

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGENALAN HEWAN HERBIVORA BERBASIS AUGMENTED
REALITY (AR) UNTUK TAMAN KANAK KANAK
MENGUNAKAN APLIKASI ASSAMBL EDU**

JURNAL

Diajukan Oleh

TAMALA SAHARA

NIM. 200212005

Multimedia

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
2025 M/ 1446 H**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGENALAN HEWAN HERBIVORA BERBASIS
AUGMENTED REALITY(AR) UNTUK TAMAN KANAK -
KANAK MENGGUNAKAN APLIKASI ASSAMBLR EDU**

JURNAL

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Pendidikan Teknologi Informasi

Oleh

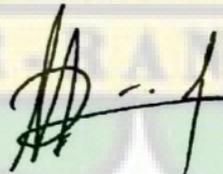
TAMALA SAHARA

NIM. 200212005

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

Telah disetujui oleh :

Dosen Pembimbing Jurnal



Sarini Vita Dewi., S.T.,M.Eng

NIP. 19871222202203001

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN HERBIVORA BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR) UNTUK TAMAN KANAK-KANAK MENGGUNAKAN APLIKASI ASSAMBLR EDU

SKRIPSI

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus serta diterima sebagai salah satu beban studi Program Sarjana (S-1) dalam Pendidikan Teknologi Informasi

Pada:

Rabu, 15 Januari 2025

15 Rajab 1446 H

Darussalam – Banda Aceh

Panitia Ujian Munaqasyah paper

Ketua



(Sarini Vita Dewi, S.T., M.Eng.)
NIP/NIDN. 19871222202203001

Sekretaris



(Sarini Vita Dewi, S.T., M.Eng.)
NIP/NIDN. 19871222202203001

Penguji 1



(Raihan Islamadina, S.T., M.T.)
NIP/NIDN. 198901312020122011

Penguji 2



(Baihaqi M.T)
NIP/NIDN. 198802212022031001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Prof. Safrul Mulak, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 19730102 199703 1 003



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN JURNAL

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Tamala Sahara
NIM : 200212005
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul : Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan Herbivora Berbasis Augmented Reality(AR) Untuk Taman Kanak Kanak Menggunakan Aplikasi Assamblr Edu

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan jurnal ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak melakukan manipulasi dan pemalsuan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap diberikan sanksi lain berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 15 Januari 2025

Yang Menyatakan



Tamala Sahara
NIM. 200212005

KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan kehadirat Allah SWT atas segala RahmatNya sehingga Penelitian ini dapat tersusun sampai dengan selesai. Tidak lupa kami mengucapkan terimakasih terhadap bantuan dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik pikiran maupun materinya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang telah memberikan segalanya selama menjalani Pendidikan.
2. Terima kasih kepada kakak ana yang bernama Vety Yuana, dan Jumiati telah membantu banyak hal selama saya duduk di bangku kuliah.
3. Ibu Mira Maisura, M.Sc selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Sekaligus Dosen Pembimbing Penulis yang telah memberikan arahan dan semangat dalam penyusunan Jurnal dan atas kesempatan serta bantuan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian.
4. Ibu Sarini Vita Dewi, S.T.,M.Eng selaku Dosen Pembimbing Penulis yang telah memberikan arahan dan semangat dalam penyusunan Jurnal dan atas kesempatan serta bantuan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian.
5. Bapak/Ibu Dosen program studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.
6. Sahabat-sahabat seperjuangan (Sulastri, Aida Fitri, Jurleha, dan kawan kawan lainnya) yang selalu mendukung dan telah memberikan banyak sekali pengalaman yang tidak bisa dilupakan selama penulis mengampu pendidikan di UIN Ar-Raniry.
7. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Banda Aceh, 15 Januari 2025
Penulis,

Tamala Sahara

Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan Herbivora Berbasis Augmented Reality(AR) Untuk Taman Kanak Kanak Menggunakan Assamblr Edu

Tamala Sahara^{1*}, Sarini Vita Dewi²
^{1,2}Universitas Islam Negeri Ar-raniry
Jl. Syeikh Abdul Rauf Darussalam, Banda Aceh
200212005@student Ar-raniry.ac.id

Submitted Date :

Accepted Date :

