



Isian Substansi Proposal

PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT INTERNAL UNISSULA

Pengusul hanya diperkenankan mengisi di tempat yang telah disediakan sesuai dengan petunjuk pengisian dan tidak diperkenankan melakukan modifikasi template atau penghapusan di setiap bagian.

Pengisian poin A sampai dengan poin F mengikuti template berikut dan dibatasi jumlah kata atau halaman. Dilarang menghapus/memodifikasi template ataupun menghapus penjelasan di setiap poin.

A. JUDUL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Tuliskan judul usulan penelitian maksimal 20 kata.

Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Assemblr Edu bagi Guru untuk Mendukung Implementasi Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*)

B. RINGKASAN

Isian ringkasan penelitian tidak lebih dari 300 kata yang berisi urgensi, tujuan, metode, dan luaran yang ditargetkan.

Perkembangan teknologi digital mendorong guru untuk terus berinovasi dalam merancang pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Namun, berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan guru di salah satu SMP di Kota Semarang, pemanfaatan platform Assemblr Edu sebagai media pembelajaran digital masih terbatas sehingga belum dimanfaatkan secara optimal dalam mendukung implementasi pembelajaran mendalam (*Deep Learning*). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan Assemblr Edu guna mendukung implementasi pembelajaran mendalam (*Deep Learning*). Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahap observasi kebutuhan, koordinasi dengan sekolah mitra, penyampaian materi, pelatihan dan praktik pembuatan media pembelajaran, pendampingan implementasi, serta evaluasi hasil kegiatan. Pendekatan yang digunakan bersifat partisipatif sehingga peserta tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual, tetapi juga menghasilkan media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

Luaran yang ditargetkan dari kegiatan ini meliputi meningkatnya kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Assemblr Edu, tersusunnya produk media pembelajaran digital yang siap digunakan, meningkatnya kualitas pembelajaran melalui penerapan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*), serta publikasi artikel ilmiah pengabdian kepada masyarakat sebagai bentuk diseminasi hasil kegiatan.

Kata kunci maksimal 5 kata dipisah dengan tanda titik koma (;) satu spasi.

Kata kunci: Assemblr Edu; media pembelajaran digital; guru; pembelajaran mendalam; pelatihan

C. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong transformasi digital yang fundamental dalam ekosistem pendidikan global [1]. Di era abad ke-21, guru dituntut tidak hanya memiliki literasi pedagogis, tetapi juga kompetensi digital untuk merancang pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada peserta didik [2]. Sejalan dengan kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*), proses pembelajaran dituntut untuk mendorong kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, serta pemecahan masalah melalui pengalaman belajar yang bermakna [3].

Salah satu teknologi pembelajaran digital yang memiliki potensi besar dalam mendukung Pembelajaran Mendalam adalah media berbasis *Augmented Reality* (AR) [4]. Pemanfaatan platform Assemblr Edu memungkinkan integrasi objek tiga dimensi (3D) dan visualisasi AR yang interaktif, sehingga mampu menjembatani materi pembelajaran yang kompleks menjadi visualisasi nyata yang menarik dan mudah dipahami peserta didik [5]. Media interaktif berbasis AR terbukti secara signifikan mampu meningkatkan keterlibatan aktif (*student engagement*), retensi memori, serta motivasi belajar peserta didik dibandingkan dengan penggunaan media statis konvensional [6].

Namun, berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah mitra di salah satu SMP di Kota Semarang, ditemukan rumusan permasalahan utama di lapangan. Meskipun guru-guru telah terbiasa menggunakan media digital mendasar seperti PowerPoint, video tayangan, dan *Learning Management System* (LMS), pemanfaatan teknologi interaktif mutakhir khususnya Assemblr Edu berbasis AR masih sangat terbatas dan belum dimanfaatkan secara optimal. Permasalahan mendasar yang dihadapi mitra meliputi: (1) kurangnya pemahaman konseptual dan teknis guru mengenai integrasi aplikasi Assemblr Edu dalam Pembelajaran Mendalam, (2) belum tersedianya media pembelajaran berbasis AR buatan guru secara mandiri yang sesuai dengan karakteristik materi SMP, serta (3) ketiadaan pelatihan kontekstual yang menyediakan pendampingan (*mentoring*) berkelanjutan hingga menghasilkan produk siap pakai di kelas.

