

**PENGENALAN DAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA RAUDATUL  
ATHFAL NURUL IMAN**

**Eva Marsusanti<sup>1</sup>, Agung Wibowo<sup>2</sup>, Rusli Nugraha<sup>3</sup>, Rifa Nurafifah Syabaniah<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Bina Sarana Informatika  
Jl Cemerlang No 8 Sukakarya Sukabumi, Indonesi

e-mail: <sup>1</sup>eva.emr@bsi.ac.id,

<sup>2</sup>agung.awo@bsi.ac.id, <sup>3</sup>rusli.rng@bsi.ac.id, <sup>4</sup>rifa.rrf@bsi.ac.id

**Abstrak**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini telah dilaksanakan di Raudatul Athfal Nurul Iman yang beralamat di Kp. Pasar Rt.03/03, Kelurahan Karangtengah, Kecamatan Cibadak- Kabupaten Sukabumi-Jawa Barat, pada tanggal 25 – 26 November 2023. Adapun tujuan dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah mengenalkan metode Augmented Reality yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Raudatul Athfal (RA) merupakan jenjang pendidikan anak usia dini (yakni usia 4-6 tahun ) dalam bentuk pendidikan formal, di bawah pengelolaan Kementerian Agama. Belajar bagi anak- anak bisa jadi hal yang membosankan, sehingga para guru harus pintar dalam memilih cara dan metode dalam memotivasi agar belajar menjadi hal yang menyenangkan bagi mereka. Perkembangan teknologi yang semakin canggih, membuat para guru bingung harus menggunakan metode yang cocok dalam mengajar anak-anak. Solusi untuk permasalahan ini adalah dengan mengenalkan metode *Augmented Reality* (AR), dimana metode ini memberi kesempatan untuk merangsang keingintahuan intelektual siswa dengan augmented reality yang disajikan kepada mereka. Serta bermanfaat sebagai media edukatif terhadap pengetahuan apa pun. Dari hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini diperoleh Tingkat kepuasan peserta sebesar 53% merasa sangat puas, 20 % puas dan sisanya 27% responden merasa cukup puas.

Diharapkan kegiatan ini memberikan manfaat baik bagi instansi khususnya para guru pengajar raudatul Athfal.

Kata Kunci : Raudatul Athfal, Motivasi, *Augmented Reality*

**Abstract**

*This Community Service activity was carried out at Raudatul Athfal Nurul Iman which is located at Kp. Rt.03/03 Market, Karangtengah Village, Cibadak District- Sukabumi Regency- West Java, on 25 – 26 November 2023. The aim of this Community Service activity is to introduce the Augmented Reality method which can be used as a learning medium to increase student learning motivation. Raudatul Athfal (RA) is a level of early childhood education (i.e. ages 4-6 years) in the form of formal education, under the management of the Ministry of Religion. Learning for children can be boring, so teachers must be smart in choosing ways and methods to motivate them so that learning becomes fun for them. The development of increasingly sophisticated technology makes teachers confused about whether to use appropriate methods in teaching children. The solution to this problem is to introduce the*



*Augmented Reality (AR) method, where this method provides the opportunity to stimulate students' intellectual curiosity with the augmented reality presented to them. And useful as an educational medium for any knowledge. From the results of this Community Service activity, it was obtained that the level of participant satisfaction was 53%, they were very satisfied, 20% were satisfied and the remaining 27% of respondents felt quite satisfied. It is hoped that this activity will provide good benefits for the institution, especially the teachers who teach Raudatul Athfal.*

*Keywords: Raudatul Athfal, Motivation, Augmented Reality*

## **Pendahuluan**

Salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal adalah Raudlatul Athfal (RA). Raudhatul Athfal merupakan salah satu bentuk Pendidikan prasekolah yang turut membantu anak didik untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Sebagai lembaga pendidikan prasekolah, Raudhatul Athfal dapat diibaratkan suatu jembatan pengembangan diri untuk melangkah ke pendidikan formal selanjutnya. Salah satu tujuan dari pendidikan Raudhatul Athfal adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik atau motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar (Muhammedi, 2017;5(1))

Dalam masa pertumbuhan dan perkembangan jasmani anak-anak, belajar bisa jadi hal yang membosankan bagi mereka jika tidak dilakukan dengan hal – hal yang menyenangkan. Dengan metode belajar sambil bermain, maka dibutuhkan permainan yang edukatif, dan membantu meningkatkan perkembangan anak sekaligus memudahkan guru dalam memberikan stimulus pada anak usia dini sehingga mereka termotivasi untuk belajar. Motivasi dalam belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Artinya motivasi tanpa belajar tidak dapat membuat siswa termotivasi didalam kelas saat dilaksanakannya proses pembelajaran (Kompri, 2016). Hal ini didasarkan pada penggunaan alat permainan edukatif yang tepat, dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang positif dan efektif bagi anak-anak usia dini (Mustaqim, 2016;13). Dengan penggunaan alat permainan edukatif ini, seorang guru akan lebih mudah dalam mengajarkan materi pembelajaran anak usia dini.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka metode yang cocok digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa PAUD RA Nurul Iman adalah metode *Augmented Reality*. Augmented reality adalah teknologi yang menggabungkan objek virtual dua dimensi dan/atau tiga dimensi dalam lingkungan nyata tiga dimensi dan kemudian memproyeksikan objek virtual tersebut secara real time. Adapun tujuan utama dari augmented reality adalah untuk menciptakan lingkungan baru dengan menggabungkan interaktivitas lingkungan nyata dan virtual secara real time sehingga pengguna merasa bahwa lingkungan yang dibuat itu nyata. (Kusuma, 2018)

