVTE J. Vocat. Tech. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 225–232, 2023, doi: 10.26740/jvte.v5n2.p225-232.
- [6] Fitriannor, A. Salim, and A. H. Utama, "Pemanfaatan Assemblr Edu Sebagai Media Augmented Reality Untuk Mendukung Pembelajaran Mandiri," *JIIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 7, no. 8, pp. 8935–8943, 2024, doi: 10.54371/jiip.v7i8.5161.
- [7] R. W. Pradana, "Penggunaan Augmented Reality Pada Sekolah Menengah Atas Di Indonesia," *J. Teknol. Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 97–115, 2020, doi: 10.33394/jtp.v5i1.2857.
- [8] Nurjasriati, Firman, and Desyandri, "Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Mengembangkan Pemahaman Matematika di Sekolah Dasar.," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 9, no. 4, pp. 289–303, 2024.
- [9] Hariyono, "Penggunaan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Ekonomi: Inovasi untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Pembahaman Siswa," *JIIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 11, pp. 9040–9050, 2023.
- [10] Y. Pinilih, T. Rejekiningsih, and A. A. Musadad, "Development of Digital Learning Media in Interactive Multimedia Based on Inquiry Approach for Sociology Learning in High Schools," *J. Teknol. Pendidik.*, vol. 26, no. 2, pp. 438–454, 2022, doi: 10.21009/jtp.v26i2.45014.
- [11] S. H. Arhas, Mirdayani, R. Niswaty, and Suprianto, "The Influence of Using Learning Media on the Understanding of Office Administration Education Students at Universitas Negeri Makassar," *Pinisi J. Educ. Manag.*, vol. 2, no. 3, pp. 287–296, 2023, doi: 10.26858/pjoem.v2i3.56240.
- [12] V. Febrina and D. Setiawan, "Analysis of the Use of Learning Media on the Learning Interest of Learning Science Students and Environmental Themes," *J. Penelit. Pendidik. IPA*, vol. 10, no. 8, pp. 5702–5709, 2024, doi: 10.29303/jppipa.v10i8.7497.
- [13] A. Hakim and S. Wahyuni, "A Critical Review: Technology as Learning Media in Teaching Reading," *J-SHMIC J. English Acad.*, vol. 11, no. 1, pp. 77–83, 2024, doi: 10.25299/jshmic.2024.vol11(1).15830.
- [14] K. A. Kirkic, F. Cetinkaya, and Khairuna, "Benefits of Learning Media in the Learning and Teaching Process at University," *J. Eduscience*, vol. 10, no. 2, pp. 659–664, 2023, doi: 10.15797/concom.2019..23.009.
- [15] Y. Pradana and A. R. Fadhlurahman, "Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Alfabet Berbasis Augmented Reality," *J. Multimed. dan IT*, vol. 4, no. 1, pp. 1–5, 2020, doi: 10.46961/jommit.v4i1.336.
- [16] I. B. Ma'arif, R. Hidayat, and S. N. Farida, "The Development of Learning Media 'English Digital Book' for Tenth Grade Students," *J. Bhs. dan Sastra*, vol. 8, no. 2, pp. 83–91, 2021.