

ABSTRAK

TRI ABDI MARDINAWAN. Pengembangan Media Assemblr Studio Berbasis 5e Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 111923 Bulusari T.A 2023/2024. Skripsi. Medan : Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Medan. 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media yang menarik dan menyenangkan yaitu media pembelajaran berbasis *Assemblr Studio*. *Assemblr* adalah salah satu aplikasi 3D/4D terbaik yang mendorong pelajar untuk belajar dan memahami apa yang mereka pelajari lewat membangun dan merancang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research & Development* (R&D) yang sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis *assemblr studio*. *Research & Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk untuk pendidikan dan pembelajaran. Hasil dari penelitian ini yaitu kelayakan media pembelajaran *assemblr studio* berbasis *5E*, dilihat dari hasil validasi oleh para ahli yang meliputi ahli materi dan ahli media. Pada ahli materi dilakukan 2 tahapan di mana tahap 1 memperoleh persentase kelayakan 60% dan tahap 2 memperoleh persentase 80% dengan rata-rata persentase kelayakan 70%. Pada ahli media dilakukan 1 tahap dan memperoleh persentase kelayakan 77% termasuk kategori sangat layak sehingga media pembelajaran ini dapat digunakan pada pembelajaran tema 8 subtema 1 pembelajaran 1. Sehingga kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah Media pembelajaran *Assemblr Studio* berbasis *5E* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan Media, Assemblr Studio, Hasil Belajar



ABSTRACT

TRI ABDI MARDINAWAN. Development of 5E Based Assemblr Studio Media Improve Learning Outcomes For Class V Students at State Elementary School 112319 Bulusari T.A 2023/2024. Skripsi. Medan : Faculty of Education. Universitas Negeri Medan. 2024.

This research aims to develop interesting and fun media, namely learning media based on Assemblr Studio. Assemblr is one of the best 3D/4D apps that encourages students to learn and understand what they learn through building and designing. This research uses Research & Development (R&D) research methods in accordance with the purpose of the study, namely developing studio-based learning media. Research & Development (R&D) is a research method used to develop or validate products for education and learning. The result of this study is the feasibility of 5E-based studio assemblr learning media, seen from the results of validation by experts including material experts and media experts. In material experts, 2 stages are carried out where stage 1 obtains a feasibility percentage of 60% and stage 2 obtains a percentage of 80% with an average eligibility percentage of 70%. In media experts, 1 stage was carried out and obtained a feasibility percentage of 77%, including the very feasible category so that this learning media can be used in learning theme 8, subtheme 1, learning 1. So that the conclusion obtained from this research and development is that 5E-based Assemblr Studio learning media to improve student learning outcomes is declared suitable for use in learning.

Keywords : Media Development, Assemblr Studio, Learning Outcomes.

