

**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS AUGMENTED REALITY**

Nursakti¹⁾, Nursyam Anaguna²⁾

¹ Teknik Informatika, Universitas Lamappapoleonro
email: nursaktibaharuddin@gmail.com

² Teknik Informatika, Universitas Lamappapoleonro
email: anaguna@unipol.ac.id

Abstrak

Dalam kegiatan pengabdian ini, terlebih dahulu peserta dijelaskan tentang pengertian media pembelajaran, jenis – jenis media pembelajaran dan konsep media pembelajaran yang interaktif. Selanjutnya peserta juga dijelaskan tentang teknologi Augmented Reality yang banyak digunakan dalam beberapa aplikasi. Setelah penjelasan materi selesai, peserta diarahkan untuk menggunakan salah satu aplikasi media pembelajaran berbasis augmented reality yang telah dibuat sebelumnya sebagai pengenalan dalam memahami tentang teknologi augmented reality. Ini merupakan pengalaman pertama peserta dalam menggunakan aplikasi media pembelajaran berbasis augmented reality sehingga mereka merasa tertarik untuk mempelajari cara pembuatan dari aplikasi tersebut. Setelah masuk tahap pelatihan pembuatan aplikasi, peserta dijelaskan langkah-langkah pembuatannya mulai dari tahap penginstalan Unity 3D sebagai Editor, cara registrasi akun di Vuforia, integrasi Unity dengan SDK Android dan instalasi Android Support Editor for Unity sebagai tools untuk membangun aplikasi yang berjalan pada platform Android. Proses pelatihan berjalan dengan baik terlihat dari antusiasme peserta dalam menyimak penjelasan materi dan mempraktekkan proses pembuatan aplikasi. Setelah selesai tahap pembuatan aplikasi selanjutnya dilakukan pengujian untuk melihat apakah aplikasi yang dibuat dapat berjalan dan berfungsi sebagaimana mestinya.

Kata Kunci : Pelatihan, Media Pembelajaran Interaktif, *Augmented Reality*

PENDAHULUAN

Lembaga Pelatihan dan Kursus Aqilah Tekno Edukasi Kabupaten Soppeng adalah lembaga yang bergerak dalam bidang pelatihan dan kursus komputer. Lembaga ini berdiri dan berjalan sejak tahun 2018. Lembaga Pelatihan dan Kursus Aqilah Tekno Edukasi berlokasi di jalan Libukang Kecamatan Iiliriaja Kabupaten Soppeng. Lembaga Pelatihan dan Kursus Aqilah Tekno Edukasi memiliki 2 laboratorium komputer dengan masing-masing lab terdiri dari 20 komputer.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Pimpinan Aqilah Tekno Edukasi, didapatkan informasi bahwa proses pembelajaran pada Lembaga Pelatihan dan Kursus Aqilah Tekno Edukasi menggunakan media pembelajaran

berupa Whiteboard, LCD dan Modul Praktikum. Dengan adanya fasilitas yang seperti ini ternyata masih belum mampu mengoptimalkan peserta kursus untuk memahami materi yang diberikan oleh instruktur. Olehnya itu perlu sebuah inovasi yang mampu memberikan pengalaman belajar baru bagi para peserta kursus di Lembaga Pelatihan dan Kursus Aqilah Tekno Edukasi.

Teknologi Augmented Reality adalah teknologi yang memperoleh penggabungan secara *real-time* terhadap digital konten yang dibuat oleh komputer dengan dunia nyata. *Augmented Reality* memperbolehkan pengguna melihat objek maya 2 Dimensi atau 3 Dimensi yang diproyeksikan terhadap dunia nyata.

Hal ini dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan teknologi augmented reality sehingga Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini kondisi sasaran kegiatan adalah di Lembaga Pelatihan dan Kursus Aqilah Tekno Edukasi. Pelatihan ini ditujukan kepada para peserta didik yang magang di tempat tersebut untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif berbasis augmented reality.

Adapun tujuan dilaksanakannya kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah Untuk memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif, Untuk memberikan pelatihan pembuatan aplikasi augmented reality dan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik pada bidang teknologi informasi.

Masyarakat sasaran dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah peserta didik/ siswa magang Lembaga pelatihan dan Kursus AQITEK Soppeng. Jumlah peserta pada kegiatan ini sebanyak 22 orang.

