

CERDAS MENDIDIK

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/cm>

PENGEMBANGAN MODUL AJAR INTERAKTIF BERBASIS *AUGMENTED REALITY* BERBANTUAN *ASSEMBLR EDU* MATERI IPAS SISTEM

PENCERNAAN FASE C

DOI : 10.26877/cm.v3i2.19575

S

Dalilun Najih¹⁾, Siti Patonah²⁾, Sukamto³⁾

¹ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

² Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan modul ajar interaktif berbasis *augmented reality* berbantuan *assemblr edu* materi IPAS sistem pencernaan kelas V di SDN 2 Babaktulung Rembang serta mengetahui kevalidan dan kepraktisan modul ajar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model 4D yang memiliki tahapan antara lain *define, design, develop, disseminate*. Hasil validasi ahli media dan ahli materi modul ajar interaktif berbasis *augmented reality* berbantuan *assemblr edu* materi IPAS sistem pencernaan kelas V di SDN 2 Babaktulung Rembang yang dikembangkan diperoleh rata-rata persentase 93,7% dan 89% sehingga layak diujicobakan di lapangan. Selanjutnya penilaian ahli praktisi diperoleh rata-rata persentase 88,7%. Respon siswa diperoleh persentase 97,2% pada kelas uji coba dan 97,4% pada kelas penyebaran. Berdasarkan hasil penelitian di lapangan disimpulkan bahwa pengembangan modul ajar interaktif berbasis *augmented reality* termasuk dalam kategori “sangat valid” dan “sangat praktis” sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Modul Ajar Interaktif, *Augmented reality*, *Assemblr edu*, IPAS

History Article

Received 17 September 2024

Approved 24 September 2024

Published 30 Oktober 2024

How to Cite

Najih, Dalilun., Patonah, Siti., & Sukamto. (2024). Pengembangan Modul Ajar Interaktif Berbasis *Augmented Reality* Berbantuan *Assemblr Edu* Materi IPAS Sistem Pencernaan Fase C. *Cerdas Mendidik*, 3(2), 293-300

Coressponding Author:

Jl. Sidodadi Timur Nomor 24, Semarang, Indonesia.

E-mail: [1najihmuhammad39@gmail.com](mailto:najihmuhammad39@gmail.com), [2sitifatonah@upgris.ac.id](mailto:sitifatonah@upgris.ac.id), [3sukamto@upgris.ac.id](mailto:sukamto@upgris.ac.id)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat mendorong proses transformasi digital. Perkembangan teknologi dirasakan pada semua aspek termasuk belajar mengajar (Hutabri et al., 2019). Sebagai pendidik perlu meningkatkan kreatifitas untuk menghindari terjadinya gagap teknologi. Motivasi dan kreatifitas guru dalam penguasaan teknologi akan meningkatkan kualitas pendidikan (Eka Suarmika & Hidayat, 2023). Kreatifitas guru dapat dituangkan dalam modul ajar kurikulum merdeka. Modul ajar kurikulum merdeka merupakan rencana pembelajaran yang dikemas secara utuh dan sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Izzah Salsabilla et al., 2023; Mustika et al., 2023). Ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dilihat dari peningkatan pemahaman materi selama pembelajaran di kelas. Tercapainya tujuan pembelajaran berpengaruh pada peningkatan nilai dan pemahaman materi oleh siswa (Iskandar et al., 2023). Dalam upaya membantu siswa memahami materi guru harus mengembangkan modul ajar interaktif yang kreatif dan berbasis teknologi pada pembelajaran kurikulum merdeka.

Pembelajaran pada kurikulum merdeka sangat dekat dengan transformasi digital, Mulai dari sistem administrasi hingga proses pembelajaran dan evaluasi belajar siswa (Maisarah et al., 2023). Salah satu upaya yang dapat diambil yaitu memanfaatkan teknologi *augmented reality* untuk menggambarkan materi secara lebih nyata. Dalam teknologi *augmented reality* dapat ditampilkan proyeksi dari gabungan obyek dimensi ke dalam tampilan informasi *real-time* yang dilapiskan pada tampilan dunia nyata (Afandi et al., 2019; Santoso et al., 2021; Setyawan et al., 2019). Aplikasi yang dapat membantu guru dalam mengembangkan modul ajar interaktif berbasis *augmented reality* adalah *assemblr edu*. Aplikasi *assemblr edu* merupakan platform digital gratis yang menampilkan fitur tiga dimensi untuk menggambarkan materi pembelajaran yang sulit tedeteksi oleh indera mata (Iskandar et al., 2023; Lino Padang et al., 2022; Pugi Febriningrum & Mastuti Purwaningsih, 2022). Pada proses pembelajaran kurikulum merdeka guru harus menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan kreatif sehingga diperlukan adanya interaksi, baik antara siswa dan guru maupun antar sesama siswa. Adapun komponen dalam mengembangkan modul ajar menurut (Maulida, 2022) antara lain: Komponen informasi umum, komponen inti, lampiran. Semua komponen tersebut harus dipenuhi dan dikembangkan dalam satuan unit yang disebut dengan modul ajar kurikulum merdeka.

Temuan awal di SDN 2 Babaktulung yang diperoleh melalui wawancara dan angket bersama guru kelas V mendapatkan informasi bahwa sekolah secara bertahap telah menerapkan kurikulum merdeka. Namun faktanya, guru masih belum memahami tentang kurikulum merdeka yang membuat guru merasa kesulitan dalam menyusun modul ajar. Sehingga pembelajaran di kelas dilaksanakan secara konvensional. Padahal dalam pembelajaran kurikulum merdeka sangat dibutuhkan modul ajar interaktif agar pembelajaran lebih menarik. Modul ajar interaktif yang menarik dapat memotivasi siswa untuk belajar (Kuswanto & Kunci, 2019). Sehingga dengan menyusun modul ajar berbasis teknologi digital diharapkan mampu membantu siswa memahami materi.

Pengembangan modul ajar berbasis digital urgen dan menjadi keharusan mengingat dampak globalisasi transformasi teknologi digital berpengaruh pada semua aspek kehidupan

termasuk dunia pendidikan. Sampai saat ini pengembangan modul pembelajaran interaktif berbasis teknologi belum sempurna (Nuris et al., 2020). Sebagai upaya pemecahan masalah yang timbul dalam proses pembelajaran dikelas, dibutuhkan modul ajar interaktif berbasis teknologi digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran kurikulum merdeka. Pada penelitian ini berusaha memberikan kontribusi pengetahuan dan pemahaman terkait penyusunan modul ajar interaktif berbasis teknologi digital yang berorientasi pada pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran IPAS sistem pencernaan yang dinyatakan valid dan praktis. Penelitian ini bertujuan mengembangkan modul ajar interaktif berbasis teknologi *augmented reality* berbantuan aplikasi *assemblr edu* materi IPAS sistem pencernaan fase C jenjang sekolah dasar agar dapat menjadi referensi guru dalam menyusun modul ajar.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). metode penelitian dan pengembangan merupakan metode keilmuan yang meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2019). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 4D (*define, design, develop, disseminate*). Dalam penelitian ini digunakan instrument pengumpulan data berupa angket dan wawancara berisi pertanyaan yang diisi oleh narasumber untuk diketahui informasi penelitian yang dilakukan. Melalui angket penelitian dapat diketahui hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli praktisi, dan respon siswa yaitu dengan menyediakan kolom checklist pada lembar angket. Pada penelitian ini dikembangkan produk modul ajar interaktif berbasis *augmented reality* berbantuan *assemblr edu* materi IPAS sistem pencernaan fase C kelas V. Penelitian dilakukan di SDN 2 Babaktulung Rembang bersama siswa kelas VB berjumlah 19 anak sebagai subjek penelitian.

Tahap pendefinisian (*define*) penelitian ini dilakukan dengan pengumpulan data awal yang terdiri dari analisis kebutuhan guru, analisis siswa, analisis materi, analisis tugas, dan spesifikasi tujuan. Hasil dari seluruh data awal mulai dari analisis kebutuhan hingga analisis tugas dirumuskan dan diperoleh tujuan pengembangan yang spesifik. Tahap selanjutnya yaitu perancangan (*design*), merupakan tahap untuk merancang modul ajar interaktif berbasis *augmented reality* mulai dari pemilihan media, pemilihan format, hingga perancangan awal. Setelah semua tahapan selesai diperoleh prototype. Selanjutnya yaitu tahap pengembangan (*development*) yakni tahap dilakukan pengembangan modul ajar. Pada tahap ini akan dilaksanakan validasi modul ajar bersama para ahli media, materi, dan praktisi untuk diketahui tingkat kelayakan dan kepraktisan modul sebelum diujicobakan di lapangan.

Pada uji validitas dan uji kepraktisan komponen yang dinilai yaitu media dan materi dalam modul. Proses validasi produk bersama para ahli yang kompeten pada bidangnya. Selain itu, modul ajar juga melewati proses uji kepraktisan bersama guru kelas V. Hasil dari uji kepraktisan menjadi bukti bahwa modul ajar siap untuk disebar. Data hasil validasi dan praktisi dihitung dengan rumus likert.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Total}} \times 100\%$$

Penilaian hasil validasi dihitung rata-rata skor untuk kemudian dianalisis. Adapun pedoman kriteria skor terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1. Pertumbuhan Jumlah Penduduk.

Keterangan	Skor
Sangat Sesuai	4
Sesuai	3
Tidak Sesuai	2
Sangat Tidak Sesuai	1

Setelah diperoleh angka persentase, kemudian diubah menjadi kalimat kualitatif. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kategori tingkat kevalidan dan kepraktisan modul ajar yang telah dikembangkan. Pedoman kriteria persentase kevalidan dan kepraktisan modul ajar dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Validasi

Rating Nilai	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 41%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa ketentuan indikator keberhasilan pengembangan produk melalui hasil penilaian dapat dikatakan valid dan praktis apabila hasil skor menunjukkan angka persentase 81%-100% dengan kategori “sangat valid” dan “sangat praktis” serta rentang 61%-80% dengan kategori “valid” dan “praktis”. Tahap terakhir yaitu penyebaran (*disseminate*) yakni tahap adopsi dan penyebaran modul ajar setelah diujicobakan pada kelas yang berbeda. Berdasarkan hasil angket respon pengguna/siswa kemudian dicetak dan disebarluaskan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa produk modul ajar interaktif berbasis *augmented reality* materi IPAS sistem pencernaan kelas V yang memuat materi pengenalan organ sistem pencernaan dan fungsinya. Media digital *augmented reality* dapat menampilkan objek virtual dalam dunia fisik, sehingga membuat pembelajaran menjadi interaktif dengan pengalaman belajar yang mendalam (Pranoto & Zakariyah, 2023). Aplikasi *assemblr edu* digunakan agar pembelajaran menarik dan membantu siswa mengenali organ pencernaan dengan baik guna meningkatkan hasil belajar. Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang mengungkapkan bahwa penggunaan *assemblr edu* berpengaruh pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa (Wahyu Novianti et al., 2023). Penelitian pengembangan modul ajar menggunakan model 4D. Adapun tahapan 4D dalam penelitian ini yaitu pertama pendefinisian (*define*), pada tahap pertama peneliti mengumpulkan data awal meliputi analisis

kebutuhan guru berdasarkan hasil wawancara dan angket di lokasi penelitian. Analisis siswa berdasarkan wawancara dan asesmen awal, maka diperoleh hasil pemahaman siswa terhadap materi sistem pencernaan masih rendah. Analisis materi dirumuskan melalui identifikasi sub materi, rincian sub materi, kemudian disusun secara sistematis menjadi isi materi dalam modul. Sehingga sub materi yang ditentukan dalam isi modul ajar ini meliputi pengenalan organ dan fungsi sistem pencernaan, gangguan sistem pencernaan dan cara mencegahnya.

Analisis tugas yakni menyusun capaian pembelajaran sesuai kompetensi yang mengacu pada kurikulum, karakteristik siswa, dan kegiatan pembelajaran. analisis tugas akan digunakan untuk mengkaji modul ajar, bahan ajar, LKPD, evaluasi yang relevan terhadap penelitian. Adapun CP yang ditentukan adalah siswa melakukan simulasi sistem pencernaan manusia sederhana dan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar. Selanjutnya yaitu spesifikasi tujuan, pada tahap ini peneliti merumuskan hasil analisis tugas dan analisis materi sehingga diperoleh beberapa tujuan pembelajaran. Tahap kedua yaitu tahap perancangan (*design*) yang terdiri dari tahap pemilihan media pada penelitian ini yaitu berupa modul ajar. Pemilihan format berupa buku cetak dengan fitur barcode yang dapat discan menggunakan aplikasi *assemblr edu* dengan jenis huruf Tahoma. Tahapan kedua ini menghasilkan perancangan awal untuk kemudian dikembangkan. Tahap ketiga pengembangan (*development*), yakni tahap dilakukan pengembangan modul ajar yang terdiri atas modul, asesmen, bahan ajar, media ajar digital dan konkret, LKPD, dan instrument penilaian. Pada tahap ini juga akan dilakukan validasi modul ajar bersama para ahli media, materi, dan praktisi untuk diketahui tingkat kelayakan dan kepraktisan modul kemudian dilakukan uji coba. Tahap yang keempat yakni penyebaran (*disseminate*) yakni tahap adopsi dan penyebaran modul ajar setelah diujicobakan pada kelas yang berbeda berdasarkan hasil angket respon pengguna/siswa kemudian dicetak dan disebarluaskan.

Pelaksanaan uji validitas yaitu setelah modul interaktif berbasis *augmented reality* dikembangkan. Adapun komponen yang dinilai antara lain media dan materi yang terdapat dalam modul ajar. Hasil validasi modul terdapat pada Tabel 3.

Tabel 1. Hasil Validasi

No	Ahli	Persentase %	Kategori
1	Media I	91,6	Sangat Valid
2	Media II	95,8	Sangat Valid
3	Materi I	83	Sangat Valid
4	Materi II	95	Sangat Valid

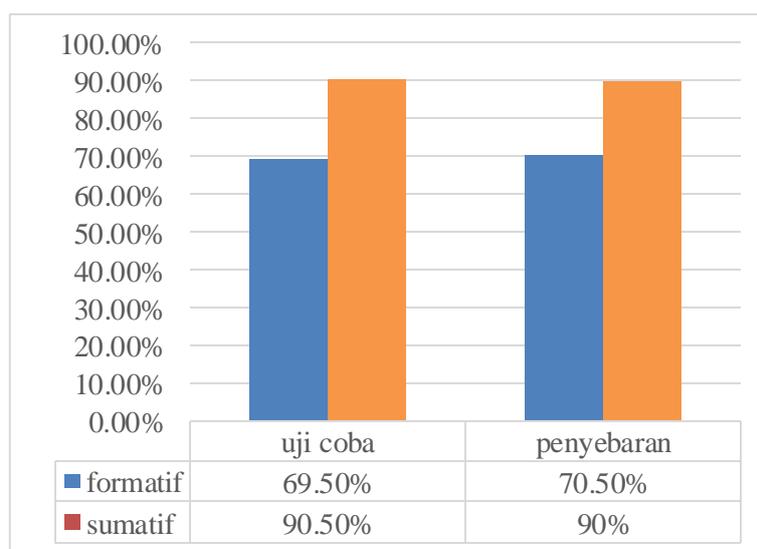
Hasil validasi produk pada Tabel 3 menunjukkan bahwa tingkat validitas modul berada pada kategori “sangat valid”, sehingga modul ajar interaktif berbasis *augmented reality* berbantuan *assemblr edu* materi IPAS sistem pencernaan kelas V dapat diujicobakan. Uji kepraktisan Modul ajar IPAS dilakukan bersama praktisi yakni guru kelas V dan respon hasil penggunaan modul oleh siswa kelas V. Hasil uji kepraktisan modul terdapat pada Tabel 4.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan

No	Subyek	Persentase %	Kategori
1	Praktisi I	90	Sangat Praktis
2	Praktisi II	87,5	Sangat Praktis
3	Siswa Uji Coba	97,2	Sangat Praktis
4	Siswa Penyebaran	97,4	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 4 hasil uji kepraktisan dari pihak guru kelas uji coba dan guru kelas pada kategori “sangat praktis”. Hasil respon siswa kelas uji coba dan kelas penyebaran keduanya berada pada kategori “sangat valid”. Hasil validitas dan kepraktisan modul ajar IPAS interaktif menunjukkan sangat valid dan sangat praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran. Artinya modul ajar IPAS berbasis *augmented reality* berbantuan *assemblr edu* dapat disebarluaskan serta dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan modul ajar. Peningkatan pemahaman materi siswa dapat diketahui melalui rata-rata hasil asesmen formatif dan sumatif bidang pengetahuan.

Asesmen formatif berisi serangkaian pertanyaan pilihan ganda yang dikerjakan oleh siswa sebelum penerapan modul ajar IPAS. Sedangkan, asesmen sumatif bidang pengetahuan berisi serangkaian soal yang dikerjakan siswa secara mandiri berbekal pada materi yang dipelajari selama penerapan modul ajar IPAS. Asesmen formatif dan sumatif pada bidang pengetahuan ini dilaksanakan pada kelas uji coba dan penyebaran. Pelaksanaan asesmen pada kelas penyebaran menggunakan prosedur yang sama dengan kelas uji coba. Asesmen ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan produk modul ajar dalam memberikan pemahaman materi kepada siswa secara lebih mendalam. Asesmen ini merupakan elaborasi standar pemahaman siswa terhadap materi sistem pencernaan sebelum dan sesudah penerapan produk modul ajar IPAS berbasis *augmented reality*. Hasil asesmen formatif dan sumatif terdapat pada Grafik 1.



