



Pelatihan Media Augmented Reality Bagi Guru Raudhatul Athfal Samasundu

Syamsinar¹, Uswatunnisa², Nihla Afdaliah³, Harclinda⁴, Nursia⁵, Mufti Hatur Rahmah⁶,
Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene¹²³⁴⁵, Universitas Sulawesi Barat⁶
e-mail: syamsinar@stainmajene.ac.id

ABSTRAK

Augmented Reality atau AR merupakan teknologi yang menggabungkan digital konten yang dibuat oleh komputer dengan dunia nyata secara realtime. Teknologi ini menggunakan webcam komputer, kamera, bahkan kacamata khusus yang mampu menyisipkan informasi dalam dunia maya dan memproyeksikan ke dunia nyata. Dalam kegiatan ini, Tim Pengabdian menggunakan Media Augmented Reality sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan guru Raudatul Athfal Samasundu sebagai mitra dalam mengembangkan kompetensi guru. Peningkatan pengetahuan mengenai penggunaan teknologi Augmented reality merupakan target khusus dari kegiatan ini. Sedangkan, tujuan jangka panjang dari kegiatan ini adalah diharapkan bagi peserta dapat menggunakan teknologi Augmented Reality sebagai media pembelajaran. Kegiatan ini dibagi menjadi 4 tahap yaitu observasi, persiapan, pelaksanaan dan pendampingan. Hasil yang diperoleh dari kegiatan ini adalah seluruh peserta dapat menggunakan Augmented Reality sebagai media dalam mengajar khususnya dalam mengajar bahasa Inggris.

Kata kunci: *Augmented Reality, Media Pembelajaran, Kompetensi Guru, Bahasa Inggris.*

PENDAHULUAN

Peran guru sangat besar dalam mempengaruhi pendidikan suatu negara. Guru diharapkan memiliki kompetensi yang perlu diasah dan ditingkatkan. Guru seharusnya memiliki kompetensi yang menunjang tugas profesionalnya sebagai pendidik. Menurut Undang-undang Sisdiknas no. 14 tentang guru dan dosen menyatakan bahwa “Kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas profesionalnya”.

Berdasarkan hal tersebut, Menurut Rofa'ah (2016), ada 4 kompetensi yang mutlak dimiliki oleh guru yaitu kompetensi profesional, Kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, dan kompetensi kepribadian. Guru dituntut menjadi agen perubahan dimana harus lebih memperkaya wawasan dan keterampilan mereka. Khususnya dalam mengembangkan kompetensi pedagogik, salah satu upaya guru dalam mengembangkan kompetensi tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi salah satunya dengan menggunakan aplikasi Augmented Reality dalam pembelajaran. Oleh karena



itu perlu dilakukan suatu upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan memanfaatkan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi (Zuhriyah, 2016).

Augmented Reality merupakan teknologi yang menggabungkan obyek buatan komputer, dua dimensi atau tiga dimensi sehingga pengguna menghasilkan persepsi baru yang memungkinkannya berinteraksi dengan lingkungan nyata (Ismayani, 2020). Khususnya dalam dunia pendidikan, Teknologi ini telah dibanyak digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian Setyawan, et al. (2019), respon siswa terhadap penggunaan media Augmented sangat baik. Dalam pembelajaran, siswa sangat bersemangat dan membangkitkan rasa ingin tahu mereka.

Pelatihan media pembelajaran kepada guru sangat dibutuhkan dalam pengembangan kompetensi mereka (Syamsinar et al., 2020). Dalam kegiatan ini, Tim pengabdian menggunakan media Augmented Reality dalam pembelajaran. Pelatihan media ini diharapkan dapat menambah referensi guru dalam menerapkan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa khususnya dalam belajar bahasa Inggris. Pada tingkat TK, siswa biasanya diberikan materi bahasa Inggris berupa pengenalan abjad, angka, dan beberapa kosakata dasar. Sehingga, Tim pengabdian merekomendasikan Pelatihan Media pembelajaran Augmented Reality dengan memilih materi yang cocok diajarkan untuk level peserta didik usia dini.