METODELOGI PELAKSANAAN

Pengabdian Masyarakat yang dilakukan di Lembaga Pelatihan dan Kursus Aqilah Tekno Edukasi. Adapun susunan pelaksanaan kegiatan sebagai berikut:

Bentuk Kegiatan : Pelatihan
Peserta : Siswa Magang di
Lembaga AQITEK
Lama Kegiatan : 1 Hari (08.00-16.00)

Metode pelaksanaan program pelatihan jaringan komputer ini melalui beberapa tahap sebagai berikut:

1. Pada tahap awal TIM Pelaksana Kegiatan Pengabdian Masyarakat melakukan koordinasi dengan pimpinan Lembaga AQITEK
2. Observasi Tentang Kegiatan yang akan dilaksanakan
3. Penentuan jadwal kegiatan bersama Pimpinan AQITEK

4. Pembuatan Modul Pelatihan augmented reality
5. Registerasi Peserta
6. Pemberian Materi Pelatihan
7. Evaluasi Pelatihan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif. Partisipasi adalah keterlibatan masyarakat dalam proses perencanaan dan pembuatan keputusan tentang apa yang akan dilakukan dalam pelaksanaan program, dalam berbagi manfaat dari program pembangunan dan evaluasi program pembanguna (Putri Astawa, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Berdasarkan hasil pelatihan dan praktikum langsung serta melakukan tanya jawab kepada para peserta pelatihan selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut:

1. Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman para peserta didik dalam membuat media pembelajaran interaktif.
2. Meningkatnya keterampilan pada peserta didik dalam memahami dan memanfaatkan teknologi augmented reality .
3. Meningkatnya kemampuan para peserta didik dalam pembuatan aplikasi augmented reality dalam bentuk media pembelajaran yang interaktif.

B. Proses Pelaksanaan Kegiatan

Berikut ini tahapan pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis augmented reality :

1. Proses Pemberian Materi



Gambar 1. Proses Pemberian Materi

Gambar diatas merupakan proses pemberian materi tentang media pembelajaran, jenis – jenis media pembelajaran, pengertian augmented reality, metode augmented reality dan implementasi augmented reality dalam berbagai bidang. Para peserta didik antusias mengikuti pemaparan materi, terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan kepada pemateri oleh peserta didik.

2. Proses Pembuatan Augmented Reality



Gambar 2. Proses Pembuatan AR

Gambar diatas merupakan proses pembuatan aplikasi media pembelajaran berbasis *augmented reality*. Dalam membangun aplikasi digunakan software Unity 3D untuk membuat user interfacenya dan Vuforia digunakan untuk membuat *library augmented reality*

C. Faktor Pendukung dan Penghambat

Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini, terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambat. Faktor yang menjadi pendukung adalah besarnya minat dan antusiasme para peserta dalam mengikuti pelatihan sehingga kegiatan berlangsung dengan penuh semangat. Sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu pelaksanaan, serta keterbatasan spesifikasi komputer yang digunakan.

KESIMPULAN

Setelah melakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis augmented reality pada Lembaga Pelatihan

dan Kursus AQITEK Soppeng dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis augmented reality memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang penggunaan teknologi augmented reality dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran.
2. Melalui pelatihan ini dapat meningkatkan keterampilan peserta dalam membuat aplikasi berbasis augmented reality
3. Kendala yang dihadapi dalam pelatihan ini adalah keterbatasan spesifikasi komputer yang digunakan sehingga komputer yang digunakan hanya menggunakan spesifikasi minimum dari kebutuhan sistem

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini kami sebagai pelaksana pengabdian kepada masyarakat ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan kontribusi atas terselesaikannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, yaitu kepada yang terhormat :

1. Rektor Universitas Lamappoleonro.
2. Ketua LPPM Universitas Lamappoleonro.
3. Pimpinan Lembaga AQITEK

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada Tim Pelaksana ini mendapat imbalan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Akhirnya kami sebagai pelaksana pengabdian ini berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi semua pihak yang menggunakannya.

DAFTAR PUSTAKA

databoks. (2019). pengguna smartphone di indonesia 2016-2019. Retrieved November 27, 2019, from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/pengguna-smartphone-di-indonesia-2016-2019>.

- Kustiawan, I. (2009). Perancangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal. Seminar Nasional Electrical, Informatics, and IT'S Educations*
- Mauludin, R., Sukamto, A. S., & Muhandi, H. (2017). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 3(2), 117. <https://doi.org/10.26418/jp.v3i2.22676>
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36–48.
- Nurhadi, Y., & Senduk. (2004). *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang.