

Pelatihan pemanfaatan aplikasi *assemblr edu* untuk optimalisasi keterampilan multiliterasi di SDN Karangpakis 1 Jombang

Edy Setiyo Utomo¹, Chalimah², Jauhara Dian Nurul Iffah¹, Mohammad Iqbal Rizqillah¹

¹Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Jombang, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Jombang, Indonesia

Penulis korespondensi : Edy Setiyo Utomo

E-mail : edystkipjb@gmail.com

Diterima: 07 Mei 2025 | Direvisi: 02 Juli 2025 | Disetujui: 12 Juli 2025 | Online: 15 Juli 2025

© Penulis 2025

Abstrak

Integrasi teknologi dalam pembelajaran mempunyai peran yang signifikan terutama sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Aplikasi *assemblr edu* merupakan salah satu alternatif bagi guru untuk mewujudkan media pembelajaran yang lebih konkrit untuk siswa. SDN Karangpakis 1 Jombang belum pernah mendapatkan pelatihan pemanfaatan teknologi untuk mendukung konstruksi media pembelajaran serta pemahaman guru tentang multiliterasi yang belum optimal. Tujuan pengabdian ini untuk memberikan pelatihan pemanfaatan aplikasi *assemblr edu* untuk mengembangkan keterampilan multiliterasi siswa. Kegiatan pengabdian ini dilakukan di SDN Karangpakis 1 yang diikuti 12 guru. Tahapan pengabdian ini terdiri dari persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa sebanyak 66,67% yang memberikan respon sangat baik. Sebanyak 33,33% guru yang memberikan respon baik. Sedangkan tidak ada guru yang memberikan respon "Cukup Baik" dan "Kurang Baik". Secara keseluruhan bahwa hasil yang diperoleh dari pilihan sangat baik dan baik sudah lebih dari 75%, maka kegiatan pengabdian yang dilakukan dapat dikatakan sukses. Diharapkan kegiatan yang bersifat pemanfaatan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran dan keterampilan multiliterasi terus dilakukan oleh pihak sekolah yang berkolaborasi dengan perguruan tinggi secara berkelanjutan.

Kata kunci: aplikasi *assemblr edu*; multiliterasi; pelatihan.

Abstract

Technology integration in learning has a significant role, especially as an interactive and interesting learning media. The *assemblr edu* application is an alternative for teachers to create more concrete learning media for students. SDN Karangpakis 1 Jombang has never received training in the use of technology to support the construction of learning media and teachers' understanding of multiliteracy is not optimal. The purpose of this service is to provide training in the use of the *assemblr edu* application to develop students' multiliteracy skills. This service activity was carried out at SDN Karangpakis 1 which was attended by 12 teachers. The stages of this service consisted of preparation, implementation and evaluation. The results of the service activity showed that 66.67% gave a very good response. As many as 33.33% of teachers gave a good response. While no teachers gave the response "Quite Good" and "Not Good". Overall, the results obtained from the very good and good choices were more than 75%, so the service activity carried out can be said to be successful. It is hoped that activities that utilize technology to support the learning process and multiliteracy skills will continue to be carried out by schools in collaboration with universities on an ongoing basis.

Keywords: *assemblr edu* app; multiliteracy; training.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi global, khususnya di sektor ponsel pintar terus menunjukkan pertumbuhan yang signifikan. Pada tahun 2022, Indonesia menempati peringkat ke-4 dunia dalam jumlah pengguna *smartphone*, dengan 192,15 juta pengguna. Data terbaru dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2024 menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 221,56 juta jiwa, dengan penetrasi sebesar 79,5% dari total populasi. Selain itu, pada tahun 2024, tercatat ada 354 juta ponsel aktif di Indonesia, melebihi jumlah penduduk yang sekitar 280 juta. Seiring dengan peningkatan jumlah pengguna *smartphone*, kebutuhan akan teknologi yang andal menjadi semakin penting. Sistem operasi Android mendominasi pasar Indonesia dengan pangsa pasar sebesar 92,63% pada Januari 2025. Dominasi ini menunjukkan peran penting Android dalam memfasilitasi akses informasi bagi masyarakat Indonesia melalui perangkat *mobile*.

Pesatnya perkembangan *smartphone* turut mempengaruhi inovasi dalam media pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat tersebut, salah satunya melalui penggunaan teknologi *Assemblr Edu*, tanpa mengurangi esensi dari materi yang disampaikan (Lailan, 2024; Lestari, 2018). *Assemblr Edu* merupakan media pembelajaran berbasis *smartphone* yang tergolong masih baru. Penggunaannya diharapkan dapat menjadi alternatif yang lebih menarik bagi siswa dalam menerima materi yang disampaikan oleh pendidik. Selain itu, *Assemblr Edu* memberikan berbagai manfaat, seperti menghemat biaya untuk pelatihan atau pengadaan modul pembelajaran, serta memungkinkan siswa melihat objek dalam bentuk virtual, sehingga dapat mengurangi kebutuhan akan alat praktikum secara fisik.

