JURNAL ABDIMAS INDONESIA Vol. 5, No. 3, 2025
E-ISSN 2797-2887
Copyright © 2025 The Author(s)

Smart Teaching Tools: Pelatihan Media Digital Interaktif Bagi Guru SD Berbasis *Assemblr Edu* di UPTD SDN 60 Moncongloe Lappara

Nur Afni[1], Abdul Wahid[2], Erwin Nurdiansyah[3], Rini Zakiah Baso[4], Samsinar Suedi[5], Intan Intan[6]
[1,2,3,4,5,6] Universitas Islam Makassar, Kota Makassar, Indonesia

Penulis Korespondensi:
Nur Afni
nurafni.dty@uim-makassar.ac.id

Abstrak:

Penggunaan aplikasi Assemblr Edu merupakan salah satu teknologi yang harus digunakan oleh seorang guru SD dalam membantu kegiatan pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital serta keterampilan guru sekolah dasar dalam merancang media pembelajaran interaktif berbasis teknologi *Augmented Reality* (AR) dengan memanfaatkan platform Assemblr Edu. Sasaran kegiatan adalah para guru di UPTD SDN 60 Moncongloe Lappara, yang diketahui masih menghadapi keterbatasan dalam penggunaan media digital inovatif dalam proses pembelajaran. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi sosialisasi dan praktik langsung penggunaan aplikasi assemblr edu dengan menggunakan pendekatan workshop partisipatif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa mayoritas peserta mengalami peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan kemampuan mengintegrasikan Assemblr Edu ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Melalui pelatihan ini, guru SD mampu menghasilkan media pembelajaran berbasis AR yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Diharapkan, hal ini dapat meningkatkan motivasi serta partisipasi belajar siswa di kelas. Kegiatan ini juga menjadi langkah awal dalam mendukung transformasi pembelajaran digital di lingkungan sekolah dasar.

Kata Kunci: Literasi Digital, Guru SD, Assemblr Edu, Media Pembelajaran

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam hal penyediaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Di era pembelajaran abad ke-21, guru dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar guna menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan partisipatif. Salah satu pendekatan yang semakin berkembang adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) yang mampu menghadirkan objek tiga dimensi (3D), memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman visual dan interaktif yang lebih nyata.

Salah satu platform AR yang mulai banyak digunakan di dunia pendidikan adalah *Assemblr Edu*. Platform ini memudahkan guru dalam membuat konten pembelajaran berbasis AR tanpa memerlukan keahlian pemrograman, sehingga sangat praktis untuk diterapkan di sekolah dasar. Menurut (Nugrohadi & Anwar, 2022) mengklaim bahwa assemblr edu merupakan sarana pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru SD dan

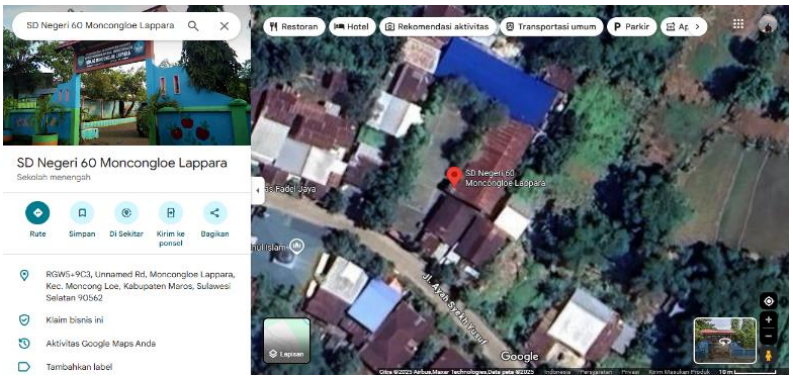
siswa. Program ini memberikan penawaran teknologi *Augmented Reality* (AR) yang memungkinkan pembuatan dan penyebaran sumber daya pendidikan yang interaktif dan mampu menarik minat siswa (Alan Setyo Bawono 2023). Assemblr edu merupakan salah satu media berbasis jejaring sosial dimana pengguna dapat berbagi, berpartisipasi, dan membuat berbagai akun blog, forum, dan jejaring sosial berbasis aplikasi internet yang didukung oleh teknologi informasi untuk menciptakan ruang dunia maya (Suttrisno, Nurul Mahruzah Yulia 2023). Hasil penelitian terkini juga menunjukkan bahwa media ini efektif meningkatkan hasil belajar. Damayanti & Christian Putra (2024) mengembangkan media AR berbasis Assemblr Edu dan memperoleh validasi ahli sebesar 90,31% dengan peningkatan skor belajar siswa dari 50 menjadi 85 (N-Gain 0,70), serta respons siswa dan guru di atas 88% (Damayanti, L. S. A., & Putra 2024). Meskipun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru sekolah dasar, khususnya di wilayah Maros, Sulawesi Selatan seperti UPTD SDN 60 Moncongloe Lappara, yang belum familiar atau terampil dalam menggunakan media digital berbasis AR. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pelatihan, akses teknologi, serta kurangnya pendampingan teknis dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Salah satu solusi yang dapat ditawarkan adalah melalui sosialisasi dan praktik langsung penggunaan aplikasi assembler edu, sebuah platform yang memungkinkan guru SD membuat media pembelajaran berbasis AR dengan cara yang relatif mudah dan ramah pengguna. Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan guru SD terhadap konsep *Smart Teaching Tools* yang tidak hanya bersifat digital, tetapi juga interaktif, kontekstual, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui kegiatan pelatihan ini, diharapkan para guru dapat meningkatkan literasi digital mereka, memahami konsep teknologi AR dalam pembelajaran, serta mampu merancang dan mengimplementasikan media interaktif berbasis Assemblr Edu secara mandiri dalam kegiatan belajar mengajar (Maulana, I., Setiawan, H. R., & Umisara 2024). Dengan demikian, kegiatan ini menjadi salah satu upaya nyata dalam mendukung transformasi digital di dunia pendidikan dasar, khususnya di lingkungan sekolah UPTD SDN 60 Moncongloe Lappara.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di salah satu sekolah dasar yaitu UPTD SDN 60 Moncongloe Lappara, yang beralamat di Dusun Moncongleo Lappara, Kec. Moncongloe, Kab. Maros, Provinsi Sulawesi Selatan. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada penempatan magang pendidikan dan merupakan salah satu program kerja mahasiswa dan beberapa pertimbangan, yaitu kesiapan institusional untuk bekerja sama dalam pengembangan kapasitas guru, keterbukaan pihak sekolah terhadap inovasi pembelajaran berbasis teknologi, serta adanya kebutuhan nyata akan peningkatan literasi digital guru dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka serta merancang media pembelajaran interaktif berbasis teknologi *Augmented Reality* (AR) dengan memanfaatkan platform Assemblr Edu. Waktu pelaksanaan kegiatan berlangsung pada tanggal 17 Juni 2025, dimulai pada pukul 09.30 Wita - Selesai. Sasaran kegiatan ini adalah para guru UPTD SDN 60 Moncongloe Lappara, yang diketahui masih menghadapi keterbatasan dalam penggunaan media digital inovatif dalam proses pembelajaran.

Copyright © 2025 The Author(s)



Gambar 1. Lokasi Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara *luring* (tatap muka) di lingkungan sekolah dengan tetap memperhatikan prinsip-prinsip pedagogi modern, seperti keterlibatan aktif peserta, pembelajaran berbasis praktik langsung (*hands-on training*), diferensiasi kebutuhan guru di setiap jenjang kelas, serta pemanfaatan media digital interaktif berbasis Assemblr Edu sebagai sarana pendukung pembelajaran yang inovatif. Metode yang digunakan adalah pendampingan berbasis *workshop* dengan menggabungkan pendekatan ceramah interaktif, demonstrasi, praktik langsung, dan evaluasi dan refleksi. Dalam pelaksanaannya guru SD tidak hanya memahami konsep penggunaan media digital interaktif, tetapi juga mampu mempraktikkan pembuatan media pembelajaran berbasis Assemblr Edu sesuai kebutuhan mata pelajaran di kelas.

Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. Sosialisasi konsep *Smart Teaching Tools*, yang bertujuan memberikan pemahaman awal mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Pengenalan fitur dan potensi Assemblr Edu sebagai media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR).
2. Pelatihan teknis penggunaan aplikasi Assemblr Edu, di mana peserta diberikan bimbingan langkah demi langkah tentang cara mengakses, mengoperasikan, serta mengeksplorasi fitur-fitur utama dari platform tersebut.
3. Sesi praktik langsung, yang memberikan kesempatan kepada guru untuk merancang dan membuat media pembelajaran interaktif berbasis AR sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ajarkan.
4. Evaluasi dan refleksi, mengukur pemahaman peserta dan menilai keterampilan yang telah diperoleh guru serta menampilkan media yang telah dibuatnya selama pelatihan dan melakukan diskusi dan refleksi bersama mengenai tantangan dan peluang pengunaan media digital ini.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas peserta mengalami peningkatan yang signifikan dalam pemahaman serta kemampuan dalam mengintegrasikan Assemblr Edu ke dalam proses pembelajaran di kelas. Melalui pelatihan ini, guru SD mampu menghasilkan media pembelajaran berbasis AR yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Diharapkan, hal ini dapat meningkatkan motivasi serta partisipasi belajar siswa di kelas. Kegiatan ini juga menjadi langkah awal dalam mendorong transformasi pembelajaran digital di lingkungan sekolah dasar.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaa *Smart Teaching Tools* dilaksanakan pada hari Selasa, 17 Juni 2025 di kota Maros. Kegiatan ini diikuti oleh seluruh Guru UPTD SDN 60 Moncongloe Lappara. Pelaksanaan *Smart Teaching Tools* mengenai Pelatihan Media Digital Interaktif Bagi Guru

SD Berbasis *Augmented Reality* (AR) menggunakan aplikasi Assemblr Edu bertujuan untuk meningkatkan literasi digital guru. Pelaksanaan pelatihan *Smart Teaching Tools* di UPTD SDN 60 Moncongloe Lappara diawali dengan sosialisasi konsep yang bertujuan memberikan pemahaman awal kepada guru mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran, termasuk pengenalan fitur dan potensi Assemblr Edu sebagai media berbasis *Augmented Reality* (AR), dilanjutkan dengan pelatihan teknis yang membimbing peserta secara langkah demi langkah tentang cara mengakses, mengoperasikan, serta mengeksplorasi fitur-fitur utama platform tersebut, kemudian pada sesi praktik langsung guru diberi kesempatan merancang dan membuat media pembelajaran interaktif berbasis AR sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ampu, dan diakhiri dengan evaluasi serta refleksi untuk mengukur pemahaman peserta, menilai keterampilan yang telah diperoleh, menampilkan media yang telah dibuat, serta mendiskusikan tantangan dan peluang dalam penggunaan media digital ini di kelas. Dalam pembelajaran abad 21, media digital merupakan opsi yang memungkinkan guru untuk membagikan pengetahuan yang signifikan juga menarik bagi siswanya. Medianya yaitu alat atau perangkat yang menciptakan sebuah citra digital yang mampu diolah, diaplikasikan juga dibagikan melalui perangkat teknologi (Dhiya Rahma, Nada Nupus Ihwani 2024). Manfaat media pembelajaran digital untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media digital ini dapat memotivasi peserta didik menjadi proaktif dalam belajar dan mendorong praktik analisis serta emansipasi peserta didik dalam kegiatan belajar (Dhiya Rahma, Nada Nupus Ihwani 2024).
2. Media digital ini memikat minat belajar peserta didik dan merekomendasikan ide- ide yang mengasyikkan (Hayyuningtyas, K., & Batubara 2021).