Abstrak - Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan sangat mempengaruhi proses belajar mengajar. pendidikan TK(taman kanak kanak) merupakan jenjang pendidikan bagi anak anak yang berusia 4 sampai 6 tahun. pembelajaran yang sering di lakukan oleh guru TK IT Al-Khansa adalah dengan metode ceramah sehingga anak anak cepat bosan dan jenuh. hal ini menjadi masalah bagi anak anak TK IT Al-Khansa dalam melakukan pembelajaran. Oleh karna itu di buatlah "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif pengenalan hewan herbivora berbasis Augmented Reality untuk taman Kanak-Kanak" yang ditujukan untuk anak-anak Taman Kanak-Kanak(TK). dengan adanya media ini dapat membantu anak anak untuk mengetahui macam macam nama dan gambar hewan herbivora di lengkapi dengan suara, dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. penelitian ini dimulai dengan menganalisis kebutuhan dan merancang konten yang sesuai untuk anak-anak. Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran 3D dengan nilai 87% dah ahli materi 87% dan hasil dari angket responden 88% sangat layak di gunakan.

Kata kunci: Media pembelajaran, Assamblr, Research And Development, Interaktif

Abstract - *The impact of the development of information and communication technology in the field of education greatly influences the teaching and learning process at various levels in primary, secondary and higher education. Kindergarten education is a level of education for children aged 4 to 6 years. Frequent learning carried out by the Al-Khansa IT Kindergarten teacher using the lecture method so that children quickly get bored and fed up. This is a problem for the Al-Khansa IT Kindergarten children in learning. For this reason, "Designing interactive learning media for introducing herbivorous animals based on Augmented Reality, for Kindergarten" was created, aimed at Kindergarten children. With this media, it can help children to know various names. and pictures of herbivorous animals accompanied by sound. Using the Research and Development (R&D) method, this research began by analyzing needs and designing content that is suitable for children. This research produces learning media 3D with a score of 87% and 87% material expert and 88% results from the respondent questionnaire are very suitable for use.*

1. Pendahuluan

Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan sangat mempengaruhi proses belajar mengajar, pentingnya dunia Pendidikan bagi guru untuk mengembangkan potensi anak, Pendidikan pada anak sangatlah penting namun hal yang terpenting adalah metode dan media yang di gunakan dalam proses pembelajaran dan penanaman suatu hal pada anak agar anak mengerti materi yang di pelajari[1].

Pemanfaatan teknologi informasi bertujuan untuk mencapai efisiensi dalam pengelolaan informasi, yang tercermin dalam percepatan dan ketepatan waktu proses, serta skurasi dan keakuratan informasi [2].

Pendidikan taman kanak kanak merupakan jenjang Pendidikan bagi anak anak berusia 4 tahun sampai 6 tahun, pada usia ini anak anak akan memperoleh keterampilan dan pengetahuan dengan belajar sambil bermain, pembelajaran sering dilakukan oleh guru adalah dengan metode ceramah sehingga anak anak cepat bosan, berdasarkan dari permasalahan tersebut penulis terinspirasi untuk membuat sebuah media pembelajaran yang dapat membantu anak anak untuk mengetahui macam macam nama dan gambar hewan herbivora dilengkapi dengan suara[3].

pada tahap ini biasanya anak anak sudah sangat ingin tahu dan mempunyai kemampuan belajar yang cepat. salah satu cara efektif yang menunjang proses pembelajaran adalah media ajar yang interaktif dan menarik. mengenalkan khususnya hewan herbivora untuk anak anak bisa menjadi topik yang menarik dan

informatif. salah satu teknologi terkini yang tersedia adalah assamblr edu sebuah aplikasi yang memungkinkan anda membuat konten Pendidikan berbasis *augmented reality*(AR). oleh karna itu di perlukan sebuah media pembelajaran yang menyelesaikan semua keluhan dan masalah yang terjadi di TK .

Berdasarkan permasalahan di atas di harapkan dapat menjadi Solusi baru dalam dunia Pendidikan anak usia dini, sumber daya ini tidak hanya menarik minat anak-anak ,tetapi juga membantu mereka memperoleh pemahaman topik yang lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menarik[4].

