

Pemanfaatan Media Digital Berbasis Web Assemblr Studio Sebagai Inovasi Pembelajaran Di Era Merdeka Belajar

Laili Maghfirotul Hamidah, Sindi Ambarwati, Melisa Agustina, Syarifah Muzammil, Anisa Ulfah

Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan
laili.2021@mhs.unisda.ac.id

Article History

accepted 25/6/2024

approved 25/7/2024

published 31/7/2024

Abstract

Learning activities in the digital era increasingly utilize various technology-based educational media. This research aims to analyze the use of web-based digital media, namely Assemblr Studio, as an innovation in the freedom to learn era. The research method employed is a literature study by reviewing various relevant sources. The research procedure includes data collection, content analysis, and information synthesis. The results show that Assemblr Studio offers interactive features that support students' creativity and digital skills development, although it also presents some challenges in its implementation. In conclusion, the use of Assemblr Studio as a digital learning medium has great potential to create meaningful learning experiences, but it requires appropriate strategies in its application.

Keywords: Media, Assemblr, Freedom to learn

Abstrak

Aktivitas belajar di era digital semakin banyak menggunakan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media digital berbasis web, yaitu Assemblr Studio, sebagai inovasi dalam pembelajaran di era Merdeka Belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur dengan menelaah berbagai sumber pustaka terkait. Prosedur penelitian mencakup pengumpulan data, analisis konten, dan sintesis informasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Assemblr Studio menyediakan fitur interaktif yang mendukung kreativitas dan pengembangan keterampilan digital siswa, meskipun juga menghadirkan beberapa tantangan dalam penerapannya. Kesimpulannya, penggunaan Assemblr Studio sebagai media pembelajaran digital memiliki potensi besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, namun membutuhkan strategi yang tepat dalam penerapannya

Kata kunci: Media, Assemblr, Merdeka Belajar

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Dunia saat ini telah memasuki era digital, sebuah fase di mana teknologi informasi dan komunikasi telah merasuki hampir setiap aspek kehidupan. Era ini ditandai dengan pesatnya perkembangan internet, perangkat elektronik, dan aplikasi yang telah mengubah cara kita berkomunikasi, belajar, bekerja, dan bahkan bersosialisasi. Era digital yang serba cepat ini, dunia pendidikan harus terus berinovasi dalam mengembangkan metode dan media pembelajaran yang efektif serta menarik bagi peserta didik. Menurut Saleh & Syahrudin (2023) dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif. Salah satu upaya yang dilakukan adalah memanfaatkan teknologi berbasis web yang kian berkembang pesat. Assemblr Studio merupakan sebuah platform web untuk membuat media pembelajaran interaktif, menjadi salah satu solusi yang patut dipertimbangkan untuk menunjang proses belajar mengajar di era Merdeka Belajar. Merdeka Belajar merupakan kebijakan strategis dari Kemendikbud yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Merdeka Belajar merupakan kebijakan yang bertujuan untuk membangun kemandirian, kompetensi, dan kepribadian peserta didik dengan mengutamakan kebebasan dalam berinovasi dan berkarya di lingkungan sekolah. Program ini juga mendukung pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran (Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2020). Assemblr Studio, sebuah platform web gratis untuk membuat media pembelajaran interaktif, menjadi salah satu solusi yang layak dipertimbangkan untuk mendukung proses belajar mengajar di era Merdeka Belajar.

Konsep ini menekankan pemberian otonomi yang lebih besar kepada lembaga pendidikan dan guru dalam mengelola proses pembelajaran, serta mendorong pemanfaatan teknologi digital untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Pemanfaatan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan informasi kepada peserta didik salah satunya menggunakan aplikasi Assemblr (Chairudin et al., 2023). Dengan demikian, pemanfaatan media berbasis web seperti Assemblr Studio sejalan dengan semangat Merdeka Belajar dalam menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Assemblr Studio memungkinkan pembuatan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Assemblr Studio menawarkan berbagai fitur menarik yang memungkinkan para guru untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan mudah dan menarik. Dengan Assemblr Studio, guru dapat dengan mudah membuat media pembelajaran interaktif yang melibatkan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, video, dan animasi. Platform ini memungkinkan pengguna untuk menggabungkan elemen multimedia dalam satu tampilan terintegrasi. Tidak hanya itu, Assemblr Studio juga menyediakan berbagai template dan alat bantu untuk memudahkan proses pembuatan media pembelajaran.