Assemblr Edu adalah platform pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi *Assemblr Edu* untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan imersif (Chairudin et al., 2023). Dengan menggunakan *Assemblr Edu*, pendidik dapat menghadirkan materi pelajaran dalam bentuk visual 3D dan AR yang dapat diakses melalui *smartphone*, tablet, atau komputer. Teknologi ini memungkinkan siswa untuk melihat dan berinteraksi dengan objek digital secara langsung, sehingga membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih mudah. Selain itu, *Assemblr Edu* menyediakan berbagai fitur yang mendukung pembelajaran, seperti pembuatan presentasi interaktif, kolaborasi antar siswa, dan integrasi dengan berbagai platform pendidikan lainnya.

Pada pembelajaran *Assemblr Edu* menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Metode pembelajaran berbasis AR ini sangat cocok untuk berbagai mata pelajaran, mulai dari sains, matematika, sejarah, hingga seni dan desain. Dengan menghadirkan elemen visual yang lebih dinamis, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang kompleks dan meningkatkan daya ingat siswa terhadap informasi yang dipelajari (Shelemo, 2023). Selain itu, penggunaan *Assemblr Edu* juga dapat menghemat biaya pengadaan alat peraga fisik dan modul pembelajaran, menjadikannya alternatif yang efisien bagi institusi pendidikan. Seiring dengan perkembangan teknologi digital, *Assemblr Edu* terus berinovasi untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif bagi siswa di berbagai jenjang pendidikan (Febrianti et al., 2025; Lukman et al., 2025; Shelemo, 2023).

Di lain sisi, Hasil dari *Program for International Student Assessment (PISA)* tahun 2022 yang dirilis pada 5 Desember 2023 menunjukkan bahwa posisi Indonesia berada di peringkat 68 dari 81 negara yang berpartisipasi. Peringkat ini menurun signifikan dibandingkan dengan hasil PISA 2018, yang menunjukkan adanya penurunan dalam kualitas pendidikan di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir (Utomo, 2023). PISA mengukur kemampuan literasi numerasi, literasi membaca, dan sains pada siswa berusia 15 tahun, dengan tujuan untuk memberikan gambaran tentang kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan di dunia yang semakin kompleks. Penurunan peringkat ini mencerminkan tantangan besar yang dihadapi oleh sistem pendidikan Indonesia dalam meningkatkan kualitas pendidikan di tengah perubahan global (Setiyani et al., 2024; Sumarni et al., 2023).

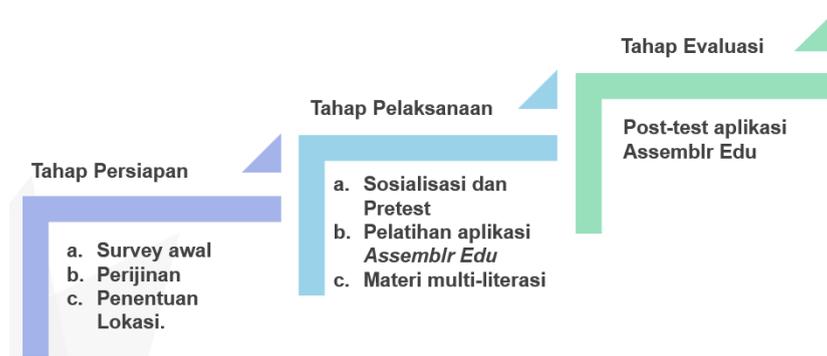
Dalam rincian lebih lanjut, Indonesia memperoleh skor kemampuan numerasi sebesar 379, yang menunjukkan bahwa banyak siswa Indonesia masih kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika yang memerlukan keterampilan dasar dan pemahaman konsep-konsep matematika. Skor kemampuan literasi Indonesia tercatat sebesar 371, yang juga berada di bawah rata-rata global, mengindikasikan bahwa kemampuan membaca dan pemahaman teks di kalangan siswa Indonesia masih memerlukan

peningkatan. Sementara itu, skor kemampuan sains Indonesia adalah 398, yang meskipun sedikit lebih baik, tetap menunjukkan bahwa sebagian besar siswa Indonesia belum mencapai tingkat kompetensi yang memadai dalam sains. Hal menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa di Indonesia perlu mendapatkan perhatian yang khusus serta alternatif solusi yang mampu diterapkan pada setiap jenjang pendidikan (Dores & Setiawan, 2015; Patta & Muin, 2021). Hasil ini menunjukkan pentingnya reformasi pendidikan yang lebih intensif untuk meningkatkan kualitas dan kesetaraan pendidikan bagi semua siswa di Indonesia. Jika dilihat dari karakteristik dan fungsi aplikasi *Assemblr Edu* maka dapat mengembangkan multi-literasi seperti literasi visual, literasi digital, literasi numerasi dan literasi sains.