D. SOLUSI PERMASALAHAN DAN LUARAN

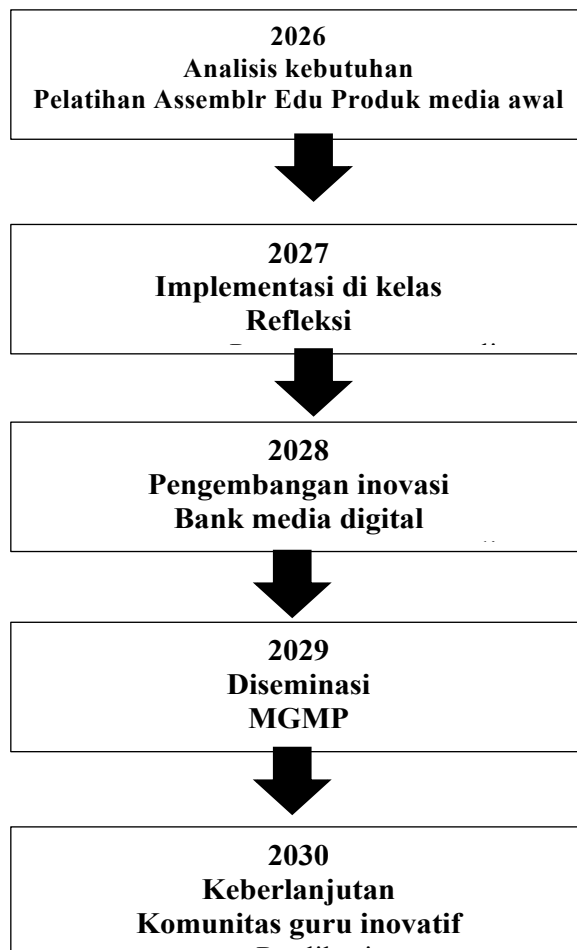
1. Solusi Permasalahan

Sebagai pendekatan pemecahan masalah atas situasi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang menggunakan metode pelatihan partisipatif (*participatory training*) yang dikombinasikan dengan praktik langsung (*hands-on training*), pendampingan terstruktur, serta evaluasi produk [7]. Melalui pendekatan ini, peserta tidak hanya menerima transfer pengetahuan secara teoritis, tetapi juga dibimbing secara intensif untuk menyusun dan menguji coba media pembelajaran berbasis AR yang disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum di sekolah mitra.

Dilihat dari aspek *state-of-the-art*, beberapa kegiatan pengabdian terdahulu telah membuktikan efektivitas Assemblr Edu dalam lingkup pendidikan. Pelatihan bagi Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) menunjukkan peningkatan motivasi dan pemahaman guru dalam mengadopsi media Assemblr Edu [5]. Begitu pula pelatihan media AR pada kelompok guru biologi terbukti mampu mendorong kemampuan perancangan media interaktif [8]. Kendati demikian, sebagian besar kegiatan pengabdian terdahulu masih berfokus pada tahap pengenalan aplikasi (*introduction*) dan praktik fitur dasar tanpa dibarengi pendampingan pengembangan produk yang terintegrasi langsung dengan strategi Pembelajaran Mendalam (*Deep*

Learning).

Kebaruan dari kegiatan pengabdian ini terletak pada pengintegrasian pemanfaatan Assemblr Edu berbasis AR yang difokuskan secara khusus untuk mendukung skenario Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) bagi guru SMP di Kota Semarang. Pendekatan pengabdian ini tidak berhenti pada pelaksanaan workshop semata, melainkan memberikan pendampingan (*mentoring*) hingga menghasilkan produk media pembelajaran digital interaktif yang siap diimplementasikan dan diuji coba secara mandiri dalam proses pembelajaran di kelas.



Gambar 1. Road Map Pengabdian

2. Luaran

Luaran yang dihasilkan adalah artikel yang dipublikasikan di jurnal nasional minimal SINTA 4 dan Video kegiatan yang dipublikasikan di YouTube.

E. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan menggunakan metode pelatihan partisipatif (*participatory training*) yang dipadukan dengan praktik langsung (*hands-on training*), pendampingan, dan evaluasi. Pendekatan tersebut dipilih agar guru tidak hanya memperoleh pemahaman mengenai konsep media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* menggunakan Assemblr Edu, tetapi juga mampu mengembangkan media pembelajaran secara mandiri serta

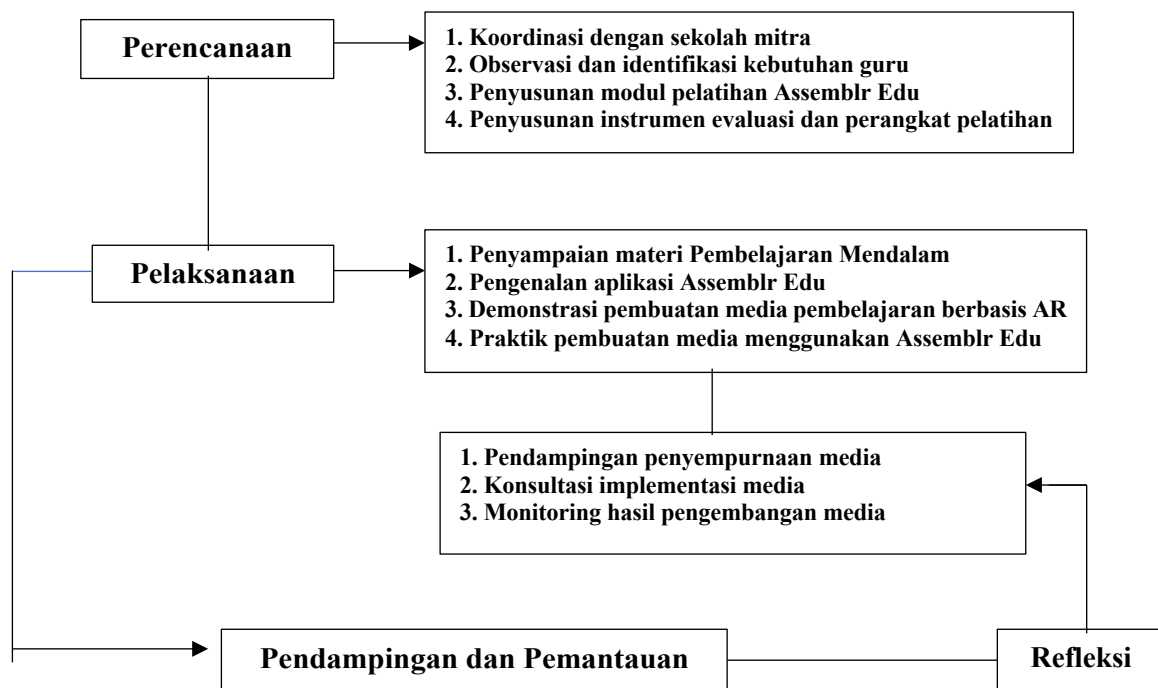
mengimplementasikannya dalam pembelajaran mendalam.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan tahap persiapan melalui koordinasi dengan pihak sekolah mitra, observasi kondisi pembelajaran, serta wawancara kepada guru untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran digital. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, tim pengabdian menyusun modul pelatihan, perangkat praktik, serta instrumen evaluasi sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan. Tahap ini diharapkan menghasilkan informasi mengenai kebutuhan mitra sekaligus tersedianya perangkat pelatihan yang siap digunakan.

Selanjutnya dilaksanakan kegiatan pelatihan yang diawali dengan penyampaian materi mengenai konsep pembelajaran mendalam dan pemanfaatan aplikasi Assemblr Edu sebagai media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*. Setelah penyampaian materi, peserta mengikuti demonstrasi penggunaan aplikasi dan praktik secara langsung untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Selama kegiatan berlangsung, tim pengabdian memberikan bimbingan dan umpan balik agar setiap peserta mampu menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Media yang telah disusun kemudian disempurnakan melalui kegiatan pendampingan. Pendampingan dilakukan secara langsung maupun daring sesuai kebutuhan peserta dengan memberikan konsultasi mengenai desain media, penyusunan materi, pemanfaatan fitur Assemblr Edu, serta kesiapan media untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Tahap ini diharapkan menghasilkan media pembelajaran yang layak dan siap digunakan di kelas.