Pelatihan *Smart Teaching Tools* menggunakan Assemblr Edu di SDN 60 Moncongloe Lappara menghasilkan berbagai dampak positif karena terbukti meningkatkan literasi digital guru di UPTD SDN 60 Moncongloe Lappara. Sebanyak -+10 orang guru mengikuti pelatihan ini dengan antusias dan menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengakses dan menerapkan teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam proses pembelajaran. Sebelum pelatihan, berdasarkan awal pelatihan, lebih dari 70% peserta belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis AR. Ketika ditanya mengenai pemanfaatan media digital, sebagian besar guru SD hanya mengenal media pembelajaran konvensional seperti *PowerPoint*, video, atau gambar statis (Raharjo, R., Wiyati, I., Sutanto, S., Santoso, S., & Rondli 2025) Hal ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa sebagian besar guru di sekolah dasar masih mengalami kesenjangan dalam literasi digital dan belum terbiasa merancang media interaktif sendiri (Putri 2023). Setelah pelatihan, guru mampu memahami konsep dasar *Augmented Reality* (AR), mengakses platform Assemblr Edu, dan mengetahui potensi penggunaannya untuk pembelajaran interaktif. Hal ini sejalan dengan penelitian (Damayanti, L. S. A., & Putra 2024) yang menunjukkan bahwa guru SD mengalami peningkatan signifikan dalam pemahaman teknologi pembelajaran setelah mengikuti pendampingan berbasis AR. Literasi digital guru tidak hanya meningkat pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada keterampilan teknis dasar seperti mengunggah konten, mengatur objek 3D, dan memanfaatkan fitur interaktif untuk mendukung materi ajar.

Melalui praktik langsung (*hands-on training*), guru mampu merancang satu produk media pembelajaran berbasis AR yang relevan dengan materi ajar di kelas masing-masing. Produk yang dihasilkan tidak hanya memenuhi aspek estetika tetapi juga valid secara pedagogis. Validasi media oleh peserta menunjukkan hasil yang serupa dengan temuan di SDN Tambaharjo 01 yang melaporkan skor validasi ahli media 96,87% dan

Copyright © 2025 The Author(s)

materi 83,75% (Damayanti, L. S. A., & Putra 2024). Keterampilan ini penting karena guru dapat menghadirkan materi abstrak secara visual dan interaktif. Sebagai contoh, guru IPA membuat model sistem tata surya dalam 3D, sementara guru matematika menampilkan bentuk geometri ruang secara interaktif. Studi Prasetiawati et al. (2023) mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa penggunaan Assemblr Edu meningkatkan pemahaman geometri siswa sekaligus keterampilan guru dalam membuat konten digital. Selain meningkatkan keterampilan teknis, pelatihan ini juga berhasil membangun kesadaran akan pentingnya transformasi digital dalam pendidikan. Beberapa guru SD menyampaikan rencana untuk membentuk komunitas belajar internal guna mengembangkan lebih banyak konten AR kolaboratif. Kolaborasi ini sangat penting karena guru tidak lagi bekerja sendiri, melainkan menjadi bagian dari ekosistem inovasi pendidikan (Widodo, S., & Wardani 2022).



Gambar 2. Sosialisasi dan Pengenalan Fitur-Fitur Aplikasi Assemblr Edu



Gambar 3. Praktik Membuat Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (AR)



Gambar 4. Evaluasi dan Refleksi



Gambar 5. Foto Bersama Mahasiswa dan Guru

Setelah mengikuti pelatihan, motivasi guru untuk mengimplementasikan teknologi AR di kelas meningkat. Guru SD merasakan manfaat langsung dari media ini karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan memudahkan siswa memahami materi. Respon positif ini sejalan dengan penelitian Rizky dkk. (2023) yang menemukan bahwa penggunaan Assemblr Edu pada pembelajaran sains memberikan dampak signifikan terhadap minat belajar siswa, meski peningkatan motivasi guru juga dipengaruhi oleh dukungan lingkungan sekolah (Sari, D. M., Afriandi, P., Simanungkalit, E., Mailani, E., & Manurung 2024). Motivasi juga muncul karena guru melihat potensi media ini untuk mendukung Kurikulum Merdeka, khususnya pada pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*). Guru merasa lebih percaya diri untuk mencoba inovasi baru setelah melihat hasil nyata dari produk yang dibuat selama pelatihan.