Namun kenyataannya, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan kepala sekolah dan beberapa guru, bahwa mayoritas guru belum menyusun media pembelajaran berbasis teknologi secara mandiri. Artinya, guru-guru di SDN Karangpakis 1 Jombang menggunakan media yang telah disediakan pada pada buku siswa. Pihak sekolah juga belum pernah mendapatkan pelatihan dari Diknas atau pengawas sekolah mengenai penyusunan media yang baik dan inovatif, sehingga tidak dapat menyesuaikan dengan kemampuan dan kompetensi siswa. Di samping itu, sekolah SDN Karangpakis 1 Jombang belum pernah mendapatkan pelatihan yang berkaitan dengan pengembangan keterampilan guru di bidang IT terutama *Assemblr Edu*. Hal inilah yang mendasari tim pengabdian melakukan kegiatan yang berkaitan dengan pelatihan pemanfaatan *Assemblr Edu* pada guru-guru SDN Karangpakis 1 Jombang dalam penyusunan media inovatif terutama untuk mengembangkan multiliterasi.

METODE

Pelaksanaan pengabdian ini mengadopsi pendekatan andragogi, yang diterapkan melalui beberapa metode, seperti ceramah dan tanya jawab, demonstrasi, serta latihan dan praktik. Materi pelatihan lebih menekankan pada praktik dibandingkan teori, dengan perbandingan 30% teori dan 70% praktik. Pelatihan ini diselenggarakan di SDN Karangpakis 1 Jombang, dengan tujuan untuk mengembangkan *softskill* guru melalui penyusunan media inovatif menggunakan aplikasi *Assemblr Edu*, yang dapat meningkatkan kreativitas guru dan siswa. Kegiatan pengabdian ini diikuti sebanyak 12 guru yang terdiri dari 5 guru laki-laki dan 7 guru perempuan, serta dari beberapa mata pelajaran. Tahapan pengabdian yang dilakukan terdiri dari persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan survey awal dalam bentuk wawancara dengan kepala sekolah dan beberapa guru mengenai implementasi kegiatan literasi di sekolah serta penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pemahaman dari guru dan penentuan materi yang diberikan.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian

Pada tahap pelaksanaan, tim pengabdian melakukan pemberian pretest, sosialisasi tentang multiliterasi, dan praktek aplikasi *Assemblr Edu*. Selain itu, tim pengabdian juga memberikan penjelasan mengenai fitur-fitur dalam aplikasi *Assemblr Edu* yang dapat dimanfaatkan untuk memperkaya diskusi dan membuat proses penyusunan media lebih menarik bagi siswa. Setelah pelatihan, peserta dibimbing untuk langsung mengaplikasikan dalam mengembangkan media berbasis *Assemblr Edu* di SDN

Pelatihan pemanfaatan aplikasi *assemblr edu* untuk optimalisasi keterampilan multiliterasi di SDN Karangpakis 1 Jombang

Karangpakis 1 Jombang. Pada tahap evaluasi, tim pengabdian memberikan posttest dan dilanjutkan sesi tanya jawab. Untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan kegiatan pengabdian, tim memberikan kuesioner sebelum dan sesudah kegiatan. Kuesioner sebelum kegiatan terdiri dari 11 item dan kuesioner sesudah kegiatan sebanyak 12 item. Adapun tahapan kegiatan pengabdian ditunjukkan pada Gambar 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian ini dilakukan di SDN Karangpakis 1 Jombang yang merupakan Program Hibah Internal Universitas PGRI Jombang tahun 2025 dengan tema pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 24 April 2025 yang dimulai pada pukul 13.00 hingga selesai. Pada pengabdian ini dilakukan secara kolaboratif antara dosen dan mahasiswa, dimana terdapat 3 dosen yang terdiri dari 2 dosen prodi pendidikan matematika dan 1 dosen prodi pendidikan bahasa Inggris serta 1 mahasiswa dari prodi pendidikan matematika. Tujuan kolaborasi yang dilakukan untuk dapat mengintegrasikan tema pengabdian mengenai multiliterasi dari berbagai perspektif, sehingga kegiatan dapat dilakukan secara maksimal. Selain itu, melalui program kegiatan pengabdian ini, diharapkan guru dapat mengoptimalkan kemampuan dalam bidang teknologi terutama menyusun media pembelajaran yang menarik berbasis digital guna meningkatkan kemampuan multiliterasi siswa di SDN Karangpakis 1 Jombang. Adapun tim pengabdian yang memberikan materi pada kegiatan pengabdian ditunjukkan pada Tabel 1..