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran pesan pembelajaran dalam bentuk media interaksi manusia, gambar yang bergerak maupun tidak bergerak, realita, tulisan dan suara rekaman. media adalah alat untuk proses belajar mengajar yang Sangat penting karena proses pembelajaran tidak dapat berjalan tanpa menggunakan media. manfaat dari media pembelajaran ini juga dapat memberikan motivasi dan minat belajar mengajar pada anak anak dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga anak anak dapat meningkatkan daya pikir dan imajinasi yang luas[5].

2.2. Media Interaktif

Media interaktif adalah media yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung dengan konten yang di sajikan , interaksi ini bisa berupa mengklik,memilih,menyeret,dan memberikan input lain akan mempengaruhi bagaimana informasi di sajikan[6].

2.3. Assamblr Edu

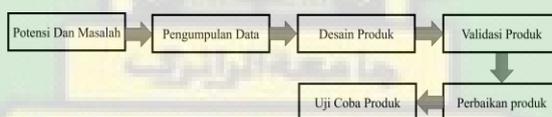
Assamblr adalah sebuah aplikasi yang di kembangkan untuk konten 3D dengan augmented reality(AR) yang interaktif dan menyenangkan dengan menggabungkan beberapa objek tersedia,assamblr edu juga memiliki tampilan unik dengan gambar dan animasi yang menarik. sehingga cocok di gunakan di sekolah- sekolah[7].

3. Metode Penelitian

3.1 Jenis Dan Pendekatan Penelitian

Jenis pendekatan penelitian ini menggunakan penelitian Research and Developmen (R&D) dengan pendekatan kuantitatif. adapun media yang dikembangkan adalah media pembelajaran 3D yang digunakan untuk taman kanak kanak[8].

Menurut Sugiyono Research and Developmen adalah metode penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menghasikan produk dan mengguji keefektifanya. dari definisi tersebut, bisa disimpulkan bahwa metode R&D yang berfokus pada pengembangan dan penyempurnaan produk serta pengujian keefektifitanya[9]. Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan penelitian menggunakan metode R&D ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Tahap Penelitian R&D

3.2. Subjek Penelitian dan sumber Data

Adapun Lokasi penelitian di laksanakan di TK IT Al-khansa kutacane aceh Tenggara pada tahun ajaran 2024-2025.

Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah dosen ahli media dan ahli materi sebagai uji coba produk,dan guru guru TK IT Al-Khansa mata Pelajaran implementasi produk yang berjumlah 30 orang.

3.3. Pulasi Dan Sampel

Target populasi penelitian ini di tunjukkan kepada anak anak dan guru guru TK IT Al-Khansa kutacane aceh tenggara.

Anak anak TK IT Al-Khansa kutacane aceh tenggara menjadi target sample pada penelitian ini, sampel menggunakan pulasi sebanyak 30 responden, target pada penelitian ini menggunakan probability sampling, dimana guru guru memiliki kesempatan yang sama untuk menguji produk.

3.4. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, penelitian menggunakan angket untuk menggumpulkan data atau tanggapan menilai kelayakan media pembelajaran yang memuat pengenalan hewan herbivora untuk taman kanak-kanak. Angket ini di kelompokkan sesuai dengan apa yang ada pada hasil pengujian produk. Pertanyaan di dalam angket ini di tunjukkan pada ahli materi, ahli media, dan guru guru.

Angket akan disebarakan setelah media selesai dirancang. Setelah data terkumpul, akan dilakukan analisis untuk menarik kesimpulan tentang media tersebut.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan dua metode pengumpulan data, yaitu observasi dan angket.

Observasi bertujuan untuk melihat bagaimana pembelajaran di kelas mengenai pengenalan hewan herbivora, sehingga penulis dapat ide untuk membuat media pembelajaran interaktif pengenalan hewan herbivora menggunakan aplikasi assamblr edu.

Angket dengan metode ini mengirimkan kuisioner kepada subjek penelitian, yang sebelumnya subjek peneliti sudah mempelajari atau menggunakan media interaktif pengenalan hewan herbivora, dengan tujuan untuk mengetahui seberapa mudah produk atau aplikasi yang di uji untuk di gunakan, kuisioner ini bersifat tertutup, sehingga orang yang mengisinya tidak punya pilihan selain menjawab berdasarkan apa yang tertulis di dalamnya, kuisioner atau angket di gunakan sebagai instrumen yang telah di uji kelayakannya dengan ahli media, ahli materi, dan guru guru TK IT Al-Khansa.