Dalam mewujudkan Tridharma perguruan tinggi, dosen memiliki tanggung jawab melaksanakan pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Setiap dosen wajib melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan setiap semester. Hal ini merupakan salah satu upaya untuk mencapai visi misi STAIN Majene yaitu melaksanakan pengabdian masyarakat melalui program kemitraan (partnership) dengan berbagai stakeholder. Khususnya di program studi Tadris Bahasa Inggris, Tim pengabdian melakukan Pelatihan media Augmented Reality bagi guru. Dengan adanya Pengabdian Kepada Masyarakat ini diharapkan guru dapat menambah referensi media pembelajaran menarik yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.



METODE

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 6 Agustus 2021. Dalam kegiatan ini, Tim pengabdian memperkenalkan beberapa jenis Media Augmented Reality kepada guru Raudhatul Athfal Samasundu. Pelatihan ini diharapkan dapat menambah referensi media guru dalam mengajar bahasa Inggris.

Kegiatan ini diikuti oleh 6 Peserta. Peserta Pelatihan adalah Guru RA Samasundu. Tujuan Pelaksanaan Pengabdian ini adalah Raudhatuluntuk memberikan keterampilan kepada guru dalam menggunakan media ajar.

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam program atau kegiatan pelatihan ini yaitu:

1. Tahap Observasi

Observasi dilaksanakan dengan mengecek kondisi lokasi pelatihan sebelum kegiatan. Hal ini Dilakukan dengan cara mendatangi dan mengobservasi lokasi pelatihan sebelum menyusun tahapan persiapan pelatihan. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui kondisi sekolah dan guru yang ada di sekolah tersebut.

2. Tahap Persiapan

Setelah melakukan observasi, Tim Pengabdian melakukan beberapa persiapan sebelum terjun ke lokasi pengabdian. Hal pertama yang perlu disiapkan adalah kesiapan media yang digunakan. Dalam kegiatan ini, Tim, Pengabdian memperkenalkan 3 jenis media Augmented Reality yaitu Kartu Octagon Studio yang terdiri dari beberapa Tema (Animal 4D⁺, Octaland 4D⁺, Humanoid, Space, dan Dinosaur), Buku bergambar Octagon Studio : Octaland Colour Me! Book, dan beberapa buku Little Hippo®. Penggunaan media ini dibantu oleh aplikasi yang harus diunduh di Play Store dan App Store. Tim pengabdian mengecek perangkat yang akan digunakan pada saat pelatihan dan memastikan semua aplikasi yang diunduh bisa digunakan dengan baik.

3. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 6 Agustus 2021. Adapun metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat adalah metode ceramah atau presentase di depan guru-guru RA Samasundu yang merupakan peserta pelatihan. Sesi tanya jawab dibuka setelah pemberian materi. Peserta sangat antusias dalam kegiatan ini karena hal ini merupakan sesuatu yang baru buat mereka.



4. Pendampingan

Untuk mengetahui pemahaman peserta terkait materi pelatihan yang diajarkan, maka perlu adanya pendampingan. Tim tidak hanya terdiri dari dosen sebagai pengabdian namun dibantu oleh beberapa Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris yang telah dibekali pengetahuan terkait penggunaan Media Augmented Reality sehingga memudahkan Tim dalam mempraktekkan materi yang telah diterima. Setelah itu, peserta mulai mengunduh aplikasi di App Store dan Play Store untuk mendukung penggunaan media tersebut. Tim Pengabdian membagi guru menjadi 2 grup. Setiap Grup diberikan 2 jenis media yaitu kartu Augmented Reality Octagon Studio dan buku Little Hippo®. Grup 1 diberikan Kartu *Animal* (seri hewan) & Buku *Let's learn Counting* (Ayo belajar berhitung) dan Kartu *Octaland* (seri pekerjaan) & Buku *Let's learn Alphabet* (Ayo Belajar Abjad). Materi pendampingan difokuskan dalam penggunaan materi tersebut karena pembelajaran bahasa Inggris pada jenjang TK harus sederhana seperti memperkenalkan abjad, angka, kosakata binatang, dan pekerjaan dalam bahasa Inggris.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini bertujuan untuk membantu menambah referensi media yang bisa digunakan guru dalam mengajar khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris. Setelah mengikuti kegiatan ini, guru diharapkan mampu menggunakan media Augmented Reality dalam pembelajaran sehingga mampu menarik minat belajar siswa.

Pelatihan ini dilaksanakan selama satu hari yang diikuti oleh guru RA Samasundu. Kegiatan Pelatihan ini terdiri dari 4 sesi. Sesi pertama dimulai dengan memberikan Materi terkait Konsep media, Pengertian media pembelajaran, Manfaat Media Pembelajaran, dan Jenis-Jenis media.



