

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
3D BERBASIS ASSEMBLR EDU MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS PADA SEKOLAH DASAR**

PROPOSAL PENGABDIAN

Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pada Program Studi
Teknologi Informasi Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Labuhanbatu



OLEH :

MHD ALBANI SASKIRANA

2208100057

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LABUHANBATU
RANTAUPRAPAT
TA.2026**

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif 3D
Berbasis Assemblr Edu Mata Pelajaran Bahasa Inggris
Pada Sekolah Dasar

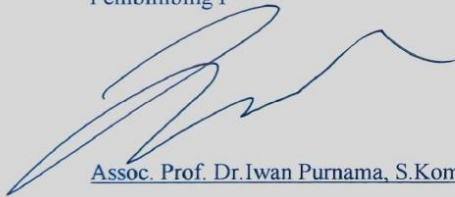
Nama : Mhd Albani Saskirana

NPM : 2208100057

Prodi : Teknologi Informasi

Disetujui Pada Tanggal 25 Juli 2026

Pembimbing I



Assoc. Prof. Dr. Iwan Purnama, S.Kom., M.Kom

NIDN : 0112029202

Pembimbing II



Elysa Rohayani Hasibuan S.Pd, M.S

NIDN : 0115028404

LEMBAR PENGESAHAN NASKAH SKRIPSI

Judul Skripsi : Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif 3D
Berbasis Assemblr Edu Mata Pelajaran Bahasa Inggris
Pada Sekolah Dasar
Nama : Mhd Albani Saskirana
NPM : 2208100057
Prodi : Teknologi Informasi

Telah Diuji Dan Dinyatakan Lulus Dalam Ujian Sarjana
Pada Tanggal 25 Juli 2026

TIM PENGUJI

Pembimbing I (Ketua)

Nama : Assoc. Prof. Dr. Iwan Purnama, S.Kom, M.Kom
NIDN : 0112029202

Tanda Tangan



Pembimbing II (Anggota)

Nama : Elysa Rohayani Hasibuan S.Pd, M.S
NIDN : 0115028404



Penguji I (Penguji)

Nama : Rahmadani Pane, S.Kom, M.Kom
NIDN : 0110058601



Rantauprapat, 25 Juli 2026

Dekan
Fakultas Sains dan Teknologi



Assoc. Prof. Dr. Iwan Purnama, S.Kom., M.Kom
NIDN.0112029202

Ka. Program Studi
Teknologi Informasi



Rahmadani Pane, S.Kom., M.Kom
NIDN.0110058601

PERNYATAAN

Judul Skripsi : Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif 3D
Berbasis Assemblr Edu Mata Pelajaran Bahasa Inggris
Pada Sekolah Dasar
Nama : Mhd Albani Saskirana
NPM : 2208100057
Prodi : Teknologi Informasi

Dengan ini Peneliti menyatakan bahwa skripsi ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Teknologi Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Labuhanbatu adalah hasil karya tulis Peneliti sendiri. Semua kutipan maupun rujukan dalam Penelitian skripsi ini telah Peneliti cantumkan sumbernya dengan benar sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Jika di kemudian hari ternyata ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil karya Peneliti atau plagiat, Peneliti bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang disandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan Perundang-undangan yang berlaku.

Rantauprapat, 25 Juli 2026

nbuat Pernyataan

Mhd Albani Saskirana
NPM 2208100057

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar masih menghadapi kendala berupa rendahnya motivasi belajar siswa dan keterbatasan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif tiga dimensi berbasis Augmented Reality menggunakan platform Assemblr EDU pada mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, serta menilai tingkat kelayakan dan efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif dengan tahapan perancangan media, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, kuesioner, serta uji coba terbatas kepada pengguna. Media yang dikembangkan menyajikan materi kosakata Bahasa Inggris dalam bentuk objek 3D interaktif yang dapat diakses melalui perangkat mobile. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Assemblr EDU memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dari aspek materi, tampilan, dan kemudahan penggunaan. Selain itu, penggunaan media ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu pemahaman kosakata secara lebih kontekstual. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif 3D berbasis Augmented Reality menggunakan Assemblr EDU dinilai efektif dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar serta berpotensi mendukung transformasi digital pendidikan dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Augmented Reality, Assemblr EDU, Bahasa Inggris, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