Meskipun hasil pelatihan positif, beberapa tantangan masih dihadapi dalam proses implementasi. Tantangan utama adalah keterbatasan perangkat pendukung seperti smartphone dan tablet yang memadai, serta koneksi internet yang belum stabil di lingkungan sekolah. Hambatan ini juga ditemukan dalam studi Salsabila Kheorunnisa (2025) yang menyebutkan bahwa meskipun Assemblr Edu bermanfaat, keterbatasan infrastruktur menjadi penghalang utama penggunaan secara optimal di sekolah. Selain itu, sebagian guru SD masih membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan teknologi baru. Faktor kebiasaan dan kesiapan mental untuk beralih dari metode konvensional ke digital menjadi tantangan tersendiri (Darmayasa, D., Lakadjo, M. A., Juasa, A., Rianty, E., Efitra, E., Wirautami, N. L. P., & Calam 2025). Oleh karena itu, perlu adanya pendampingan berkelanjutan dan dukungan teknis dari pihak sekolah agar adopsi teknologi AR dapat berjalan lebih efektif.

Kegiatan pelatihan *Smart Teaching Tools* yang dilaksanakan di UPTD SDN 60 Moncongloe Lappara berjalan dengan lancar dan mendapatkan antusiasme tinggi dari para peserta. Sebanyak -+10 orang guru mengikuti seluruh rangkaian kegiatan secara aktif, mulai dari sesi pemaparan teori, praktik langsung penggunaan platform Assemblr Edu, hingga menampilkan hasil karya media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) yang telah dibuat. Secara keseluruhan, pelatihan ini membuktikan bahwa guru mampu beradaptasi dengan teknologi baru apabila diberikan pelatihan yang tepat, berbasis praktik langsung, dan didampingi secara teknis. Media AR terbukti mampu mendorong pembelajaran aktif, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan menjadikan kelas lebih menyenangkan dan relevan dengan tantangan zaman (Sumatraputra, A. N., Tapanuli, F. M., & Maringgita 2023).

Copyright © 2025 The Author(s)

Simpulan

Pelaksanaan pelatihan *Smart Teaching Tools* berbasis Assemblr Edu di UPTD SDN 60 Moncongloe Lappara memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital dan keterampilan pedagogis guru dalam mengintegrasikan teknologi *Augmented Reality* (AR) ke dalam proses pembelajaran. Melalui tahapan sosialisasi, pelatihan teknis, praktik langsung, evaluasi dan refleksi, guru memperoleh pengalaman belajar yang aplikatif dalam merancang media digital interaktif yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan karakteristik siswa. Evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mengalami peningkatan yang signifikan, baik dari sisi pemahaman konsep teknologi AR maupun dalam kemampuan teknis mengoperasikan platform Assemblr Edu. Hasil pelatihan ini selaras dengan berbagai penelitian terkini yang menunjukkan bahwa Assemblr Edu efektif meningkatkan motivasi, keterlibatan siswa, serta hasil belajar, terutama pada materi yang membutuhkan visualisasi konkret seperti IPA, Matematika, dan Bahasa.

Selain itu, respons guru sangat positif, ditunjukkan dengan meningkatnya kepercayaan diri mereka dalam menggunakan teknologi baru. Media pembelajaran yang dihasilkan bersifat lebih visual, kontekstual, dan mampu merangsang keterlibatan siswa secara aktif. Kegiatan ini membuktikan bahwa penguatan kapasitas guru dalam pemanfaatan teknologi digital bukan hanya memungkinkan peningkatan kualitas pembelajaran, tetapi juga menjadi fondasi penting dalam mendukung transformasi pendidikan di era digital. Oleh karena itu, pelatihan serupa disarankan untuk terus dikembangkan secara berkelanjutan dengan cakupan yang lebih luas dan dukungan infrastruktur yang memadai.

