

AUGMENT REALITY (AR) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL GURU SEKOLAH DASAR

Sutaryono¹, Isa Ansori², Novi Setyasto³

^{1,2,3}Universitas Negeri Semarang, Semarang

Email Korespondensi: ¹ sutaryono@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Pandemi Covid-19 yang melanda negara Indonesia, memberikan dampak besar dalam dunia pendidikan. Tidak terkecuali pendidikan di Kota Semarang yang mengalami masa peralihan dari konvensional ke pendidikan berbasis digital. Kesiapan guru dan orang tua dalam mendidik putra putrinya mengalami permasalahan yang signifikan, Guru-guru yang melaksanakan kegiatan secara daring memerlukan penyesuaian dengan situasi dan kondisi tersebut. Pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran mulai digunakan sebagai alternatif. Tidak menutup kemungkinan dengan adanya teknologi semakin maju, membuat literasi siswa menjadi berkurang mengenai konsep pembelajaran yang akan diberikan. Karena siswa akan lebih mudah mengakses bebas informasi secara digital apabila tidak dibarengi dengan pengawalan yang ketat dari orang tua dan guru. Khalayak sasaran pada kegiatan pengabdian ini yaitu guru-guru kelas sekolah dasar, baik guru kelas rendah dan tinggi di SDN Pudakpayung 01 sebanyak 20 orang sebagai pionir sosialisasi ke depannya kepada orang tua siswa. Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat ini yaitu melalui pelatihan dengan metode Darling (Daring dan Luring) yang bernama "Literation Media Development Training Program". Pelatihan yang diberikan terdiri atas dua tahap yang dilaksanakan secara daring. Pada tahap pertama guru-guru SD kelas maupun kelas tinggi di SDN Pudakpayung 01 tersebut diberikan pelatihan pembuatan media literasi berbasis teknologi AR yang terdiri atas: a) pelatihan menganalisis kompetensi dasar dan tema untuk dikembangkan dalam media literasi berbasis teknologi AR, b) pelatihan membuat media literasi berbasis teknologi AR, c) pelatihan mengoperasikan atau menggunakan media literasi berbasis teknologi AR melalui buku panduan/ video tutorial yang sudah disusun. Pada tahap ke dua akan dilakukan sesi konsultasi apabila dibutuhkan oleh guru saat membuat media pembelajaran berbasis teknologi AR. Pengabdian masyarakat ini merupakan pengabdian masyarakat yang bermitra dengan SDN Pudakpayung 01. Luaran pengabdian masyarakat meliputi 1) artikel di jurnal nasional terakreditasi, 2) artikel publikasi di media masa online maupun offline, dan produk media pembelajaran berbasis teknologi AR.

Kata Kunci: Augment Reality, Literasi Digital, Guru SD

1. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang melanda negara Indonesia, memberikan dampak besar dalam dunia pendidikan. Tidak terkecuali pendidikan di Kota Semarang yang mengalami masa peralihan dari konvensional ke pendidikan berbasis digital. Kesiapan guru dan orang tua dalam mendidik putra putrinya mengalami permasalahan yang signifikan, dilihat dari hasil penelitian Wardani & Ayriza tahun 2020 menunjukkan bahwa orang tua memiliki pemahaman yang kurang dalam mendampingi putra putrinya belajar di rumah saat pandemi covid-19 terutama dalam pemahaman materi yang diberikan guru, karena orang tua tidak sabar

dalam mendampingi anak saat belajar di rumah. Secara tidak langsung literasi siswa menjadi berkurang minatnya karena lebih tertarik dengan permainan online. Hal tersebut dapat terjadi ketika siswa mearas jenuh di rumah dan mencari celah ketika banyak waktu yang senggang di rumah serta kurangnya pengawasan orang tua.

Pembelajaran secara daring merupakan jalan yang harus ditempuh untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah tidak terkecuali pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Menurut Racmat & Krisnadi, (2020) pandemi covid-19 telah memaksa sistem pembelajaran untuk berubah secara drastis dari pertemuan secara

tatap muka menjadi pembelajaran daring (Online). Sehingga guru dipaksa untuk membuat pembelajaran yang dapat diakses secara digital, baik secara online maupun offline berupa file.

Guru merupakan salah satu jabatan profesional dalam bidang pendidikan. yang dipersiapkan untuk membantu memecahkan masalah dalam dunia pendidikan. Pandemi covid 19 memberikan tugas tambahan bagi guru untuk lebih meningkatkan kemampuannya dalam membuat pembelajaran secara daring terutama memberikan stimulasi literasi kepada siswa. Agar peserta didik dapat menerima pembelajaran dengan baik, maka dibutuhkan media literasi yang menarik serta menyenangkan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Lalu & Atsani (2020) yang memberikan penguatan bahwa pendidik harus memastikan kegiatan belajar mengajar (KBM) tetap berjalan, melalui pemanfaatan media pembelajaran secara online baik berupa video, animasi, maupun informasi yang bisa diakses kapanpun.