Tabel 1. Kegiatan Pengabdian

No	Pukul	Materi	Penanggung jawab
1.	13.00 - 13.20	Pembukaan	Tim pengabdian dan Kepala Sekolah
2.	13.20 – 13.30	Pengisian kuesioner pra kegiatan	Tim pengabdian
3.	13.30 - 14.00	Literasi numerasi, digital, sains	Dr. Jauhara Dian Nurul Iffah, M.Pd
4.	14.00 – 14.30	Literasi budaya, baca tulis, finansial	Dr. Chalimah, M.Pd
5.	14.30 – 15.30	Aplikasi <i>Assemblr Edu</i> dan praktek	Dr. Edy Setiyo Utomo, M.Pd
6.	15.30 – 16.00	Diskusi dan kuesioner pasca kegiatan	Tim pengabdian

Kegiatan pengabdian diawali dengan pemberian kuesioner mengenai topik yang akan dipaparkan oleh tim pengabdian dengan tujuan untuk mengetahui efektifitas dan keberhasilan dari sebelum dan sesudah kegiatan. Selanjutnya, tim pengabdian melakukan pemaparan materi multiliterasi yang dibagi pada dua sesi, dimana sesi pertama tentang literasi numerasi, digital dan sains dan sesi kedua tentang literasi budaya, baca tulis dan finansial yang ditunjukkan pada Gambar 2.

Berdasarkan Gambar 2, tim memaparkan materi tentang multiliterasi yang terdiri dari literasi numerasi, digital dan sains yang dikaitkan dengan pembelajaran di SD. Adapun materi yang diberikan mengenai pengertian dari literasi numerasi, digital dan sains, pentingnya kemampuan literasi numerasi, digital dan sains dikembangkan pada siswa sekolah dasar, contoh penerapan yang dapat dikembangkan dari literasi numerasi, digital dan sains di dalam kelas, strategi pembelajaran untuk menunjang literasi numerasi, digital dan sains, peran guru dalam mengembangkan literasi numerasi, digital dan sains pada siswa, dan tantangan serta solusi dari literasi numerasi, digital dan sains. Begitupula materi yang disampaikan pada sesi kedua mengenai literasi budaya, baca tulis dan finansial. Selama pemaparan materi di sesi pertama dan kedua, tim pengabdian juga melakukan interaksi dengan peserta kegiatan dalam bentuk *sharing-sharing* mengenai kegiatan yang telah dilakukan di sekolah yang berkaitan dengan multiliterasi di kelas maupun di lingkungan sekolah. Selanjutnya tim memberikan materi tentang aplikasi *Assemblr Edu* yang bertujuan untuk memberikan solusi alternatif kepada guru di SDN Karangpakis 1 Jombang dalam membuat media pembelajaran yang inovatif dan interaktif

berbasis teknologi. Adapun kegiatan sosialisasi dan praktek mengenai aplikasi *Assemblr Edu* dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 2. Pemaparan materi tentang multiliterasi



Gambar 3. Pemaparan materi dan praktek aplikasi *Assemblr Edu*

Berdasarkan Gambar 3, tim memberikan materi tentang aplikasi *Assemblr Edu* yang diawali dengan pengenalan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, peran media pembelajaran berbasis teknologi. Lebih lanjut, tim memaparkan materi tentang pengenalan aplikasi *Assemblr Edu*, pentingnya aplikasi *Assemblr Edu* untuk pembelajaran di SD, fitur-fitur yang terdapat di aplikasi *Assemblr Edu*, manfaat aplikasi *Assemblr Edu* di kelas, konstruksi media pembelajaran melalui aplikasi *Assemblr Edu*, integrasi aplikasi *Assemblr Edu* dengan keterampilan multiliterasi pada siswa sekolah dasar. Selama pemaparan materi tentang aplikasi *Assemblr Edu*, peserta pengabdian antusias menyimak dan melakukan diskusi tentang objek-objek yang ada di aplikasi sebagai bahan media pembelajaran interaktif.

Selanjutnya, tim pengabdian melakukan praktek dan mendemonstrasikan langsung tentang aplikasi *Assemblr Edu* pada peserta pengabdian. Kegiatan dimulai dari meminta peserta untuk mengakses aplikasi *Assemblr Edu* dan membuat akun pada link <https://app-edu.assemblrworld.com/> pada laptop atau ponsel peserta. Selanjutnya, peserta diberikan informasi mengenai fitur-fitur yang bisa digunakan seperti pemilihan aset (objek) yang akan digunakan baik yang berbayar maupun gratis, upload video, penambahan teks serta proses *share* dan *saving* hasil konstruksi pada *barcode* yang akan di scan oleh siswa. Selama praktek pemanfaatan aplikasi *Assemblr Edu*, peserta sangat antusias dalam mengikuti setiap arahan oleh tim pengabdian dan mencoba untuk membuat media pembelajaran sesuai

dengan mata pelajaran dari setiap guru. Peserta juga diminta untuk mengkaitkan aset (objek) yang telah dibuat dengan keterampilan multiliterasi yang akan dikembangkan pada siswa.