The rapid advancement of digital technology necessitates innovative learning media to enhance the quality of teaching and learning processes, particularly at the elementary school level. English language learning in elementary schools still faces challenges, including low student learning motivation and the limited availability of interactive learning media that align with students' characteristics. This study aims to design and develop an interactive three-dimensional learning media based on Augmented Reality using the Assemblr EDU platform for English subjects in elementary schools, as well as to evaluate its feasibility and effectiveness in improving students' learning motivation and learning outcomes. A participatory approach was employed, encompassing stages of media design, implementation, and evaluation. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and limited user testing. The developed media presents English vocabulary materials in the form of interactive 3D objects accessible via mobile devices. The evaluation results indicate that the Assemblr EDU-based learning media demonstrates a high level of feasibility in terms of content quality, visual design, and ease of use. Furthermore, the use of this media enhances students' learning motivation and facilitates contextual vocabulary comprehension. Therefore, the interactive 3D Augmented Reality learning media developed using Assemblr EDU is considered effective and suitable as an alternative learning medium for teaching English in elementary schools and has strong potential to support digital transformation in basic education.

Keywords: Learning Media, Augmented Reality, Assemblr EDU, English Language Learning, Elementary School.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang memberikan kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan pada bagina rasulullah Nabi Muhammad SAW. Semoga kita menjadi bagian dari orang-orang yang mandapatkan syafaatnya di akhirat kelak. Proposal yang berjudul “RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF 3D BERBASIS ASSEMBLR EDU MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS PADA SEKOLAH DASAR ”. Penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan Skripsi pada program Strata1 di Prodi Teknologi Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Labuhanbatu. Terima kasih penulis sampaikan kepada Bapak Assoc. Prof. Dr. Iwan Purnama, S.Kom., M.Kom, selaku pembimbing I dan Ibu Elysa Rohayani Hasibuan S.Pd, M.S selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Dr.H. Amarullah Nasution, SE., MBA, Selaku pendiri Yayasan Universitas Labuhanbatu.
2. Halomoan Nasuton, S.H., Selaku Ketua Yayasan Universitas Labuhanbatu.
3. Assoc. Prof. Ade Parlaungan Nasution, S.E, M.Si, Ph.D, Selaku Rektor Universitas Labuhanbatu.
4. Assoc. Prof. Dr. Iwan Purnama, S.Kom., M.Kom, Selaku Desan Fakultas Sains dan Tekhnoigi Universitas Labuhanbatu.

5. Rahmadani Pane, S.Kom., M.Kom, selaku Kaprodi Teknologi Informasi yang selalu memberikan pengarahan kepada siswa
6. Assoc. Prof. Dr. Iwan Purnama, S.Kom., M.Kom, selaku dosen pembimbing 1 yang selalu memberikan arahan dan bimbingan.
7. Ibu Elysa Rohayani Hasibuan S.Pd, M.S selaku dosen pembimbing 2 yang selalu memberikan arahan dan bimbingan.
8. Orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan doa, semangat dan dukungan. Semua pihak yang sudah berkenan membantu didalam penulisan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu demi satu.

Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih belum sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan masukan dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi masyarakat serta ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan.

Rantauprapat, 13 Januari 2026



MHD. ALBANI SASKIRANA



**COMMUNITY DEVELOPMENT JOURNAL : JURNAL PENGABDIAN
MASYARAKAT**
LEMBAGA PENGABDIAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
Jalan Tuanku Tambusai 23 Bangkinang Kabupaten Kampar Riau
email: codevelopmen@gmail.com

SURAT BUKTI TERIMA
(Letter of Acceptance)
Nomor: 2210/CDJ/VIII/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mufarizuddin
Jabatan : Editor in Chief
Jurnal : Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat
ISSN : e-ISSN 2721-5008 | p-ISSN 2721-4990
Terindeks : Google Scholar, Portal Garuda (IPI), BASE, ROAD, Crossref, SINTA (Grade 5)

Menerangkan bahwa setelah dilakukan proses review dan revisi, maka tim redaksi (editorial team) **menerima paper** dengan identitas berikut`

Nama : Mhd Albani Saskirana 1 , Iwan Purnama 2 ,
Elysa Rohayani Hasibuan 3 , Rahmadani Pane4
Institusi : Universitas Labuhanbatu
Judul : PELATIHAN GURU UNTUK PENGGUNAAN ASSEMBLR
EDU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUGMENTED REALITY

Dipublikasikan pada periode terbit **Volume 7 Nomor 4 Tahun 2026**. Demikian suratpenerimaan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bangkinang, 13 Agustus 2026
Kepala Editor,



Mufarizuddin, M.Pd.