

SOSIALISASI PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY PADA GURU EKONOMI DI SMK BISTEK

¹ Badrus Sholeh, ² Syafaatul Hidayati, ³ Syamsul Anwar

^{1,2,3} Prodi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pamulang
E-mail: dosen00901@unpam.ac.id

ABSTRACT

Technological developments require teachers to adapt to changes in the world of education, as agents of change in teacher education are required to have digital literacy, know and take advantage of technological advances. In the application of economic learning at school, not all teachers know about Technology-based learning media development, including augmented reality learning media. The problem is necessary to take action to overcome these problems. One that thing that can be done is to socialize augmented reality learning media for economics teachers at Bistek Vocational Schools. The socialization method is by presentation and question and answer activities. It is hoped that with this PKM teachers can improve literacy in the field of media, especially augmented reality media for better learning objectives. Utilization of technology that is not yet optimal, teachers still use monotonous learning media and lack of variations in the use of learning media. Learning using Augmented reality facilitates differences in student learning styles. Augmented reality learning fosters motivation and interest in learning. This activity runs effectively, the teacher increases his understanding learning on of the use of augmented reality media.

Keywords: Socialization, Learning Media, Augmented Reality, Economy

ABSTRAK

Perkembangan teknologi menuntut guru beradaptasi dengan Perubahan yang ada didunia pendidikan, sebagai agen Perubahan dalam pendidikan guru dituntut untuk memiliki literasi digital mengetahui dan memanfaatkan kemajuan teknologi. Dalam penerapan pembelajaran ekonomi disekolah, tidak semuanya guru mengetahui perkembangan sebuah media pembelajaran yang berbasis teknologi salah satunya adalah media pembelajaran yang menggunakan *augmented reality*. Setelah ditemukan permasalahan yang terjadi di lapangan, oleh karenanya perlu dilakukan suatu tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu yang dapat dilakukan adalah mengadakan kegiatan yang terkait dengan sosialisasi media pembelajaran yang berkenaan *augmented reality* bagi guru ekonomi di SMK Bistek. Metode sosialisasi yang dapat dilakukan yakni kegiatan presentasi dan tanya jawab. Oleh karenanya diharapkan PKM ini dapat meningkatkan literasi bagi guru di bidang media terutama media *augmented reality* tujuan pembelajaran dengan lebih baik. Pemanfaatan teknologi yang belum optimal, guru masih menggunakan media pembelajaran yang monoton dan kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran menggunakan *Augmented reality* memfasilitasi perbedaan gaya belajar siswa. Pembelajaran *augmented reality* menumbuhkan motivasi dan minat belajar. Kegiatan ini berjalan secara efektif, guru meningkat pemahamannya mengenai pemanfaatan media *augmented reality* didalam pembelajaran.

Kata Kunci: Sosialisasi, Media Pembelajaran, *Augmented Reality*, Ekonomi

PENDAHULUAN

Luar biasanya peningkatan perkembangan teknologi tentu teknologi informasi mempunyai peranan yang sangat mendominasi dimasyarakat. Alat komunikasi yang saat ini sangat berkembang adalah handphone. Handphone merupakan alat yang paling familiar untuk digunakan dalam pembelajaran secara online atau jarak jauh, sehingga guru harus dapat mensiasatinya agar pembelajaran tidak monoton (Ratnawati, 2021). Penggunaan media untuk pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan menimbulkan minat dan keinginan yang baru untuk siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan selain itu dapat membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain hal tersebut

dapat juga meningkatkan motivasi belajar siswa, pemanfaatan sebuah media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa pada pelajaran. Sebuah media yang dapat dimanfaatkan diposisikan sebagai alat bantu guru dalam pola mengajar (Rahman dkk., 2017).