Ucapan Terimakasih

Dengan tulus, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terselenggaranya kegiatan “Smart Teaching Tools: Pelatihan Media Digital Interaktif bagi Guru SD Berbasis Assemblr Edu di UPTD SDN 60 Moncongloe Lappara”. Terima kasih sebesar-besarnya disampaikan kepada pihak sekolah, khususnya Kepala UPTD SDN 60 Moncongloe Lappara dan seluruh guru yang telah memberikan ruang dan waktu untuk pelaksanaan pelatihan ini. Dukungan dan keterbukaan dari pihak sekolah sangat berarti dalam kelancaran kegiatan dan seluruh guru peserta pelatihan, yang telah mengikuti setiap sesi dengan semangat, antusias, dan rasa ingin tahu yang tinggi. Partisipasi aktif para guru menjadi energi positif selama pelatihan berlangsung. Tidak lupa, penulis juga menghargai kerja keras tim pelaksana dan fasilitator, yang telah menyusun materi, memandu praktik, dan memberikan bimbingan teknis dengan sabar dan profesional.

Akhir kata, kepada semua pihak lain yang turut membantu dalam bentuk apa pun, meskipun tidak disebutkan satu per satu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat nyata dan menjadi awal yang baik dalam mengembangkan pembelajaran digital di sekolah dasar.

Referensi

Alan Setyo Bawono, Galih Mahardika Christian Putra. 2023. “Pengembangan Augmented Reality Berbasis Assemblr Edu Pada Muatan Pelajaran Ips Kelas v Sd.” *Elementary School Teacher Journal* 6(1):47–55.

Damayanti, L. S. A., & Putra, G. M. C. 2024. “Development of Augmented Reality Media Based on Assemblr Edu to Enhance the Learning Outcomes.” *Research and Development in Education (RaDEn)* 4(2):924–39. doi:

https://doi.org/10.22219/raden.v4i2.34160.

Darmayasa, D., Lakadjo, M. A., Juasa, A., Rianty, E., Efitra, E., Wirautami, N. L. P., & Calam, A. 2025. "Pendidikan Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang." in *Henry Bennett Nelson.*

Dhiya Rahma, Nada Nupus Ihwani, Nadila Sofia Hidayat. 2024. "Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya* 4(2):12–21. doi: https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.13298.

Hayyuningtyas, K., & Batubara, H. H. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Dan Ispring Di Android Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Ipa Di Kelas 3 Sd." *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 3(1):61–69. doi: https://doi.org/10.19105/mubtadi.v3i1.4804.

Maulana, I., Setiawan, H. R., & Umisara, E. 2024. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dengan Berbantuan Platform Assemblr Edu." *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS* 5(01):30–36. doi: https://doi.org/10.46772/jamu.v5i01.1650.

Putri, L. A. 2023. "Literasi Digital Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka." *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia* 6(1):44–52.

Raharjo, R., Wiyati, I., Sutanto, S., Santoso, S., & Rondli, W. S. 2025. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Sdn 1 Sarirejo." *Jurnal Guru Sekolah Dasar* 2(1):50–60. doi: https://doi.org/10.51178/ce.v5i3.2197.

Sari, D. M., Afriandi, P., Simanungkalit, E., Mailani, E., & Manurung, I. F. U. 2024. "The Effect Of Assemblr Edu Learning Media On Social Science Learning Outcomes." *Mahir: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran* 3(2):291–300.

Sumatraputra, A. N., Tapanuli, F. M., & Maringgita, I. 2023. "Pemanfaatan Aplikasi Interaktif Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah." *Jurnal Literasi Digital* 3(3):160–70. doi: https://doi.org/10.54065/jld.3.3.2023.599.

Suttrisno, Nurul Mahruzah Yulia, Dinar Darul Liana Putri. 2023. "PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF ASSEMBLR EDU BERBASIS AUGMENTED REALITY DALAM MENINGKATKAN LITERASI SAINS SISWA KELAS 6." *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 5(3):410–19.

Widodo, S., & Wardani, A. R. 2022. "Komunitas Belajar Guru Sebagai Wadah Penguatan Kompetensi Profesional Abad 21." *Jurnal Pendidikan Profesi Guru* 1(1):55–64.