Gambar 1 Media Augmented Reality

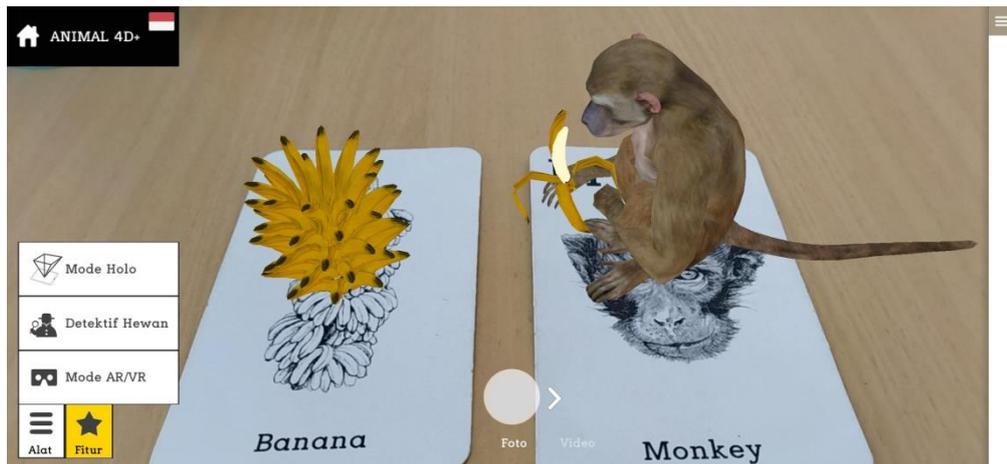


Setelah itu, dilanjutkan dengan sesi kedua yaitu pengenalan media Augmented Reality. Pada sesi ini, Tim menjelaskan terkait jenis-jenis media Augmented Reality yang akan diperkenalkan. Tim Pengabdian menyiapkan 3 jenis Media Augmented Reality yaitu Flash Card, Buku Bergambar, dan Buku belajar angka & abjad.

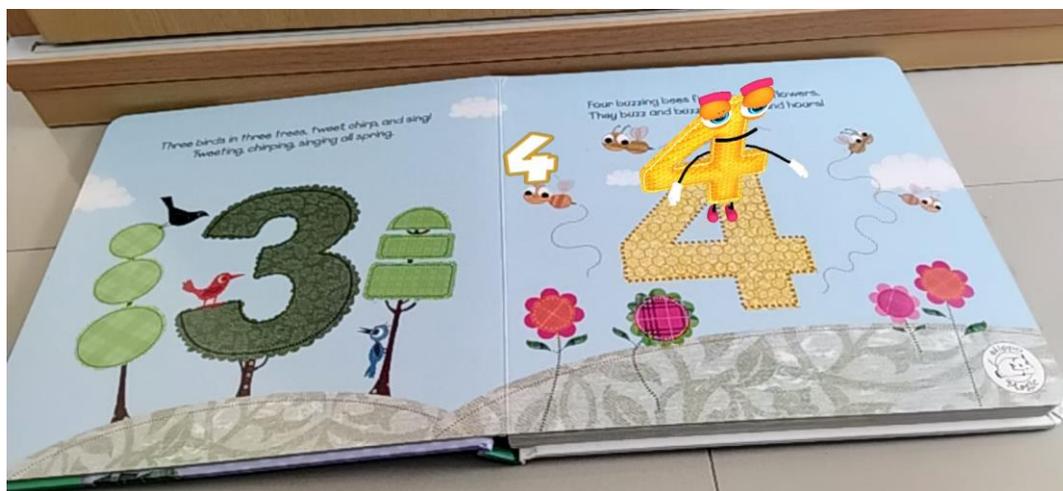


Gambar 2. Pengenalan Jenis Media Augmented Reality

Sesi ketiga yaitu Tim memberikan materi pelatihan terkait penggunaan *Augmented Reality*. Pada sesi ini, peserta dibagi menjadi 2 kelompok. Setiap kelompok diberikan masing-masing 1(satu) jenis flash card dan buku Augmented Reality. Kelompok 1 menggunakan flashcard bertema hewan dan buku pengenalan angka, sedangkan Kelompok 2 menggunakan flashcard bertema pekerjaan dan buku pengenalan abjad. Sebelum praktek, peserta diajarkan cara memasang (*install*) aplikasi *Augmented Reality*. Setelah aplikasi dipasang, dilanjutkan dengan pengenalan fitur-fitur pada media yang telah dipasang.