Menurut Kiryakova (Setyawan & Fatirul, 2019) diperlukan inovasi- inovasi baru dalam sebuah proses pembelajaran khususnya di dalam pemanfaatan teknologi dan juga pengembangan media. Teknologi merupakan sarana yang efektif dalam mewujudkan proses pembelajaran yang memungkinkan diciptakannya lingkungan belajar. Tingkat kemajuan teknologi digambarkan saat ini dengan nama yang berbeda dimana telah menyebabkan para komentator menyebutkannya dengan istilah, seperti: era digital, era teknologi, era hologram, era robotika, dll. Penggunaan teknologi sebagai penunjang hidup dimulai dengan munculnya revolusi industri 4.0 membuktikan di era sekarang ini sudah sangat canggih, *Augmented Reality* merupakan salah satu contoh perkembangan teknologi yang dapat memudahkan manusia yang saat ini sangat berkembang (Zulfahmi & Wibawa, 2020). Dengan adanya kemajuan teknologi, informasi, dan komunikasi di era digital merupakan sebuah ciri bahwa kehidupan manusia telah memasuki abad 21. Salah satu penggunaan *Augmented Reality* merupakan pemanfaatan TIK (teknologi informasi dan komunikasi) dalam proses pembelajaran (Dewi & Sahrina, 2021). Sedangkan menurut Sanjaya (dalam Setyawan & Fatirul, 2019) Beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran yaitu faktor guru, peserta didik, media, maupun faktor lingkungan.

Augmented Reality saat ini merupakan salah satu teknologi di bidang multimedia yang sedang berkembang. Pandangan baru terhadap media edukasi yang ada saat ini dengan memanfaatkan *Augmented Reality* sebagai media untuk edukasi anak, bukan hanya objek secara nyata yang digunakan tetapi juga menggunakan objek berbentuk virtual dalam penyampaian informasi. Sebuah lingkungan nyata tiga dimensi dan menampilkannya dalam waktu nyata merupakan teknologi yang menggabungkan benda maya tiga dimensi ke dalam (*real time*) *Augmented Reality* (Suciliyana, 2020).

Pengaruh *Augmented Reality* dalam multimedia sangat besar di berbagai bidang seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dalam percepatan kemajuan teknologi informasi secara berkelanjutan, baik dalam bidang kesehatan, entertainment, bisnis, manufaktur, militer, desain rekayasa, robotik, dan terutama dalam bidang pendidikan. Khususnya dalam bidang pendidikan, teknologi AR dapat memberikan bantuan dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya teknologi AR dapat membantu pengajar untuk memaksimalkan materi pelajaran yang disampaikan walaupun peranan seorang pengajar tidak bisa digantikan untuk membimbing peserta didik (Aditama dkk., 2019).

Keunggulan yang ada di *augmented reality* secara keseluruhan sebagai media pembelajaran. Pertama, media *augmented reality* memproyeksikan benda maya tersebut secara *realtime* dengan menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata tiga dimensi. Kedua, siswa seolah melihat secara nyata dihadapannya yaitu animasi yang membuat objek terlihat lebih jelas dan real. Ketiga, siswa tidak harus melakukan suatu percobaan karena media pembelajaran *augmented reality* membuat siswa mendapatkan pengalaman baru. Keempat, efisien karena guru menyampaikan fenomena terkait materi di kelas tidak harus membawa banyak alat peraga ke dalam kelas. Kelima, siswa menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan

smartphone untuk membantu pengadaan media pembelajaran *augmented reality* (Acesta & Nurmaylany, 2018). Pemanfaatan *augmented reality* (AR) sebagai media pembelajaran dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran ekonomi. Dalam dunia pendidikan, pemanfaatan *augmented reality* sudah menjadi tren. Penggunaan media tersebut dapat memberikan pengalaman bagi peserta didik menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa dan juga minat peserta didik, karena materi dapat dipelajari dengan contoh yang lebih nyata pada media tiga dimensi yang ditampilkan.

Terdapat beberapa cara penggunaan media *augmented reality* yakni pertama dapat sebagai simulasi interaktif (*augmented reality* dapat memberikan pengalaman belajar yang mendalam), kedua *augmented reality* dapat digunakan sebagai pengayaan buku (konten berupa materi, gambar tiga dimensi atau video dapat dimasukkan dalam media ini) sehingga membantu pemahaman materi peserta didik, ketiga adanya penggunaan *augmented reality* dapat digunakan juga sebagai *tour virtual* sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman lebih menyenangkan dan lebih interaktif, keempat *Augmented reality* juga dapat digunakan sebagai kegiatan yang kreatif hal ini dikarenakan peserta didik atau guru dapat membuat poster atau berupa presentasi konten digital yang dikembangkan dan kelima *augmented reality* dapat digunakan sebagai ujian.