Menurut Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (2020) Merdeka Belajar adalah kebijakan strategis dari Kemendikbud yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dan mendukung pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Selaras dengan hal tersebut Mustaghfiroh (2020) menjelaskan bahwa "Merdeka Belajar adalah program kebijakan baru Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Makarim. Menurut Nadiem, esensi kemerdekaan berpikir harus dimiliki oleh para guru sebelum mereka mengajarkannya kepada peserta didik." Konsep ini menekankan pemberian otonomi yang lebih besar kepada lembaga pendidikan dan guru dalam mengelola proses pembelajaran, serta mendorong pemanfaatan teknologi digital untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Assemblr Studio memungkinkan pembuatan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa

dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Platform ini menyediakan berbagai fitur menarik yang memudahkan guru dalam menciptakan media pembelajaran interaktif dengan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, video, dan animasi. Assemblr Studio bukan sekadar platform online biasa. Platform ini memungkinkan guru dan peserta didik untuk berkreasi dalam menciptakan konten multimedia yang memikat, seperti video, animasi, dan presentasi. Kemudahan penggunaan dan fitur-fitur canggihnya menjadikan Assemblr Studio sebagai pilihan tepat untuk menghadirkan pengalaman belajar yang berkualitas dan berkesan.

Aplikasi Assemblr adalah aplikasi yang dapat membuat, menampilkan, dan membagikan objek 3D dalam tampilan teknologi AR (Muslimah et al., 2023). Melalui media pembelajaran yang dihasilkan oleh platform ini, siswa didorong untuk aktif terlibat dalam proses belajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka terhadap materi pelajaran. Dengan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia, guru memiliki kesempatan untuk merancang aktivitas pembelajaran yang melibatkan unsur gamifikasi, simulasi, atau eksplorasi mandiri, sehingga membantu para peserta didik dalam memahami konsep-konsep kompleks dengan lebih mudah. Aktivitas pembelajaran dalam merdeka belajar diarahkan untuk disajikan dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran digital dengan harapan dapat menyiapkan peserta didik dalam menghadapi arus digital yang berkembang pesat. Kajian ini bertujuan untuk menguraikan esensi media digital berbasis web Assemblr Studio sebagai alat pembelajaran inovatif, strategi pemanfaatannya, serta tantangan yang dihadapi dalam penggunaan media digital tersebut berkualitas. Kajian ini bertujuan untuk memaparkan hakikat media digital berbasis web Assemblr Studio sebagai media pembelajaran inovatif, strategi pemanfaatannya, serta tantangan dalam pemanfaatan media digital. Penelitian terdahulu juga pernah dilakukan oleh Syarif Irmay et al., (2023) tentang Pengembangan Media Augmented Reality Menggunakan Web Assemblr Studio di Kelas VIII Mata Pelajaran IPS di MTsN

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan pendekatan kualitatif. Data diperoleh dari berbagai sumber primer dan sekunder, seperti jurnal ilmiah, buku, dan laporan penelitian yang terkait dengan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran, khususnya Assemblr Studio. Prosedur penelitian mencakup Pengumpulan data dari berbagai sumber yang relevan, Analisis konten untuk mengidentifikasi tema-tema utama, Sintesis informasi untuk menjawab pertanyaan penelitian, dan Penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hakikat Assemblr

Kemajuan teknologi memberikan keuntungan di berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam pendidikan. Dengan pesatnya perkembangan teknologi, terdapat peluang besar untuk mengembangkan media pembelajaran. Salah satu inovasi teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah Web Assemblr Studio. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik. Media pembelajaran ini adalah platform online yang menyediakan akses yang mudah bagi penggunanya. Aksesibilitas ini memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk menggunakan platform kapan saja dan di mana saja, mendukung fleksibilitas dalam proses pembelajaran. Media ini dapat diakses melalui komputer, laptop, atau perangkat mobile, memudahkan pengguna dalam penerapannya. Konsep ini sesuai dengan ubiquitous learning yang diungkapkan oleh Hwang & Fu (2019), yang menyatakan

bahwa pembelajaran dapat berlangsung di mana saja dan kapan saja, melampaui batasan ruang kelas konvensional.