Untuk mengetahui keberhasilan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan tentang pemanfaatan aplikasi *Assemblr Edu* dalam mengembangkan keterampilan multiliterasi siswa di SDN Karangpakis 1 Jombang, maka hasil kuesioner pra dan pasca kegiatan pengabdian ditunjukkan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Kuesioner Pra Dan Pasca Kegiatan Pengabdian

No	Pertanyaan	Pilihan jawaban	Respon pra kegiatan	Respon pasca kegiatan
1	Bagaimana Bapak/Ibu memahami tentang multiliterasi pada pembelajaran?	Sangat paham	0	2
		Paham	8	9
		Cukup paham	3	1
		Kurang paham	1	0
2	Ada berapa jenis multiliterasi yang Bapak/Ibu ketahui untuk dikembangkan pada siswa?	3 jenis	2	0
		4 jenis	7	0
		Kurang dari 6	2	7
		Lebih dari 6	1	5
3	Apakah Bapak/Ibu sudah mengimplementasikan kegiatan pengembangan multiliterasi pada siswa?	Sudah	2	6
		Ragu-ragu	8	5
		Belum	2	1
4	Apakah siswa dari Bapak/ibu sudah memiliki kemampuan multiliterasi yang optimal?	Sudah	5	8
		Ragu-ragu	6	4
		Belum	1	0
5	Apakah Bapak/ibu sudah menggunakan teknologi dalam mengembangkan multiliterasi pada siswa?	Sudah	2	4
		Belum	10	8
6	Apakah Bapak/ibu mengetahui tentang aplikasi <i>Assemblr Edu</i> ?	Sudah	1	12
		Belum	11	0
7	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan aplikasi <i>Assemblr Edu</i> dalam pembelajaran di kelas?	Pernah	0	1
		Jarang	1	0
		Belum pernah	11	11
8	Apakah Bapak/ibu mengetahui fitur-fitur tentang aplikasi <i>Assemblr Edu</i> ?	Sudah	1	12
		Belum	11	0
9	Apakah Bapak/ibu mengetahui manfaat dari aplikasi <i>Assemblr Edu</i> ?	Sudah	1	12
		Belum	11	0
10	Apakah Bapak/ibu tertarik untuk mengikuti kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh tim?	Ya	12	12
		Tidak	0	0
11	Apakah Bapak/ibu akan mengimplementasikan hasil kegiatan pengabdian ini di kelas?	Iya	2	10
		Ragu-ragu	9	2
		Tidak	1	0

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh bahwa pada pertanyaan 1 diperoleh pemahaman tentang multiliterasi pada pembelajaran. Sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian besar guru (66,7%) menyatakan bahwa peserta “paham” tentang konsep multiliterasi dalam pembelajaran. Namun, belum ada yang merasa sangat menguasai topik ini, dan masih terdapat 1 orang (8,3%) yang menyatakan “kurang paham”. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun istilah multiliterasi cukup dikenal, pendalaman konsepnya belum optimal. Setelah kegiatan, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman. Responden yang menyatakan “sangat paham” meningkat menjadi 2 orang (16,7%), sementara mayoritas (75%) tetap merasa “paham”, dan hanya 1 orang (8,3%) yang masih “cukup paham”. Tidak ada lagi yang merasa “kurang paham”, menandakan bahwa kegiatan berhasil meningkatkan kesadaran dan pengetahuan peserta mengenai pentingnya multiliterasi dalam proses pembelajaran.

Pada pertanyaan 2 bahwa pengetahuan tentang jenis multiliterasi pada awalnya, sebagian besar guru (58,3%) hanya mengetahui 4 jenis multiliterasi, menunjukkan bahwa cakupan pemahaman guru masih terbatas pada literasi umum yang mungkin sering disampaikan dalam pelatihan sebelumnya. Sebagian kecil lainnya menyebutkan 3 jenis (16,7%) dan bahkan lebih dari 6 jenis (8,3%). Namun, setelah kegiatan, terjadi peningkatan pengetahuan yang signifikan. Jawaban “lebih dari 6 jenis” meningkat menjadi 41,7%, dan “kurang dari 6 jenis” menjadi 58,3%, menandakan bahwa peserta mulai menyadari bahwa multiliterasi tidak terbatas pada beberapa jenis tertentu, melainkan mencakup berbagai bentuk literasi seperti literasi digital, visual, numerasi, sains, budaya, dan lainnya. Ini menunjukkan kegiatan telah memperluas wawasan guru mengenai ragam aspek multiliterasi yang relevan dalam konteks pembelajaran abad 21. Selanjutnya, pada Pertanyaan 3 diperoleh Implementasi kegiatan multiliterasi pada siswa. Sebelum kegiatan, mayoritas responden (66,7%) berada pada posisi “ragu-ragu” mengenai implementasi multiliterasi, hanya 2 orang (16,7%) yang menyatakan “sudah” dan sisanya “belum”. Setelah kegiatan, jumlah yang menjawab “sudah” meningkat menjadi 6 orang (50%), sedangkan “ragu-ragu” menurun menjadi 5 orang (41,7%) dan “belum” menjadi 1 orang (8,3%). Ini menunjukkan bahwa kegiatan telah memotivasi sebagian guru untuk lebih yakin dalam mengimplementasikan multiliterasi.