Guru-guru yang melaksanakan kegiatan secara daring memerlukan penyesuaian dengan situasi dan kondisi tersebut. Pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran mulai digunakan sebagai alternatif. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah berupa penayangan gambar, video maupun animasi. Hal tersebut juga harus dibarengi dengan literasi pengembangan media yang baik. Mardhatillah (2018:35) memberikan gambaran bahwa dengan media yang menarik, dapat memberikan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran secara daring.

Berdasarkan uraian serta temuan tersebut, maka kami tim pengabdian masyarakat UNNES akan mengadakan pelatihan mengenai pengembangan media

pembelajaran yang disesuaikan dengan kompetensi yang akan di capai. Melalui pemanfaatan Augment Reality (AR) diharapkan media yang dihasilkan dapat interaktif dan memberikan ide kepada guru SDN Pudakpayung 01 dalam pembelajaran secara daring maupun luring.

Berdasarkan analisis situasi di lingkungan satuan pendidikan sekolah dasar di SDN Pudakpayung 01, permasalahan-permasalahan yang teridentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Guru sudah memperoleh informasi tentang inovasi media pembelajaran berbasis teknologi tetapi belum bisa mengaplikasikan secara optimal terutama pemanfaatan augment reality
2. Guru-guru SDN Pudakpayung 01 memerlukan pendampingan dan pelatihan dalam mengembangkan media berbasis teknologi yang mendukung pelaksanaan aturan belajar dari rumah.
3. Sarana dan prasarana seperti gawai, laptop, komputer, dan internet di sekolah belum dimanfaatkan secara optimal dalam menunjang pelaksanaan aturan belajar dari rumah.

Jurusan PGSD FIP UNNES memiliki misi untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat sebagai implementasi hasil penelitian dan ikut serta memecahkan masalah-masalah nasional di bidang pendidikan dasar. Sebagai bentuk praktik di lapangan, maka kami memberikan kontribusi mengenai pelatihan-pelatihan bagi guru SD khususnya SDN Pudakpayung 01 dalam bidang pembelajaran, yaitu pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi augment reality. Augment reality merupakan salah satu media pembelajaran yang saat ini cukup menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan minat belajar serta dapat membantu siswa dalam

memvisualisasikan apa yang akan dijelaskan (Pratiwi, 2020:23)

Teknologi yang semakin berkembang, berdampak terhadap kemajuan media pembelajaran yang digunakan saat kegiatan belajar mengajar. Teknologi dan Pemanfaatan Media informasi tersebut menjadi solusi untuk pembelajaran yang dilakukan sekarang ini. Media pembelajaran yang populer saat ini salah satunya ada pemanfaatan augmented reality (AR), karena AR memiliki kelebihan yaitu dapat digunakan untuk menggambarkan (memvisualisasikan) suatu benda maupun materi secara nyata, meskipun berada di tempat lain. AR dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran saat masa pandemi covid 19, Ummah & Ariwibowo, (2021:15) memberikan alasan bahwa media dengan visual yang baik saat memberikan konsep-konsep materi akan memudahkan proses pemahaman siswa.

Jurusan PGSD FIP UNNES sebagai salah satu jurusan yang memberikan sumbangsih tenaga kependidikan pada jenjang sekolah dasar, memiliki peran sentral sebagai inovator dalam bidang pendidikan dasar berwawasan konservasi. Sehingga pada kesempatan ini, tim pengabdian masyarakat akan melakukan Pelatihan yang dilakukan dalam bentuk *darling* bertajuk digital media development bertujuan untuk meningkatkan profesionalitas, kreatifitas, dan kompetensi guru khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Pelatihan dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan yang didukung oleh dinas pendidikan kota Semarang dan pihak terkait, terutama dari jurusan PGSD FIP UNNES dan SDN Pudakpayung 01 Semarang.

2. METODE PENELITIAN

Analisis kompetensi dasar dan tema

Sebelum pelatihan dilaksanakan, tim terlebih dahulu meminta perwakilan guru menyampaikan perkiraan kompetensi dasar dan tema yang akan dikembangkan melalui literasi digital.

Pelatihan Memanfaatkan Media Literasi AR

Setelah memahami kompetensi dasar yang akan dikembangkan menggunakan media literasi berbasis AR, maka akan dilakukan pelatihan pemanfaatan AR. Tim pengabdian melakukan pembuatan modul ringkas tentang pemanfaatan aplikasi AR menggunakan *assemblr*.