Menurut Ulfah (2017) Perkembangan teknologi memberikan manfaat bagi kehidupan masyarakat di semua bidang, termasuk di bidang pendidikan. Perkembangan teknologi yang semakin pesat tersebut dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran. Salah satu perkembangan teknologi yang bisa dimanfaatkan yaitu Web Assemblr Studio. Media pembelajaran ini merupakan platform online yang menawarkan kemudahan akses bagi penggunanya. Kemudahan akses ini memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk memanfaatkan platform ini kapan saja dan di mana saja, mendukung fleksibilitas dalam proses pembelajaran. Media ini bisa diakses melalui komputer, laptop dan gadget sehingga sangat memudahkan pendidik dan peserta didik menggunakannya. Salah satu keunggulan utama Assemblr Studio adalah kemampuannya untuk mendorong kreativitas tanpa batas. Platform ini menyediakan berbagai fitur multimedia yang dapat digunakan untuk menciptakan konten pembelajaran yang menarik dan interaktif

Fitur-Fitur Assemblr

Assemblr Studio memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi kreativitas mereka dengan berbagai fitur multimedia yang tersedia. Hal ini sejalan dengan prinsip Merdeka Belajar yang mendorong kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran. Menurut Henriksen et al., (2019) Kreativitas dan inovasi semakin diakui sebagai keterampilan penting untuk siswa di abad ke-21, namun seringkali sulit untuk diimplementasikan dalam praktik pendidikan sehari-hari karena berbagai hambatan sistemik dan struktural. Penggunaan Assemblr Studio juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan digital peserta didik. Dalam era digital saat ini, keterampilan teknologi menjadi semakin penting. Dokumen sumber menyatakan, Platform ini membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan digital yang diperlukan di era modern. Dengan memanfaatkan Assemblr Studio, peserta didik tidak hanya belajar tentang materi pelajaran, tetapi juga mengasah keterampilan teknologi yang akan berguna dalam kehidupan mereka di masa depan. Salah satu keunggulan utama dari Assemblr Studio adalah kemampuannya untuk mendorong kreativitas tanpa batas. Platform ini menawarkan berbagai fitur multimedia yang memungkinkan penciptaan konten pembelajaran yang menarik dan interaktif. Assemblr Studio memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengeksplorasi kreativitas mereka melalui berbagai alat multimedia yang tersedia. mencatat bahwa kreativitas dan inovasi semakin dianggap sebagai keterampilan krusial bagi siswa abad ke-21, namun sering kali sulit diimplementasikan dalam praktik pendidikan sehari-hari karena berbagai hambatan sistemik dan struktural. Penggunaan Assemblr Studio juga mendukung pengembangan keterampilan digital peserta didik. Di era digital saat ini, keterampilan teknologi menjadi semakin penting. Platform ini membantu peserta didik mengasah keterampilan digital yang krusial di zaman modern. Dengan memanfaatkan Assemblr Studio, peserta didik tidak hanya mempelajari materi pelajaran, tetapi juga memperkuat keterampilan teknologi yang akan bermanfaat di masa depan.

Pemanfaatan Media Digital Assemblr

Strategi untuk memanfaatkan Assemblr Studio mencakup beberapa langkah kunci. Pertama, penting untuk menetapkan tujuan pembelajaran dengan jelas. Tujuan yang terdefinisi dengan baik akan memudahkan pendidik dalam merancang konten pembelajaran yang efektif dan sesuai. Langkah berikutnya adalah memilih bahan dan materi yang tepat. Pemilihan materi yang sesuai akan memastikan bahwa konten yang dibuat dengan Assemblr Studio relevan dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Setelah materi dipilih, langkah selanjutnya adalah membuat media pembelajaran menggunakan Assemblr Studio. Persiapkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif melalui platform ini. Langkah terakhir adalah mengevaluasi hasil

belajar. Evaluasi ini penting untuk menilai sejauh mana media pembelajaran yang dibuat dengan Assemblr Studio berhasil dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Seperti yang dijelaskan oleh Andrade & Beekman (2023), "Penilaian kelas didefinisikan sebagai ko-regulasi pembelajaran ketika guru dan siswa menggunakan bukti tentang pembelajaran siswa untuk membuat keputusan mengenai langkah-langkah pembelajaran berikutnya."