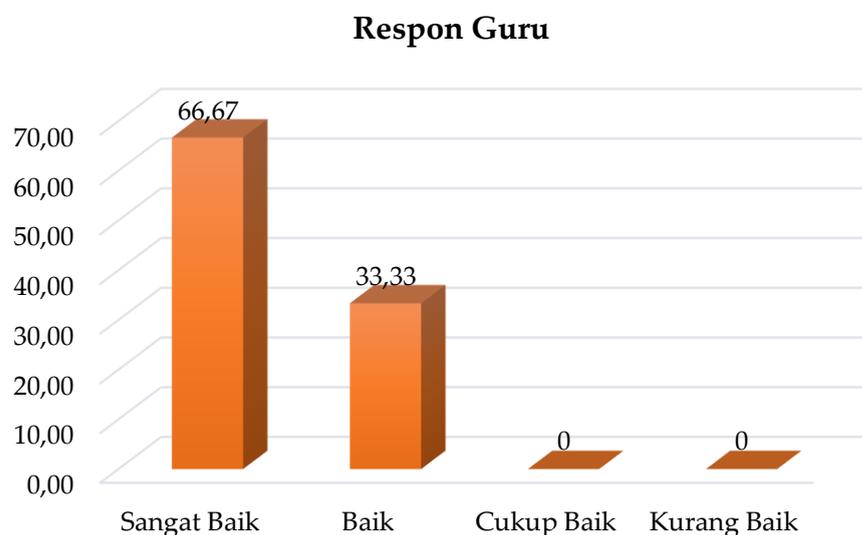
Pada pertanyaan 4 diperoleh bahwa Kemampuan multiliterasi siswa Sebelum kegiatan, sebanyak 5 orang (41,7%) menganggap siswanya sudah memiliki kemampuan multiliterasi yang optimal, 6 orang (50%) ragu-ragu, dan 1 orang (8,3%) menjawab belum. Setelah kegiatan, yang menjawab “sudah” meningkat menjadi 8 orang (66,7%) dan yang “ragu-ragu” menurun menjadi 4 orang (33,3%), tidak ada lagi yang menjawab “belum”. Hal ini menunjukkan keyakinan yang meningkat terhadap kemampuan siswa. Pada pertanyaan 5 diperoleh bahwa Penggunaan teknologi dalam pengembangan multiliterasi. Data menunjukkan bahwa sebelum kegiatan, hanya 16,7% guru yang menggunakan teknologi untuk mendukung multiliterasi. Meskipun masih rendah, peningkatan menjadi 33,3% pasca kegiatan menunjukkan adanya pergeseran awal ke arah pemanfaatan teknologi. Hal ini dapat menjadi pijakan untuk pelatihan lanjutan.

Pada pertanyaan 6 diperoleh bahwa Pengetahuan tentang aplikasi *Assemblr Edu* Sebelum kegiatan, hampir semua guru (91,7%) tidak mengetahui aplikasi *Assemblr Edu*, dan hanya 1 orang yang sudah mengenalnya. Ini menandakan bahwa aplikasi ini belum dikenal luas di kalangan guru, meskipun memiliki potensi besar dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi dan visualisasi 3D. Namun setelah kegiatan, seluruh responden (100%) menyatakan telah mengetahui aplikasi tersebut. Ini menunjukkan bahwa pengenalan aplikasi selama kegiatan berjalan sangat efektif, memberikan wawasan baru yang relevan dan aplikatif bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Selanjutnya pada pertanyaan 7 diperoleh Penggunaan *Assemblr Edu* dalam pembelajaran bahwa sebelum kegiatan, tidak ada guru yang pernah menggunakan *Assemblr Edu* dalam pembelajaran. Hanya 1 orang (8,3%) yang menjawab “jarang”, sementara 91,7% menyatakan belum pernah mencoba. Setelah kegiatan, 1 guru mulai menggunakan aplikasi ini, menunjukkan adanya inisiatif awal untuk memanfaatkan teknologi yang baru dikenalkan. Meski peningkatan ini masih terbatas, namun menjadi langkah awal yang penting dalam proses adopsi teknologi pembelajaran baru, terutama jika disertai dengan pendampingan atau pelatihan lanjutan.