Pembelajaran yang dilakukan di SMK Bistek selama ini belum mengoptimalkan penggunaan berbagai variasi media pembelajaran oleh sebagian besar guru. Pembelajaran sebagian besar masih terfokus penggunaan media pembelajaran yang monoton. Hal ini mengakibatkan minat belajar dan motivasi belajar siswa kurang maksimal. Materi ekonomi dapat diajarkan dengan cara yang lebih menyenangkan dengan penggunaan berbagai variasi media pembelajaran salah satunya adalah media *augmented reality*. Dengan penggunaan *augmented reality* dalam pembelajaran ekonomi, maka pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih konkrit dan dapat menjadikan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Berangkat dari permasalahan pembelajaran tersebut, kegiatan ini yaitu pengabdian kepada masyarakat akan mengadakan sosialisasi kegiatan pemanfaatan media pembelajaran *augmented reality* bagi guru-guru ekonomi yang diikuti oleh guru ekonomi SMK Bistek Gunung Sindur Kabupaten Bogor.

METODE

Sebelum dilakukan pelatihan, dosen dan mahasiswa Universitas Pamulang sebagai pelaksana melakukan koordinasi untuk mengomunikasikan dengan pihak SMK Bistek bagaimana teknik pelaksanaan nanti pada waktu yang ditentukan. Adapun metode yang digunakan dalam kegiatan ini yakni Materi disampaikan secara daring menggunakan metode ceramah berkaitan dengan topik terkait pemanfaatan media pembelajaran *Augmented Reality* dalam pembelajaran ekonomi di SMK Bistek menggunakan metode diskusi dan tanya jawab serta simulasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

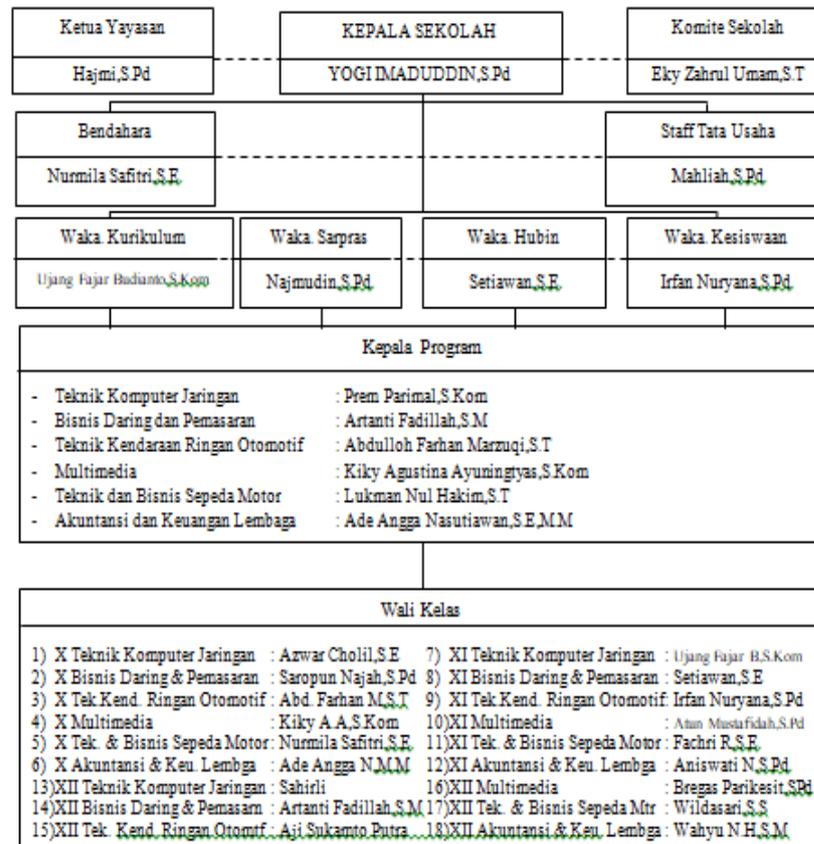
Pelaksanaan PKM atau Pengabdian Kepada Masyarakat dengan tema "Sosialisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pada Guru Ekonomi di SMK Bistek" dilakukan selama 3 hari dilaksanakan sebagai berikut.