Meskipun Assemblr Studio memiliki banyak keunggulan, terdapat beberapa tantangan dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran digital. Salah satu tantangan utama adalah kebutuhan pelatihan bagi pendidik. Pelatihan ini penting agar pendidik dapat memanfaatkan semua fitur Assemblr Studio secara maksimal. Tantangan berikutnya adalah alokasi waktu. Pengembangan konten pembelajaran berkualitas dengan Assemblr Studio memerlukan waktu yang cukup. Pendidik harus mengalokasikan waktu khusus untuk mempelajari platform ini dan mengembangkan materi pembelajaran. Tantangan ketiga terkait dengan daya tarik media. Menciptakan konten yang menarik dan interaktif tidak hanya melibatkan penggunaan teknologi, tetapi juga memerlukan kreativitas serta pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan minat peserta didik. Keller (2016) mengembangkan model ARCS-V (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction, Volition) untuk desain motivasional, yang menekankan pentingnya menarik perhatian peserta didik dan menjaga relevansi materi pembelajaran. Meskipun terdapat tantangan, manfaat yang ditawarkan oleh Assemblr Studio dalam meningkatkan kualitas pembelajaran jauh lebih besar. Dengan strategi yang tepat dan komitmen untuk terus belajar dan berinovasi, pendidik dapat mengatasi tantangan-tantangan ini dan memanfaatkan Assemblr Studio secara optimal untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

SIMPULAN

Pemanfaatan Assemblr Studio sebagai alat pembelajaran digital menawarkan potensi signifikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna di era Merdeka Belajar. Platform ini mendukung metode pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan multimodal, sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Namun, keberhasilan implementasinya memerlukan strategi yang tepat serta kesiapan dari pendidik dan peserta didik. Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penting untuk meningkatkan literasi digital bagi pendidik dan peserta didik agar dapat memanfaatkan Assemblr Studio secara maksimal. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi secara empiris efektivitas penggunaan Assemblr Studio dalam berbagai konteks pembelajaran dan mata pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrade, H., & Beekman, K. (2023). Editorial: Classroom assessment as the co-regulation of learning. *Frontiers in Education*, 7. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.1063123>
- Chairudin, M., Nurhanifah, N., Yustianingsih, T., Aidah, Z., Atoillah, A., & Sofian Hadi, M. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi ASSEMBLR EDU Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS. *Communnity Development Journal*, 4(2), 1312–1318. <https://id.edu.assemblrworld.com/>
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. (2020). *Buku Panduan Merdeka Belajar Kampus Merdeka*. 42.
- Henriksen, D., Creely, E., & Henderson, M. (2019). Failing in Creativity: The Problem of Policy and Practice in Australia and the United States. *Kappa Delta Pi Record*, 55(1), 4–10. <https://doi.org/10.1080/00228958.2019.1549429>

- Hwang, G. J., & Fu, Q. K. (2019). Trends in the research design and application of mobile language learning: a review of 2007–2016 publications in selected SSCI journals. *Interactive Learning Environments*, 27(4), 567–581. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1486861>
- Keller, J. M. (2016). Motivation, Learning, and Technology: Applying the ARCS-V Motivation Model. *Participatory Educational Research*, 3(2), 1–15. <https://doi.org/10.17275/per.16.06.3.2>
- Muslimah, N. F., Sumarti, S. S., Mursiti, S., & Kasmui. (2023). Desain Booklet Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif dan Minat Belajar. *Chemistry in Education*, 12(1), 42–49. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chemined>
- Mustaghfiroh, S. (2020). Konsep “Merdeka Belajar” Perspektif Aliran Progressivisme John Dewey. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 141–147. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.248>
- Saleh & Syahrudin, dkk. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Syarif Irmay, A., Hendri, N., & Anugrah, S. (2023). Augmented Reality Media Development Using Assemblr Studio Web in Class VIII Social Science Subjects at MTsN. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 9(4), 2656–5862. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.6008/http>
- Ulfah, A. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Menulis Teks Cerpen. *Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 4(1), 1–18. <https://doi.org/10.21067/jibs.v4i1.1946>