Hasil dari pertanyaan 8 diperoleh pengetahuan tentang fitur-fitur *Assemblr Edu* bahwa sebelum kegiatan, 91,7% guru belum mengetahui fitur-fitur dalam *Assemblr Edu*. Kurangnya informasi ini kemungkinan menjadi penyebab rendahnya pemanfaatan aplikasi di kelas. Setelah kegiatan, seluruh peserta (100%) mengaku sudah mengetahui fitur-fiturnya. Ini menunjukkan bahwa kegiatan tidak hanya mengenalkan aplikasi, tetapi juga memberikan pemahaman menyeluruh mengenai cara kerja, fungsi, dan potensi dari masing-masing fitur yang tersedia, sehingga guru lebih siap untuk mengeksplorasi dan mengimplementasikannya dalam pembelajaran. Selanjutnya, hasil dari pertanyaan 9 diperoleh Pengetahuan manfaat aplikasi *Assemblr Edu* bahwa sebelum kegiatan, hanya 1 guru (8,3%) yang mengetahui manfaat dari *Assemblr Edu* dalam konteks pembelajaran. Setelah kegiatan, seluruh peserta (100%) menyatakan telah memahami manfaatnya, seperti meningkatkan keterlibatan siswa, mendukung visualisasi materi, dan memperkuat aspek digital literasi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kegiatan berhasil menyampaikan nilai praktis dari aplikasi dalam proses pembelajaran interaktif dan kreatif, yang sejalan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Hasil dari pertanyaan 10 diperoleh ketertarikan terhadap kegiatan pengabdian bahwa Baik sebelum maupun sesudah kegiatan, semua responden (100%) menyatakan tertarik mengikuti kegiatan pengabdian tim. Ini mencerminkan antusiasme tinggi dan penerimaan positif terhadap kegiatan yang diselenggarakan. Hasil pada pertanyaan nomor 11 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan signifikan dalam kesiapan guru untuk mengimplementasikan hasil kegiatan pengabdian di kelas. Sebelum kegiatan, hanya 2 dari 12 responden (16,7%) yang menyatakan siap mengimplementasikan, sementara setelah kegiatan jumlahnya meningkat menjadi 10 dari 12 responden (83,3%). Sebaliknya, jumlah responden yang ragu-ragu menurun drastis dari 9 orang (75%) menjadi 2 orang (16,7%), dan tidak ada lagi responden yang menyatakan tidak akan mengimplementasikan (dari sebelumnya 1 orang atau 8,3%). Data ini mencerminkan bahwa kegiatan pengabdian berhasil membangun pemahaman dan keyakinan para guru terhadap manfaat serta penerapan hasil kegiatan, sehingga mendorong perubahan sikap yang lebih positif dan proaktif terhadap pengembangan pembelajaran di kelas.

Terakhir untuk mengetahui respon kepuasan dari peserta kegiatan pengabdian mengenai aplikasi *assemblr edu* dalam mengembangkan multiliterasi siswa di SDN Karangpakis, maka dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Hasil Respon Guru.

Pada Gambar 4, diperoleh bahwa dari 12 guru terdapat 8 guru yang menyatakan bahwa kegiatan pengabdian “Sangat baik”, artinya sebanyak 66,67% yang memberikan respon sangat baik. Terdapat 4 guru yang menyatakan “Baik” terhadap kegiatan pengabdian yang telah dilakukan oleh tim pengabdian. Artinya, sebanyak 33,33% guru yang memberikan respon baik. Sedangkan tidak ada guru yang

memberikan respon “Cukup Baik” dan “Kurang Baik”. Secara keseluruhan bahwa hasil yang diperoleh dari pilihan sangat baik dan baik sudah lebih dari 75%, maka kegiatan pengabdian yang dilakukan dapat dikatakan berhasil. Hal ini dapat menjadi tolak ukur bahwa kegiatan yang telah dilakukan dapat memberi manfaat bagi guru di SDN Karangpakis 1 Jombang terutama dalam memanfaatkan teknologi berupa aplikasi *assemblr edu* untuk meningkatkan keterampilan multiliterasi siswa.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian bahwa guru lebih antusias dalam mengembangkan kreativitas dan potensi diri dalam memanfaatkan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik tentunya dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Purwati, 2023; Utomo et al., 2024; Yuliani et al., 2023). Di samping itu, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa lebih berkembang dalam berbagai keterampilan literasi (Harahap et al., 2023; Rahmasari et al., 2023). Kemampuan multiliterasi pada siswa perlu mendapatkan perhatian dari guru, guna mempersiapkan kecakapan yang lebih kompleks untuk di masa depan (Fitriyani et al., 2022; Purnawan et al., 2025). Aplikasi *Assemblr edu* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan multiliterasi siswa terutama literasi digital. Media pembelajaran yang terintegrasi teknologi tentunya dapat membantu guru dan siswa dalam memberikan ide dan gagasan yang lebih konkrit dalam proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan kualitas pendidikan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian dan kuesioner yang telah diberikan pada peserta bahwa adanya peningkatan yang ditunjukkan terutama pemahaman guru tentang multiliterasi, kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi berupa aplikasi *assemblr edu*, serta keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa. Di samping itu, keberhasilan kegiatan pengabdian juga dapat dilihat dari hasil respon guru yaitu sebanyak 66,67% yang memberikan respon sangat baik. Sebanyak 33,33% guru yang memberikan respon baik. Sedangkan tidak ada guru yang memberikan respon “Cukup Baik” dan “Kurang Baik”. Secara keseluruhan bahwa hasil yang diperoleh dari pilihan sangat baik dan baik sudah lebih dari 75%, maka kegiatan pengabdian yang dilakukan dapat dikatakan berhasil. Kegiatan pengabdian yang bersifat pemanfaatan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran perlu dilakukan oleh pihak sekolah secara berkelanjutan. Pihak sekolah dapat melakukan kolaborasi dengan civitas akademika di perguruan tinggi secara berkala guna mengembangkan potensi guru dan siswa supaya lebih optimal.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas PGRI Jombang yang telah memberikan dana pengabdian melalui Program Hibah Internal Tahun 2025. Tim pengabdian juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SDN Karangpakis 1 Jombang yang telah memberikan izin untuk kegiatan pengabdian, serta bapak/ibu guru yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan pengabdian.