Observasi

Observasi dilakukan pertama kali sebagai tahapan awal. Dimana observasi yang dipahami sebagai sebuah aktivitas yang dapat dilakukan terhadap proses atau objek dengan maksud dapat merasakan dan kemudian juga memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan sebuah pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, oleh karena itu untuk mendapatkan informasi-informasi yang memang dibutuhkan untuk melanjutkan sebuah penelitian. Oleh karenanya observasi yang dilakukan oleh kelompok ini sebelum PKM dilaksanakan.

1. Profil

SMK Bistek merupakan salah satu SMK yang ada di Kabupaten Bogor tepatnya di wilayah Kecamatan Gunungsindur.



Gambar 1. Struktur Organisasi SMK Bimtek

2. Kendala yang dihadapi

Pembelajaran ekonomi di SMK Bistek diketahui bahwa sebuah permasalahan yang dapat dihadapi saat ini adalah pemanfaatan teknologi yang belum optimal, guru masih menggunakan media pembelajaran yang monoton dan kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran. Minimnya pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran

menjadi perhatian untuk dipecahkan agar pembelajaran semakin optimal dengan mengikuti perkembangan yang ada agar motivasi dan minat belajar siswa tinggi. Minimnya Pengetahuan mengenai media augmented reality dalam potensi pemanfaatannya dalam pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran augmented reality dapat memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa, sehingga apabila diterapkan dalam pembelajaran, maka pembelajaran lebih menyenangkan dan diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Pelaksanaan Pelatihan

Dan akhirnya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini terselenggara dan dilaksanakan pada hari Senin, Selasa dan Rabu ,06 s/d 08 Maret 2023 dan kami memulainya dari pukul 13.00 – 16.30 wib. Dikarenakan kegiatan PKM ini berlangsung masih dalam aktivitas belajar terbatas, maka diadakan setelah jam belajar dikelas selesai. Setelah memperoleh izin meaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), maka kelompok kami dari dosen pendidikan ekonomi mencoba mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan untuk pelaksanaan kegiatan. Adapun yang dipersiapkan diantaranya adalah: (1) surat undangan bagi peserta; (2) merancang susunan acara; dan (3) melaksanakan rapat antara narasumber dnegan pihak sekolah. Dan akhirnya setelah persiapan kegiatan dirampungkan, selanjutnya menuju kedalam tahapan pelaksanaan.

Kegiatan sosialisasi pemanfaatan media terkait pembelajaran mengenai augmented reality sebagai alternatif media pembelajaran yang diperuntukkan untuk guru ekonomi telah sesuai dengan procedural yang sudah direncanakan yakni pada siang di hari senin, 5 Maret 2023 yang kami mulai pada pukul 13.00. Peserta dikegiatan pelatihan ini berjumlah 8 orang yang merupakan guru-guru dan pengelola sekolah SMK Bistek Gunung Sindur Bogor. Kegiatan pembukaan dimulai oleh MC, dan kemudian dilanjutkan melalui sambutan-sambutan yang diwakili oleh salah satu dosen pkm yaitu Syafaatul Hidayati, S.Pd., M.Pd kemudian sambutan yang disampaikan oleh Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum dan akhirnya acara beranjak kepada pemaparan materi yang di lakukan oleh berbagai narasumber.

Narasumber pertama yang berasal dari tim dosen prodi pendidikan ekonomi yaitu Syamsul Anwar, S.E., M.M, mencoba memaparkan konsep augmented reality, keunggulan pembelajaran yang menggunakan Augmented Reality, dan memaparkan contoh-contoh Augmented Reality di dalam pembelajaran serta keunggulan-keunggulan yang didapatkan dari augmented reality.