Gambar 3. Tangkapan Layar pada Media Flashcard Augmented Reality



Gambar 4. Tangkapan Layar pada Media Buku Augmented Reality

Sesi terakhir adalah praktek kerja. Setiap kelompok mempraktekkan penggunaan media Augmented reality di perangkat mereka masing-masing. Masing-masing kelompok mendapatkan 2 (dua) jenis media Augmented Reality dimana Media ini bisa mereka gunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya materi pengenalan abjad, angka dan kosakata dasar seperti kosakata hewan & pekerjaan.



Gambar 5 Foto bersama peserta pelatihan

Kegiatan ini dilaksanakan di Ruang kelas RA Samasundu. Dalam kegiatan ini, peserta kesulitan dalam mengunduh dan memasang aplikasi augmented Reality karena jaringan internet di sekitar sekolah yang kurang memadai sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama dari perencanaan yang telah disusun. Adapun peserta pelatihan sangat antusias dalam pelaksanaan kegiatan ini. Peserta pelatihan membuat beberapa soal sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ampu. Seluruh peserta pelatihan telah memiliki smartphone sehingga sehingga mereka bisa praktek menggunakan perangkat mereka masing-masing. Tim Pengabdian kepada Masyarakat melibatkan 2 mahasiswa dalam pelaksanaan kegiatan sehingga sangat memudahkan dalam mendampingi guru dalam praktek.

SIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan media Augmented reality berjalan cukup lancar. Tim pengabdian terkendala ketika peserta memasang (install) aplikasi di perangkat mereka masing-masing. Hal ini dikarenakan Jaringan internet yang kurang memadai. Namun hal tersebut segera teratasi dengan mencoba mengunduh dan memasang aplikasi yang digunakan dengan mencari tempat atau titik dengan jaringan internet yang cukup stabil.



Melalui pelatihan ini, guru bisa memperkaya wawasan mereka terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Siswa bisa menggunakan media audiovisual yang dimana gambar 2(dua) dimensi bisa berubah menjadi 4 (empat) dimensi sehingga dapat menarik perhatian siswa. Khususnya pembelajaran anak usia dini, siswa sangat tertarik akan penggunaan Smartphone sebagai media.

Diakhir kegiatan pelatihan ini, Guru RA Samasundu telah mengenal beberapa jenis media Augmented Reality yang bisa mereka terapkan dalam pembelajaran. Mereka telah belajar Media Augmented reality berupa flashcard dan buku bertema pengenalan angka dan abjad. Materi yang diajarkan menggunakan media tersebut sangat cocok bagi level anak usia dini dimana mereka belajar mengenal angka, abjad, dan beberapa kosakata mudah dalam bahasa Inggris.

Pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru sangat diperlukan di RA Samasundu. Peserta pelatihan berharap pelatihan seperti ini dapat dilaksanakan lagi. Tim berencana mengadakan pelatihan membuat media pembelajaran inovatif lainnya seperti pelatihan sparkol video scribe, prezi, powtoon, dll.

DAFTAR PUSTAKA

Ismayani, Ani. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Rofa'ah. (2016). *Pentingnya Kompetensi Guru dalam Kegiatan Pembelajaran dalam Perspektif Islam Ed.1*. Yogyakarta:Deepublish.

Setyawan, Bintoro., Ruffi'i, R., & Fatirul, Ach Noor.(2019) . *Augmented Reality Dalam Pembelajaran IPA Bagi Siswa SD*. *Kwangsan*, vol. 7, no. 1, 2019, doi:[10.31800/jtp.kw.v7n1.p78--90](https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p78--90)

Syamsinar, S., Marlina, R., Taqlidul, A., Mas' ud, B., & Selvianah, S. (2020). *Pengabdian Pelatihan Media Pembelajaran Hot Potatoes Bagi Guru di Madrasah Aliyah DDI Ihyaul Ulum Baruga Majene*. *Abdimas Toddopuli: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 117–124. <https://e-journal.my.id/atjpm/article/view/261>

Zuhriyah, S.(2016). *Pemanfaatan Media Dalam Peningkatan Kualitas Belajar*. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru*, 522.