Pelatihan Pengoperasian Aplikasi AR

Pelatihan yang dilaksanakan adalah dengan luring, tim pengabdian melaksanakan kegiatan tatap muka bersama 25 Guru dan Kepala Sekolah Dasar Negeri Pudakpayung 01 Semarang. Proses pelatihan dilakukan dengan cara ceramah dan tanya jawab mengenai penggunaan aplikasi AR di platform *Assemblr*.

Evaluasi Pelaksanaan Pelatihan

Evaluasi dilakukan dengan cara memberikan tugas berupa membuat konsep dan ide literasi yang akan dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi AR *Assemblr*. Akhir dalam kegiatan ini adalah berupa *handout* konsep pembelajaran menggunakan aplikasi *assemblr*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian “Peningkatan Kreativitas Guru Sekolah Dasar Melalui Literation Media Development Training Program” dilaksanakan secara tatap muka di SDN Pudakpayung 01 Semarang pada hari Sabtu

tanggal 18 September 2021 pukul 10.00 – 12.00 WIB. Pelaksanaan diikuti oleh 25 guru dan Kepala sekolah di ruang guru SDN Pudukpayung 01 Semarang

Pengabdian ini dapat dikelompokkan menjadi tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap pelaporan. Sampai saat ini tim pengabdian sudah menyelesaikan tahap pelaksanaan. Tahap persiapan pengabdian, tim pengabdian melakukan konfirmasi ke SDN Pudukpayung 01 mengenai tujuan pengabdian, sasaran dan setting pelaksanaan pengabdian.

Tahap pelaksanaan dilaksanakan selama 1 hari, narasumber pada kegiatan ini adalah salah satu dosen dari tim pengabdian. Pada sesi pelaksanaan narasumber menyampaikan materi tentang literasi digital pada masa pandemi, pemanfaatan literasi digital, pengembangan literasi digital menggunakan AR serta contoh pengoperasian AR menggunakan aplikasi Assemblr.

Pelaksanaan pengabdian diakhiri dengan proses tanya jawab yang dilakukan secara interaktif, baik mengenai pemanfaatan aplikasi Assemblr maupun pemanfaatan media literasi digital lainnya yang masih dalam satu pembahasan. Guru diberikan tugas sebagai bentuk evaluasi kegiatan dengan membuat draft handout pemanfaatan aplikasi AR Assemblr dalam meningkatkan literasi digital peserta didik.

Pelaksanaan pembuatan draft, guru-guru melakukan konsultasi secara langsung maupun melalui luring dengan menghubungi salah satu tim pengabdian sebagai tindak lanjut pelaksanaan komunikasi 2 arah. Setelah draft selesai, maka tim pengabdian melakukan inventarisasi hasil draft. Draft yang terkumpul dapat menjadikan salah satu bahan pertimbangan untuk melaksanakan rencana tindak lanjut dalam pengabdian

periode berikutnya, sehingga menghasilkan kualitas yang dapat dipertanggungjawabkan.

Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat kami sampaikan bahwa melalui kegiatan pelatihan serta pelatihan yang diberikan dapat memberikan dampak positif bagi pendidikan dasar khususnya dalam pemanfaatan teknologi informasi yang inovatif.

4. SIMPULAN

Simpulan yang dapat diperoleh berdasarkan hasil pengabdian adalah Kegiatan pengabdian dapat memberikan informasi mengenai inovasi media pembelajaran dalam literasi digital melalui Augment Reality menggunakan aplikasi Assemblr.

Pendampingan serta kegiatan pelatihan telah dilaksanakan sesuai dengan penjadwalan yang direncanakan, melalui konsultasi daring serta pelatihan secara luring di satuan pendidikan.

Guru dan siswa dapat memanfaatkan sarana prasarana yang telah diberikan sekolah yaitu salah satunya pemanfaatan jaringan internet yang telah terpasang dalam setiap ruangan. serta guru telah menginstal aplikasi Assembler pada smartphone masing-masing guru

DAFTAR PUSTAKA

- Lalu, K. H., Muhammad, G., & Atsani, Z. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82–93. Retrieved from <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/alhikmah/article/view/3905>
- Mardhatillah, & Trisdania, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Di Sd Kelas Ii Negeri Paya

- Peunaga Kecamatan Meureubo. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1). Retrieved from <https://www.ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/19>
- Pratiwi, N. P. A. (2020). Pengembangan Augmented Reality Book Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar (Universitas Pendidikan Ganesha). Retrieved from <https://repo.undiksha.ac.id/4114/>
- Racmat, A., & Krisnadi, I. (2020, March). Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring (Online) Untuk Siswa Smk Negeri 8 Kota Tangerang Pada Saat Pandemi Covid 19. Retrieved March 31, 2021,
- Ummah, I., & Ariwibowo, M. R. (2021). Augmented Reality Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19. *Science Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 7(1), 15. <https://doi.org/10.30738/jst.v7i1.8901>
- Wardani, A., & Ayriza, Y. (2020). Analisis Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 772. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.705>