Grafik 1. Hasil Asesmen

Pada Grafik 1 menjelaskan hasil pelaksanaan asesmen formatif dan sumatif kelas uji coba terdapat peningkatan 21,05%. Pada kelas penyebaran hasil asesmen formatif dan sumatif terdapat peningkatan 19,5%. Hasil asesmen pada bidang pengetahuan tersebut cukup dijadikan pedoman bahwa modul ajar IPAS berbasis *augmented reality* berbantuan *assemblr edu* materi IPAS sistem pencernaan fase c sekolah dasar dapat membantu siswa memahami materi sistem pencernaan lebih mendalam.

SIMPULAN

Modul ajar interaktif berbasis *augmented reality* disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa. modul ajar IPAS interaktif dirancang untuk membantu adaptasi dalam proses transformasi pembelajaran digital kurikulum merdeka. Modul ajar interaktif IPAS telah memenuhi kriteria sangat valid dan sangat sangat praktis berdasarkan hasil validasi ahli dan praktisi. Penggunaan *augmented reality* dengan berbantuan *assemblr edu* dalam pendidikan dapat memotivasi siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat validitas dan praktisitas yang tinggi pada modul pembelajaran *augmented reality* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS sistem pencernaan fase C. Modul ini dapat digunakan untuk berinteraksi dengan objek virtual dan dunia nyata, sehingga meningkatkan pemahaman siswa terkait wujud nyata pada obyek materi yang dipelajari.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, B., Kustiawan, I., & Herman, N. D. (2019). Exploration of the *augmented reality* model in learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1375(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1375/1/012082>
- Eka Suarmika, P., & Hidayat, N. (2023). SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: PEMANFAATAN MEDIA APLIKASI ANDROID SEBAGAI BAHAN AJAR INTERAKTIF Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo Corresponding. 13(1). <https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index>
- Hutabri, E., Dasa Putri, A., Informatika, J. T., Teknik, F., Komputer, D., Putera Batam, U., & Soeprapto -Batam, J. R. (2019). *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian dan Industri Terapan*. 08(02), 57–64.
- Iskandar, S., Sholihah Rosmana, P., Mutiara, E. A., Nisrina, A., Nadhirah, N. E., & Nengsih, N. W. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Assemblr edu* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi ASEAN Kelas VI. 20(3). <https://doi.org/10.53515/qodiri>
- Izzah Salsabilla, I., Jannah, E., & Keguruan dan, F. (2023). Analisis Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. In *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia* (Vol. 3, Issue 1).
- Kuswanto, J., & Kunci, K. (2019). Pengembangan Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu.... Pengembangan Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII. In *Jurnal Media Infotama* (Vol. 15, Issue 2).

- Lino Padang, F. A., Ramlawati, R., & Yunus, S. R. (2022). *Media Assembler Edu* Berbasis *Augmented reality* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Organisasi Kehidupan MakhluK Hidup. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 38–46. <https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.38-46>
- Maisarah, Ayudia, I., Prasetya, C., & Mulyani. (2023). Analisis Kebutuhan Media Digital Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 48–59. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2il.314>
- Maulida, U. (2022). PENGEMBANGAN MODUL AJAR BERBASIS KURIKULUM MERDEKA Utami Maulida. In Agustus (Vol. 5, Issue 2). <https://stai-binamadani.e-journal.id/Tarbawi>
- Mustika, D., Hidayat, B., Julia Lingga, L., & Fajar Adi Putra, R. (2023). Pembuatan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar Kota Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1).
- Nuris, D. M., Nagari, P. M., & Nuraini, U. (2020). 616-2656-1-PB. J-ABDIPAMAS (*Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*), 4(1), 75–82.
- Pranoto, A., & Zakariyah, M. (2023). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Peran *Augmented reality* dalam Memperkenalkan Organ Pencernaan Manusia pada Anak Sekolah Dasar. *Media Online*, 4(3), 1235–1244. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i3.1441>
- Pugi Febriningrum, D., & Mastuti Purwaningsih, S. (2022). PENGARUH APLIKASI *ASSEMBLER EDU* BERBASIS TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA KELAS XI IPS SMAN 8 SURABAYA. In *Journal Pendidikan Sejarah* (Vol. 13, Issue 1).
- Santoso, J. T., Kom, S., & Kom, M. (2021). P Y YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK *Augmented reality*.
- Setyawan, B., Ruffi, Nf., & Fatirul, Ach. N. (2019). *AUGMENTED REALITY* DALAM PEMBELAJARAN IPA BAGI SISWA SD. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 78–90. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p78--90>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo, Ed.; 2nd ed.). Alfabet.
- Wahyu Novianti, D., Fitrotun Nisa, A., Negeri Gambaran, S., & Tengah, J. (2023). PEMANFAATAN MEDIA 3D *ASSEMBLER STUDIO* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SD.