3.6. Teknik Analisis Data

Hasil analisis data penilaian ahli materi, ahli media, dan guru guru terhadap media pembelajaran pengenalan hewan herbivora, menggunakan skala likert sebagai berikut:

Dengan menggunakan rumus berikut, seluruh data angket penilaian ahli media, ahli materi dan jawaban guru guru TK IT Al-Khansa di jumlahkan dan di hitung untuk setiap item pertanyaan.

$$p = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor kategori}} \times 100\%$$

Ket: p = presentase

Berdasarkan perhitungan yang sudah dilakukan, maka di lakukan interpretasi skor angka sebagai suatu kategori. dapat di lihat pada Tabel 1 Kriteria Interpretasi Skor, sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Interpretasi Skor

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kategori	Skor
1.	81% - 100%	Sangat setuju (SS)	5
2.	61% - 80%	Setuju (S)	4
3.	41% - 60%	Netral	3
4.	21% - 40%	Tidak Setuju (KS)	2
5.	0% - 20%	Sangat Tidak Setuju (TS)	1

Tabel 2. Kriteria jawaban

Kriteria	
Sangat baik	81% - 100%
Baik	61% - 80%
Cukup	41% - 60%
Kurang	21% - 40%
Sangat kurang	0% - 20%

3.7. Alat Dan Bahan Penelitian

Adapun alat dan bahan penelitian yang di gunakan adalah sebagai berikut:

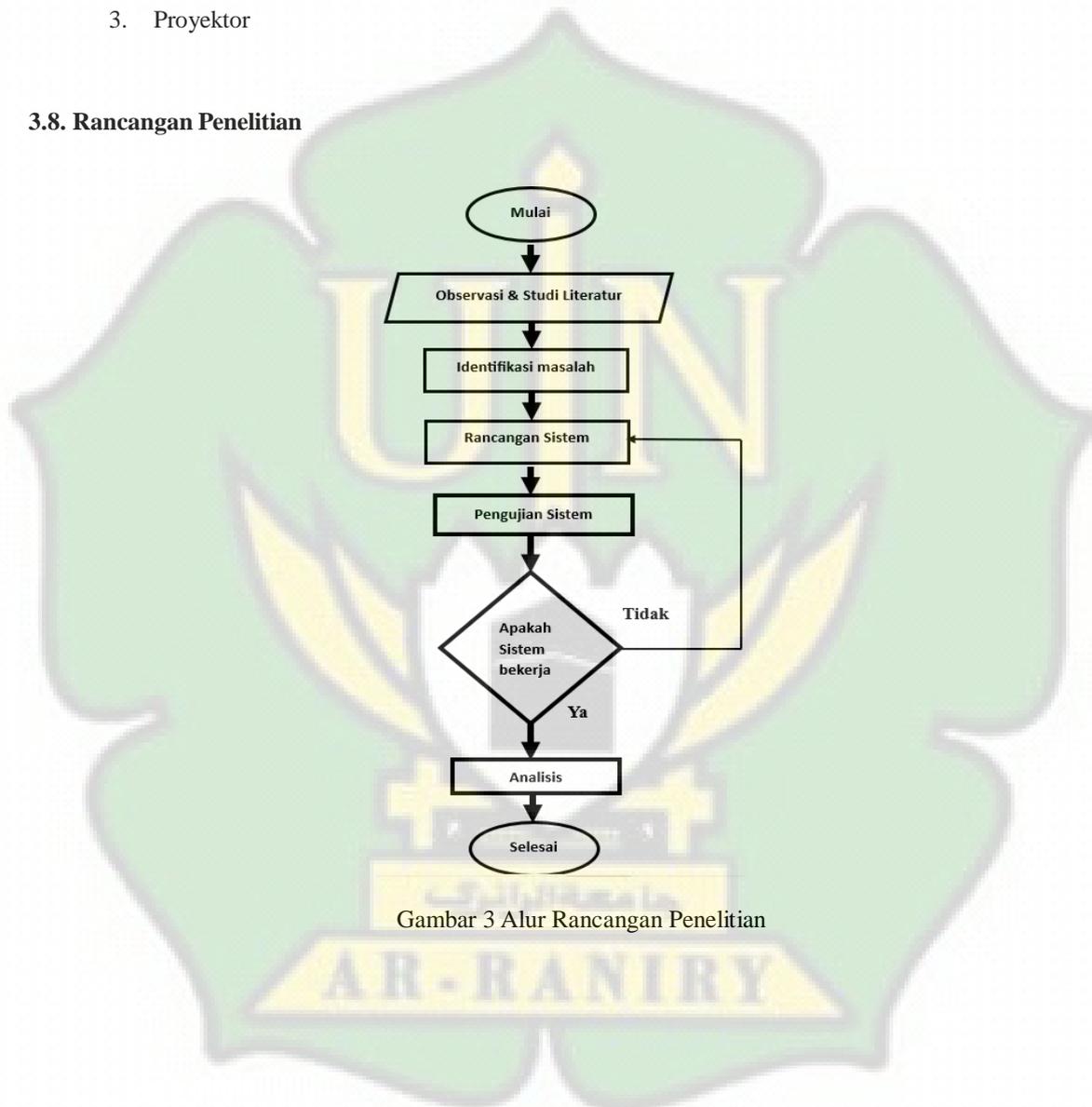
Menggunakan Software

1. Web Browser Google
2. Aplikasi Assamblr Edu

Menggunakan hardware:

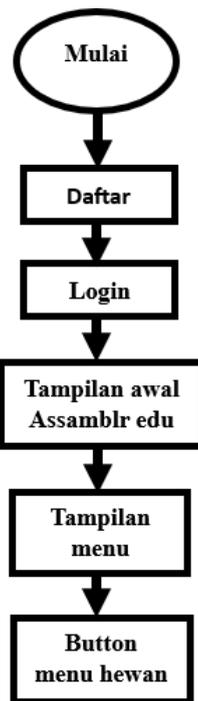
1. Laptop Asus
2. mouse
3. Proyektor

3.8. Rancangan Penelitian



Gambar 3 Alur Rancangan Penelitian

Rancangan Sistem



Gambar 4 Rancangan Sistem

Storyboard



Tabel 3 Storyboard

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Perancangan Media Interaktif

Penelitian ini memiliki output yaitu berupa sebuah media pembelajaran yang bersifat interaktif dengan tujuan dapat membantu siswa lebih meningkatkan pemahaman dan minat untuk mempelajari pengenalan hewan herbivora. proses pengembangan media ini di lakukan menggunakan metode Researc and Develoepment. adapun tahapan-tahapan yang terdapat pada metode ini adalah sebagai berikut.

4.2. Tahap Analisis

1. Kebutuhan Sistem

Perangkat lunak(*Software*) utama yang di gunakan dalam pembuatan media interaktif ini yaitu *Assamblr edu*.

Adapun *Software* pendukung lainnya yaitu *Microsoft Power Point*.

Perangkat keras yang digunakan dalam pengembangan game ini berupa Laptop/PC dengan spesifikasi

2. Analisis Permasalahan



Media interaktif ini di rancang sebagai sebuah solusi dalam metode pembelajaran yang interaktif dan membantu siswa meningkatkan pemahaman terhadap mengenal hewan herbivora.

3. Karakteristik Pengguna

Pengguna media interaktif ini tidak di tetapkan batasan usia tertentu

4. Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran menggunakan media interaktif ini adalah untuk mengetahui adanya perubahan yang di dapat anak anak setelah melakukan pembelajaran pengenalan hewaan herbivora.

4.3. Tahapan Perancangan (Design)

Pada tahap ini di lanjutkan dengan melakukan perancangan berdasarkan Storyboard yang telah di buat. adapun langkah langkah yang dilakukan untuk membuat tahapan ini adalah sebagai berikut:

1. Langkah pertama yang harus di lakukan adlah membuat akun terlebih daahulu.



Gambar 5 tampilan halaman daftar Assamblr edu

2. Klik bagian menu editor untuk memulai project



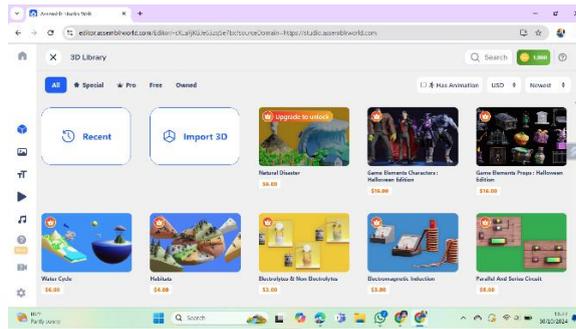
Gambar 6 Tampilan Menu untuk memulai project

3. Gunakan fitur-fitur yang di sediakan di dalam studio editor Assamblr Edu sesuai dengan apa yang kita butuhkan



Gambar 7 tampilan studio Assamblr Edu

4. Pada menu 3D terdapat banyak template yang telag di sediakan oleh assamblr edu yang dapat di gunakan secara langsung dan dapat juga template yang berbayar.