Selanjutnya narasumber yang kedua juga berasal dari prodi pendidikan ekonomi yaitu bapak Badrus Sholeh, S.Pd., M.Pd mencoba menjelaskan mengenai pelatihan pembuatan media pembelajaran bagi guru ekonomi dengan menggunakan augmented reality. Materi yang disampaikan mulai dari aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan augmented reality, tahapan penyusunan dalam media augmented reality beserta penerapan pada media augmented reality di dalam pembelajaran. Selama kegiatan berlangsung nampak peserta sangat antusias mengikuti kegiatan. Pada materi kedua ini langsung diberikan praktik kepada peserta, sehingga peserta bisa mengikuti instruksi narasumber dengan baik.

Pemanfaatan yang dilakukan melalui media pembelajaran dengan AR sangatlah mendatangkan manfaat untuk peningkatan proses belajar di sertai minat bagi peserta didik

dalam belajar di karenakan dalam AR itu sendiri memiliki aspek-aspek berkenaan dengan hiburan yang tentu saja dapat meningkatkan minat dari peserta didik di dalam pembelajaran dan permainan serta dapat memproyeksikan dengan nyata dan akan melibatkan interaksi keseluruhan panca indera bagi peserta didik melalui teknologi AR ini (Kanti dkk., 2022).

KESIMPULAN

Peran Guru sebagai fasilitator dan pembimbing guru dalam proses kegiatan belajar meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan. Kendala yang dihadapi oleh guru yakni minimnya Pengetahuan mengenai media augmented reality dalam potensi pemanfaatannya dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi menuntut guru untuk menyesuaikan perkembangan yang ada terutama dalam bidang pembelajaran. Pembelajaran menggunakan Augmented reality memfasilitasi perbedaan gaya belajar siswa.

Pembelajaran augmented reality menumbuhkan motivasi dan minat belajar bagi siswa sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Pengembangan augmented reality dapat diterapkan menggunakan berbagai jenis augmented reality menyesuaikan dengan kondisi lapangan. Pembelajaran yang menggunakan suatu media augmented reality diterapkan oleh guru ekonomi di dalam pembelajaran yang dilakukan, oleh karenanya pembelajaran menggunakan media AR tersebut tentu menjadi lebih konkrit karena menggunakan media tiga dimensi. Kegiatan ini berjalan secara efektif, guru meningkat pemahamannya mengenai pemanfaatan media augmented reality dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada kepala sekolah yang sudah memberikan ijin pelaksanaan PKM dan dewan Guru khususnya mata pelajaran Ekonomi di SMK Bistek.

DAFTAR PUSTAKA

- Acesta, A., & Nurmaylany, M. (2018). Pengaruh penggunaan media augmented reality terhadap hasil belajar siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 4(2), 346–352.
- Aditama, P. W., Adnyana, I. N. W., & Ariningsih, K. A. (2019). Augmented reality dalam multimedia pembelajaran. *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, 2, 176–182.
- Dewi, K., & Sahrina, A. (2021). Urgensi augmented reality sebagai media inovasi pembelajaran dalam melestarikan kebudayaan. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 1(10), 1077–1089.
- Kanti, L., Rahayu, S. F., Apriana, E., & Susanti, E. (2022). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality dengan Model POE2WE Pada Materi Teori Kinetik Gas: Literature Review. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 2(1), 75–82.
- Rahman, A. Z., Hidayat, T. N., & Yanuttama, I. (2017). Media Pembelajaran IPA Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Semnasteknomedia Online*, 5(1), 4–6.

- Ratnawati, R. I. W. (2021). Pengembangan Modul Online Zat Aditif Dengan Self Regulated Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 1(3), 193–202.
- Setyawan, B., & Fatirul, A. N. (2019). Augmented Reality dalam pembelajaran IPA bagi siswa SD. *Kwangsan*, 7(1), 286912.
- Suciliyana, Y. (2020). Augmented reality sebagai media pendidikan kesehatan untuk anak usia sekolah. *Jurnal Surya Muda*, 2(1), 39–53.
- Zulfahmi, M., & Wibawa, S. C. (2020). Potensi Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar dan Respon Siswa. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 334–343.