Tahap akhir berupa evaluasi dilakukan melalui penyebaran angket respons peserta dan penilaian terhadap produk media pembelajaran yang dihasilkan selama pelatihan. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan kegiatan, mengukur peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*, serta menjadi dasar penyempurnaan pelaksanaan program pengabdian pada kegiatan berikutnya. Seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan oleh ketua dan anggota tim pengabdian bekerja sama dengan pihak sekolah mitra.



Gambar 2. Rencana Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

F. ANGGARAN BIAYA DAN JADWAL PELAKSANAAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Anggaran Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Biaya yang diusulkan
1	Biaya Pelatihan/ Penyuluhan (maksimum 40%)	Rp. 2.000.000
2	Perjalanan (maksimum 20%)	Rp. 1.000.000
3	Bahan habis pakai (maksimum 15%)	Rp. 750.000
4	Lain-lain: publikasi, seminar, lainnya (maksimum 25%)	Rp. 1.250.000
	Jumlah	Rp. 5.000.000

Justifikasi Anggaran

Biaya Pelatihan/ Penyuluhan (maksimum 40%)

Item	Satuan	Volume	Biaya Satuan	Total
Honor Narasumber	Hari	2	Rp. 300.000	Rp. 600.000
Honor Tenaga Administrasi	Hari	2	Rp. 150.000	Rp. 300.000
Konsumsi Pelatihan	Paket	1	Rp. 400.000	Rp. 400.000
Sewa Tempat Pelatihan	Hari	1	Rp. 150.000	Rp. 150.000
Penggandaan Materi Pelatihan	Paket	1	Rp. 300.000	Rp. 300.000
Plakat dan Banner	Paket	1	Rp. 200.000	Rp. 250.000
			Sub Jumlah:	Rp. 2.000.000

Perjalanan (maksimum 20%)

Item	Satuan	Volume	Biaya Satuan	Total
Biaya perjalanan survey	Hari	1	Rp. 100.000	Rp. 100.000
Biaya perjalanan izin pelatihan	Hari	1	Rp. 100.000	Rp. 100.000
Biaya perjalanan kegiatan	Hari	2	Rp. 200.000	Rp. 400.000
Biaya perjalanan narasumber	Hari	2	Rp. 200.000	Rp. 400.000
			Sub Jumlah:	Rp. 1.000.000

Bahan habis pakai (maksimum 15%)

Item	Satuan	Volume	Biaya Satuan	Total
Alat tulis (kertas, buku, pensil, spidol) dan perlengkapan praktik	Paket	1	Rp. 750.000	Rp. 750.000
			Sub Jumlah:	Rp. 750.000

Lain-lain: publikasi, seminar, lainnya (maksimum 25%)

Item	Satuan	Volume	Biaya Satuan	Total
Biaya publikasi (spanduk dan poster)	Paket	1	Rp. 500.000	Rp. 500.000
Biaya publikasi artikel ilmiah	Paket	1	Rp. 750.000	Rp. 750.000
			Sub Jumlah:	Rp. 1.250.000

Jadwal Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat

Jadwal pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dibuat dengan tahapan yang jelas untuk maksimal 1 tahun dalam bentuk diagram batang (*bar chart*).

No	Uraian Kegiatan	Bulan ke-											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Koordinasi dengan sekolah mitra dan perizinan	■											
2	Observasi kebutuhan dan persiapan perangkat pelatihan	■	■										
3	Penyusunan modul, instrumen evaluasi, dan bahan pelatihan		■	■									
4	Pelaksanaan pelatihan Assemblr Edu			■									
5	Pendampingan pengembangan media pembelajaran			■	■								
6	Monitoring dan evaluasi hasil pelatihan				■	■							
7	Penyusunan laporan akhir					■	■						
8	Penyusunan artikel ilmiah pengabdian						■	■					
9	Publikasi artikel dan penyelesaian luaran							■	■				

G. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Suyanti E, dkk. Pembelajaran Mendalam (Deep Learning): Strategi Pembelajaran di Era Merdeka Belajar. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah; 2025. Retrieved from <https://jurnal.mifandimandiri.com/index.php/jannah/article/view/245>
- [2] Erfan M, Istiningsih S, Dewi NK, Darmiany D, Karma IN. PELATIHAN PENGGUNAAN PLATFORM ASSEMBLR EDU BAGI GURU DAN PESERTA DIDIK DI SDN 7 MATARAM. JWD [Internet]. 2024Apr.30 [cited 2026Jul.22];6(1):38-44. Available from: <https://jwd.unram.ac.id/index.php/jwd/article/view/294>
- [3] Raup A, Ridwan W, Khoeriyah Y, Supiana S, Zaqiah QY. Deep Learning dan Penerapannya dalam Pembelajaran. jiip [Internet]. 2022Sep.1 [cited 2026Jul.23];5(9):3258-67. Available from: <https://jiip.stkipyapisdompui.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/805>
- [4] Nugrohadhi S, Anwar MT. Pelatihan assembler edu untuk meningkatkan keterampilan guru merancang project-based learning sesuai kurikulum merdeka belajar. Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran. 2022 Jun 26;16(1):77-80.DOI: <https://doi.org/10.26877/mpp.v16i1.11953>
- [5] Masgo, Ratnaningsih PW, Mery, Prasasti L, Syafri RA. Sosialisasi Pemanfaatan Assemblr Edu sebagai Media Pembelajaran pada MGMP Bahasa Inggris Rayon II Kabupaten Muaro Jambi. Jurnal Pengabdian Masyarakat UNAMA (JPMU). 2026;5(1):19-24. DOI: 10.33998/jpmu.v5i1
- [6] Aisyah R. Pelatihan pembuatan media augmented reality menggunakan aplikasi Assemblr untuk mengembangkan kompetensi digital guru PAUD. Jurnal Pengabdian Pendidikan. 2025 Jun 19;1(1):52-60.DOI: <https://doi.org/10.59829/g9y23458>
- [7] Rahmat, Sadly Syamsuddin, Erfan Hasmin, Arwansyah, Sitti Harlina, Arham Arifin, Hasyrif SY, Faizal, & Imran Djafar. (2025). Efektivitas Pelatihan Komputer dalam Meningkatkan Kemampuan Teknologi Guru SD: Analisis Berdasarkan Metode

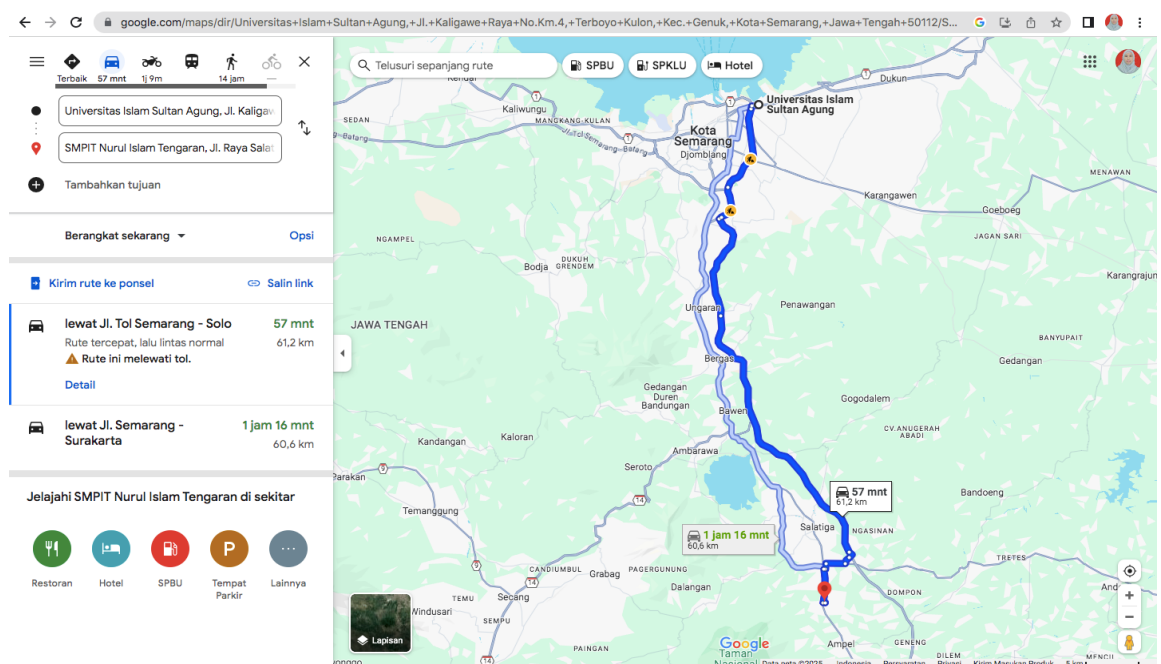
Wawancara: Penelitian. Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan, 3(4), 4378–4383. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1057>

- [8] Yuniarti A, Wahyuni ES, dkk. Pelatihan pembuatan media pembelajaran biologi berbasis Augmented Reality dengan menggunakan Assemblr EDU untuk guru di MGMP Biologi Kota Pontianak. Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat. 2025;10(1):240–248. DOI: <https://doi.org/10.30653/jppm.v10i1.1109>

H. PETA LOKASI MITRA SASARAN

Peta lokasi mitra sasaran berisikan gambar peta lokasi (hasil dari **Screen shots Google Map**)

SMP IT Nurul Islam Tenganan memiliki potensi wilayah yang sangat strategis pada jalur utama Semarang – Solo yang mudah dijangkau, dan di kaki Gunung Merbabu. Tepatnya di Dusun Kaligandu RT 11/ RW 03 Desa Klero Kecamatan Tenganan Kabupaten Semarang. Sebagai target kegiatan PKM, SMP IT Nurul Islam terletak di 61,2 km dari kampus Unissula (57 menit melewati jalan tol Semarang-Salatiga). Lokasi SMP IT Nurul Islam dideskripsikan dalam gambar peta berikut.



I. LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pernyataan Keaslian Pengabdian kepada Masyarakat bermeterai 10.000 oleh ketua pelaksana.

Lampiran 2. Surat Kesiediaan Mitra Pengabdian kepada Masyarakat

**SURAT PERNYATAAN KETUA PELAKSANA PENGABDIAN KEPADA
MASYARAKAT**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Aida Azizah, S.Pd., M.Pd.

NIK : 211313018

Fakultas/Prodi : FKIP/ Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dengan ini menyatakan bahwa proposal pengabdian kepada masyarakat saya dengan judul: **Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Assemblr Edu bagi Guru untuk Mendukung Implementasi Pembelajaran Mendalam (Deep Learning)** yang diusulkan dalam skema Pengabdian kepada Masyarakat PKM-PK melalui dana Internal UNISSULA tahun anggaran 2026 bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga/sumber dana lain.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidak sesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang sudah diterima ke Perguruan Tinggi melalui LPPM UNISSULA.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Semarang, 24 Juli 2026

Yang menyatakan,



(Dr. Aida Azizah, S.Pd., M.Pd.)

**SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN MITRA
PELAKSANA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sunarto

Jabatan : Kepala Sekolah

Nama Instansi : SMP IT NURUL ISLAM TENGARAN

Alamat Instansi : Jalan Semarang – Solo Km 8, Kaligandu Rt 11 Rw 03, Desa Klero,
Kecamatan Tenganan, Kabupaten Semarang, Provinsi Jawa Tengah

Dengan ini menyatakan bersedia bekerja sama dengan Tim Pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang berjudul: **Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Assemblr Edu bagi Guru untuk Mendukung Implementasi Pembelajaran Mendalam (Deep Learning)** Sebagai mitra **Pelaksana dan atau Pengguna hasil*** Pengabdian kepada Masyarakat tersebut dengan memberikan kontribusi berupa:

1. Pelatihan
2. Pembuatan modul pembelajaran
3. Pendampingan
4. Kolaborasi dengan siswa
5. Penyebaran hasil karya

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Semarang, 24 JULI 2026

Yang menyatakan,

Meterai 10.000

Stempel Instansi

(Sunarto)

***Hapus yang tidak perlu.**