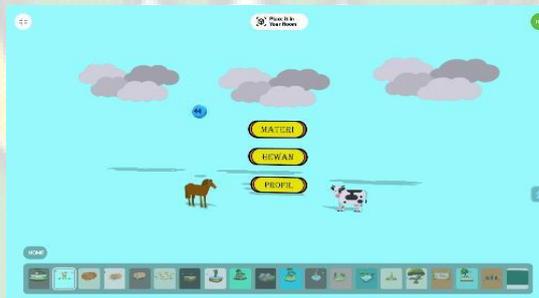
Gambar 8 tampilan menu 3D

5. Tampilan media pembelajaran
 - a. Tampilan halaman utama



Gambar 9 Tampilan halaman utama

- b. Tampilan halaman menu



Gambar 10 halaman menu

- c. Tampilan halaman materi hewan herbivora



Gambar 11 halaman materi

- d. Tampilan halaman biografi penulis



Gambar 12 halaman biografi penulis

e. Tampilan Hewan 3D

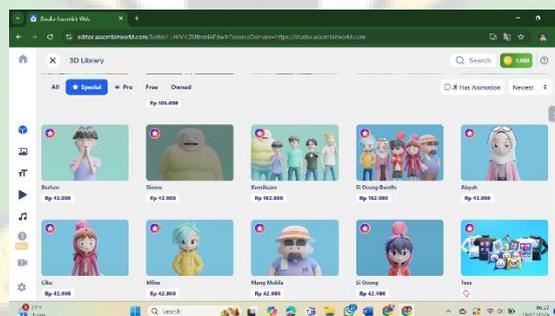


f. Tampilan halaman terimakasih



Gambar 13 halaman terimakasih

g. Tampilan halaman prabayar



Gambar 14 halaman prabayar

h. Tampilan Barcode dan Link menuju Assamblr Edu



<https://asblr.com/d85ea3>

Gambar 15 tampilan barcode dan link menuju assamblr edu

4.4. Hasil Pengujian Media

Setelah media di rancang dilakukan uji coba dan penilaian terhadap 30 responden menggunakan angket dan skala likert. responden mengisi angket untuk memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran interaktif pengenalan hewan herbivora dan data yang di kumpulkan dan di olah menggunakan Microsoft Excel, dan hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Pengujian Media

Pernyataan	Jawaban Responden												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Resp. 1	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4
Resp. 2	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4
Resp. 3	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4
Resp. 4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Resp. 5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Resp. 6	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5
Resp. 7	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4
Resp. 8	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4
Resp. 9	5	5	5	4	4	4	5	3	5	4	4	5	4
Resp. 10	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4
Resp. 11	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5
Resp. 12	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4
Resp. 13	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4
Resp. 14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Resp. 15	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4
Resp. 16	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4
Resp. 17	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4
Resp. 18	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4
Resp. 19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Resp. 20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Resp. 21	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5
Resp. 22	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Resp. 23	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4
Resp. 24	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5
Resp. 25	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4
Resp. 26	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5
Resp. 27	5	2	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4
Resp. 28	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5
Resp. 29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Resp. 30	1	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4
Total Perbutir Soal	132	129	130	131	127	132	131	131	132	132	132	130	128
Presentase Butir Soal	88%	86%	87%	87%	87%	88	87%	87%	88%	88%	88%	87%	85%
Penilaian Materi	87%												
Penilaian Media	87%												
Presentase	87%												

Berikut adalah ringkasan presentase jawaban dari 30 responden terhadap settiap pertanyaan yang da di dalam angket yang telah di sebarakan.