DAFTAR RUJUKAN

- 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/>
- Dores, O. J., & Setiawan, B. (2015). Meningkatkan Literasi Matematis Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar Dalam Membelajarkan Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia (JPMI)*, 4(1), 42–46.
- Febrianti, S., Utama, H. B., Hayati, N., Setiawati, M., & Adi, N. (2025). Pelatihan pengelolaan media digital website untuk membangun branding sekolah pada SMA Bukit Barisan Kota Padang. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 9, 274–282.
- Fitriyani, N. N., Kusuma, R. M., Supriadi, Y. N., Kusuma, J. W., & Hamidah, H. (2022). PKM Peran Pelatihan pemanfaatan aplikasi *assemblr edu* untuk optimalisasi keterampilan multiliterasi di SDN Karangpakis 1 Jombang

- Mahasiswa Kampus Mengajar 3 dalam Meningkatkan Literasi dan Numerasi Peserta Didik di Sekolah Dasar. *International Journal of Community Service Learning*, 6(2), 240–248. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v6i2.51914>
- Harahap, H., Mardianto, M., & Padli Nasution, M. I. (2023). Analisis Model Pembelajaran Multiliterasi dalam Meningkatkan Kualitas Pemahaman Membaca Siswa. *Instructional Development Journal*, 6(1), 13. <https://doi.org/10.24014/idj.v6i1.23276>
- Lailan, A. (2024). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(7), 3257–3262. <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i7.3115>
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Lukman, I. R., Muliaman, A., & Ananta, A. R. (2025). Implementasi kurikulum merdeka : inovasi pembelajaran digital berbasis videografi dalam MGMP kimia di Kabupaten Bireun. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 9, 256–263.
- Patta, R., & Muin, A. (2021). Kemampuan Literasi Numerasi Ditinjau Dari Gaya Kognitif. *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(2), 212–217.
- Purnawan, P. W., Fath, N., & Wahyuningtyas, A. (2025). Peningkatan kapasitas keahlian santri tentang edukasi dan sistem mitigasi bahaya kebakaran berbasis internet of things pada komunitas santri multimedia Pesantren Madinah Al Hijrah , Kota Pandeglang. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 9, 706–716.
- Purwati, D. E. (2023). Media Ajar Matematika Berbasis STEM Menggunakan Augmented Reality Untuk Siswa SMK. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 14(2), 241–250. <https://doi.org/10.26877/aks.v14i2.16080>
- Rahmasari, F., Muchtar, F. F., Imtinan, S. N., Kamilah, Z. N., & Wulan, N. S. (2023). Analisis Penerapan Pembelajaran Multiliterasi di Sekolah Dasar. *EduCurio Journal*, 1(2), 645–651.
- Setiyani, Waluya, S. B., Sukestiyarno, Y. L., Cahyono, A. N., & Santi, D. P. D. (2024). Assessing numeracy skills on flat shapes and scaffolding forms in junior high school. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 13(1), 422–432. <https://doi.org/10.11591/ijere.v13i1.25186>
- Shelemo, A. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr EDU Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi ASEAN Kelas VI. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Sumarni, S., Adiastuty, N., Riyadi, M., Nisa, D. K., Restu, A. M., & Lestari, I. T. (2023). Analisis Kemampuan Literasi Matematika Siswa Smp Dalam Mengerjakan Soal Pisa Uncertainty and Data Content. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 725. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6426>
- Utomo, E. S. (2023). Kemampuan Literasi Matematis Calon Guru Dalam Pengajuan Masalah Berorientasi Data Berdasarkan Kemampuan Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(3), 3362. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i3.6463>
- Utomo, E. S., Suryowati, E., & Farhan, A. (2024). PELATIHAN PENINGKATAN KETERAMPILAN LITERASI (NUMERASI , BUDAYA , DIGITAL) MELALUI MATH E-COMIC. *Communnity Development Journal*, 5(5), 8664–8673.
- Yuliani, I., Prihaswati, M., & Mawarsari, V. D. (2023). Respon Penggunaan E-LKPD Berbasis STEM Kearifan Lokal Bernuansa Pendidikan Karakter Materi Lingkaran Kelas VIII. *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 14(2), 119–130. <https://doi.org/10.26877/aks.v14i2.15915>