Tabel 5 hasil pengujian Media dan materi

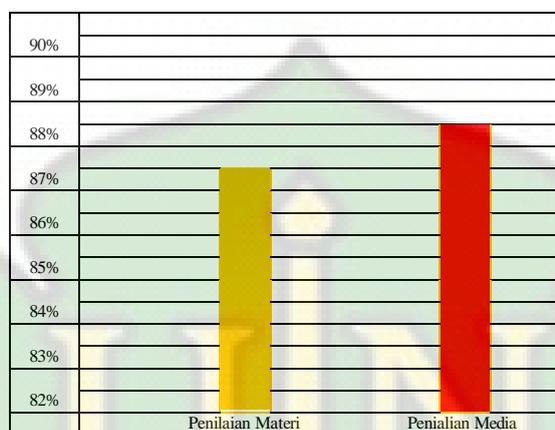
No	pertanyaan	presentase	Kriteria
1	Materi yang di terapkan dalam bentuk 3D sangat menarik	88%	Sangat baik
2	Materi yang di ditampilkan mudah untuk di fahami	86%	Sangat baik
3	Materi pengenalan hewan herbivora pada media ini sudah di sesuaikan dengan materi yang di bahas	87%	Sangat baik
4	Tata bahasa yang di gunakan sudah benar sesuai dengan kaidah bahasa indonesi	87%	Sangat baik
5	Saya setuju jika media ini di terapkan di pembelajaran pengenalan hewan herbivora	85%	Sangat baik
6	Komponen hewan herbivora 3D pada media ini sudah jelas dan mudah untuk di fahami	88%	Sangat baik
7	Saya sangat tertarik dengan media yang digunakan dalam pembelajaran pengenalan hewan herbivora	87%	Sangat baik
8	Media 3D ini meningkatkan minat belajar anak anak	87%	Sangat baik
9	Media ini sangat bermanfaat dalam melaksanakan pembelajaran	88%	Sangat baik
10	Media yang di sajikan sangat berkualitas dan mudah di mengerti	88%	
11	Komponen 3D ini sangat interaktif karena bisa di lohat dari sisi kanan dan kiri,atas bawah,besar,kecil	88%	
12	Tampilan keseluruhan media ini sangat menarik dan mudah di fahami	87%	
13	Media ini dapat membantu anak anak untuk untuk menguasai materi tentang pengenalan hewan herbivora	85%	

Rata-rata presentase jawaban akhir di hitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{totoal presentase jawaban}}{\text{total pertanyaan}} 87\%$$

Hasil perhitungan menunjukkan rata rata presentase sebesar 87% yang berarti memenuhi kriteria “sangat baik”.

Berikut penilaian materi dari 30 responden menggunakan angket dengan skala likert, penilaian terdiri dari dua aspek, yaitu media dan materi, dan hasilnya sebagai berikut:



Gambar 15 Grafik hasil penilaian

Hasil akhir di peroleh pada setiap penilaian materi dan media telah mencapai presentase 81% - 100% dengan rata-rata 87% yang kriterianya “Sangat Baik”.

4.5. Pembahasan

media interaktif ini di rancang menggunakan assamblr edu berbantuan Microsoft Power Point dengan tujuan untuk mrrmbantu dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton agar dapat menumbuhkan minat anak anak dalam mempelajari pengenalan hewan herbivora. terdapat lima tahapan untuk mengembangkan media interaktif ini yaitu tahap analisis, tahap design, tahap development, tahap implementasi serta tahap evaluasi, assamblr Edu merupakan aplikasi yang menggunakan tampilan 3D dan augmented Reality berguna untuk menciptakan sebuah media agar proses belajar mengajar yang lebih menarik, pengguna dapat mengubah cara belajar yang kurang menarik menjadi pembelajaran menyenangkan dengan adanya fitur-fitur yang mudah di gunakan dan mudah di akses secara gratis dan ada juga fitur fitur prabayar. setelah media di rancang dan di kembangkan ,maka selanjutnya media tersebut di lakukan pengujian dari beberapa ahli untukmendapatkan validasi dalam mengukur kelayakan serta meminimalisir terjadinya kesalahan sebelum media tersebut di sebarkan kepada pengguna pengujian dilakukan dari dua segi, yaitu pengujian terhadap kualitas media, dan pengujian oleh ahli media dan pengujian terhadap isi materi media pembelajaran di lakukan oleh ahli materi.

Berdasarkan nilai validasi yang didapatkan dari pengujian para ahli tersebut berarti media interaktif ini sudah sangat layak untuk disebarakan kepada pengguna. Setelah game tersebut disebarakan kepada guru TK IT Al-Khansa selaku subjek dalam penelitian ini, kemudian dilakukan uji coba untuk mendapatkan umpan balik melalui angket yang disebarakan. Hasil yang didapatkan dari penyebaran angket tersebut kepada 30 orang responden dinyatakan “sangat layak” digunakan karena nilai rata-rata yang didapatkan persentase sebesar 87%.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap perancangan media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* pada materi pengenalan hewan herbivora di TK IT Al-Khansa. Berikut penjelasan kesimpulan terhadap penelitian ini yaitu:

1. Tahap perancangan media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* yang dilakukan peneliti pada penelitian ini adalah dengan membuat akun *Assemblr Edu* terlebih dahulu, lalu membuat proyek baru pada menu *Editor* dan memilih menu 3D untuk membuat sebuah proyek, setelah itu memilih tema yang diinginkan pada menu 3D, kemudian memilih objek sesuai dengan keperluan dan mengatur posisi seperti yang diinginkan, setelah selesai maka langkah terakhir adalah menyimpannya sehingga media siap untuk digunakan, dan berhasil di buat.



2. Hasil yang didapatkan dari penyebaran angket kepada 30 responden mendapatkan persentase sebesar 87% yang dinyatakan bahwa Media Interaktif ini sudah “sangat layak” digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pengenalan hewan herbivora bagi anak-anak TK IT Al-Al-Khansa.

Saran

1. Untuk guru, diharapkan media *Assemblr Edu* ini dapat dijadikan sebagai salah satu bahan yang dipertimbangkan agar dapat diterapkan pada sekolah dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar anak-anak.
2. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan agar dapat menciptakan media interaktif pada materi lainnya dan mata pelajaran lainnya agar anak-anak lebih semangat lagi mempelajari materi yang lainnya pula.

REFERENSI

- [1.] F. N. Rahayu, “Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android,” *Ydb Iptek*, pp. 511–515, 2019.
- [2] T. W. Ningsih, “Game Pengenalan Jenis Hewan Herbivora, Karnivora, Omnivora Berbasis HTML5,” *Univ. Islam Riau Pekanbaru*, vol. 5, pp. 1–59, 2022.
- [3] H. Septanto, H. Bima Dirgantara, P. Informatika, F. Industri Kreatif, and I. Kalbis Jln Pulomas Selatan Kav, “Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Animasi Multimedia Untuk Anak-Anak Tk,” *J. Komput. dan Inform.*, vol. 15, no. 1, pp. 99–109, 2020.
- [4] Z. Ahmad, H. Ahmad, and Z. A. Rahman, “Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 5 Kota Ternate,” *J. Ilm. Wahana Pendidikan, Desember*, vol. 8, no. 23, pp. 514–521, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.5281/zenodo.7421774>
- [5] V. R. Wibowo, K. Eka Putri, and B. Amirul Mukmin, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar,” *PTK J. Tindakan Kelas*, vol. 3, no. 1, pp. 58–69, 2022, doi: 10.53624/ptk.v3i1.119.
- [6] B. G. Nirwanto, M. Murtono, and I. Fathurrohman, “Media Puzzle Berbantu Augmented Reality pada Muatan Pelajaran IPA Tema Ekosistem,” *J. Edutech Undiksha*, vol. 9, no. 2, p. 275, 2021, doi: 10.23887/jeu.v9i2.38503.
- [7] Rohani, “Media Pembelajaran,” *Repository.Uinsu*, p. 234, 2020, [Online]. Available: <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gwa7wE2-xLcBB7I>
- [8] I. Muhammad, F. Yolanda, D. Andrian, and S. Rezeki, “Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs6 Profesional Pada Materi Relasi Dan Fungsi,” *J. Authentic Res. Math. Educ.*, vol. 4, no. 1, pp. 2655–7762, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.37058/jarme.v4i1.3958>
- [9] L. G. Bunien, “Aplikasi Edukasi Pengenalan Satwa Berbasis Augmented Reality untuk Anak Usia Dini,” pp. 17–19, 2020.
- [10]