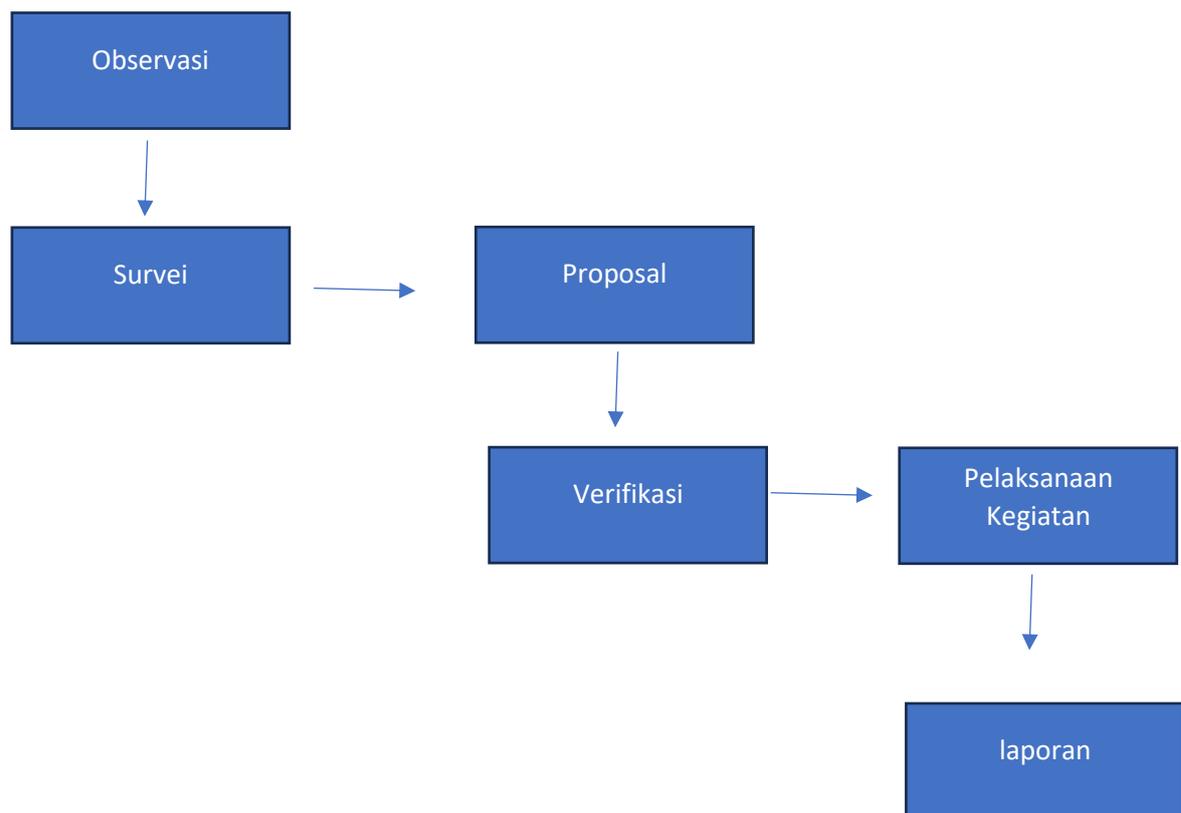
Kegiatan Pengabdian ke[ada Masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan dan memberikan pelatihan tentang penggunaan media belajar dengan metode Augmented Reality,

serta membantu para guru membuat pelajaran menarik dan menghibur sehingga siswa akan bersemangat tentang proses pembelajaran. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan dan pemahaman para guru RA Nurul Iman dalam mengajar siswa menggunakan media ajar yang efektif dan menarik.

## Metode

### Tahapan Kajian

Beberapa tahapan dalam melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, yaitu:



Gambar 1. Tahapan kajian Pelaksanaan PM

Beberapa tahapan dalam melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, yaitu:

1. Observasi  
Sebelum pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, terlebih dahulu dilakukan observasi langsung ke tempat pelaksanaan.
2. Survei  
Setelah memastikan bahwa objek pengabdian itu memang memiliki masalah dalam hal proses belajar mengajar, Dimana para siswanya selalu merasa bosan karena metode yang digunakan oleh para guru tidak dinamis dan membosankan.
3. Proposal  
Untuk mendapatkan persetujuan dari pihak yang bersangkutan supaya dapat melaksanakan sebuah kegiatan.
4. Verifikasi  
Verifikasi ini ditujukan untuk melakukan pengujian atau mengecek kebenaran suatu hal

dari suatu bidang. Dan setelah adanya kesepakatan antara kedua belah pihak ( objek penelitian, RA Nurul Iman dengan para tim pengabdian Masyarakat yang terdiri dari 4 dosen dan 3 mahasiswa), maka kegiatan Pengabdian ini siap untuk dilaksanakan.

5. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Kegiatan ini dilakukan sesuai dengan ditempat, hari dan tanggal kegiatan yang telah disepakati.

6. laporan

Laporan kegiatan adalah dokumen tertulis yang berisi ringkasan dan evaluasi hasil dari suatu kegiatan atau acara tertentu. Laporan ini penting untuk memberikan gambaran tentang pencapaian, kendala, dan manfaat dari kegiatan yang telah dilakukan.

### Analisis Data

Analisis data adalah proses pengolahan data untuk tujuan menemukan informasi yang berguna yang dapat dijadikan sebagai dasar pengambilan keputusan untuk memecahkan suatu masalah. Data yang diperoleh dari pengabdian ini berupa kuesioner yang diberikan kepada peserta sebanyak 15 orang. Kemudian data ini diproses dengan menggunakan *microsoft excel*.

### Hasil dan Pembahasan

Hasil dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dapat dilihat dari table Tingkat kepuasan peserta setelah mengikuti pelatihan dalam pemanfaatan metode Augmented reality dalam meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Distribusi frekuensi Responden Responden berdasarkan jenis kelamin

Table 1. Jenis kelamin Responden

No	Program Studi	Freq	Percent
1	Laki-Laki	2	13%
2	Perempuan	13	87%
Jumlah Responden		15	100%

Berdasarkan jenis kelamin peserta kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, terdiri dari 2 orang laki-laki dan 23 orang Perempuan.

Distribusi frekuensi Responden Responden berdasarkan Usia

Table 2. Usia Responden

No	Program Studi	Freq	Percent
1	< 20 Tahun	0	0%
2	20-35 Tahun	6	40%
3	35-50 Tahun	8	53%
4	>50 Tahun	1	7%
Jumlah Responden		15	100%

Dari table diatas dapat dilihat bahwa persentase responden terbanyak berdasarkan usia adalah 53% yaitu rentang usia 35 – 50 tahun, sedangkan responden paling sedikit berdasarkan usia adalah 7 % pada rentang usia > 50 tahun.

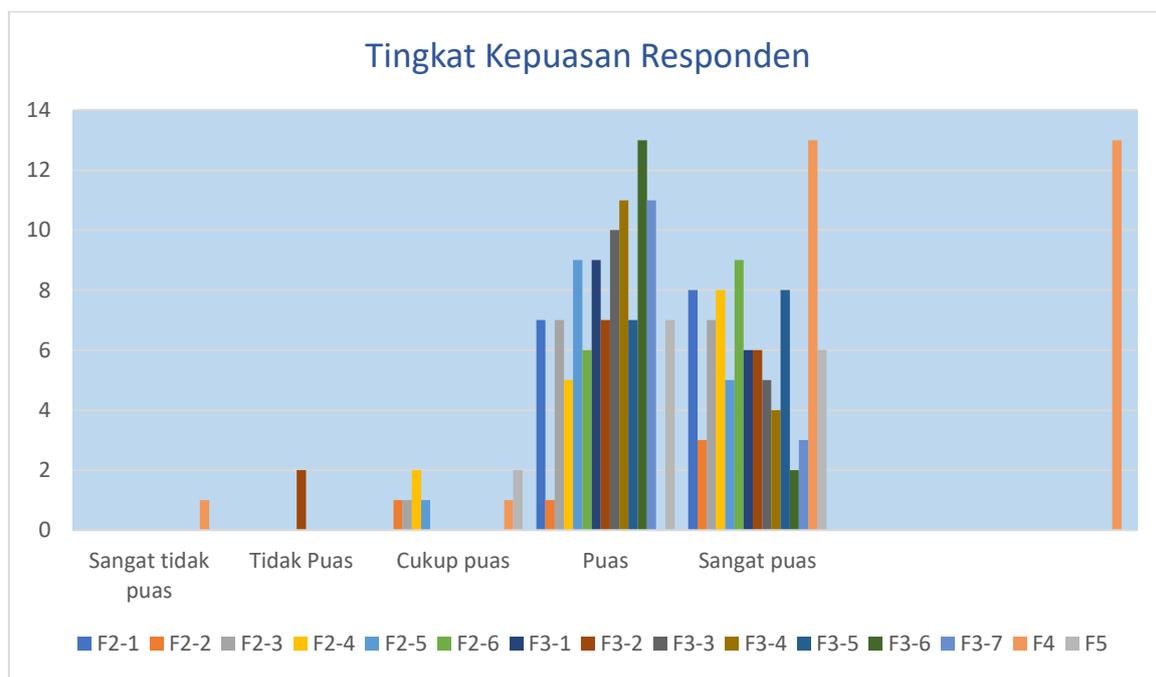
Setelah pelatihan pemanfaatan Augmentes Reality, maka peserta mengisi kuesioner tentang pendapatnya mengenai Pelatihan yang telah diberikan, berikut kode dan pertanyaan yang harus diisi oleh para peserta.

Tabel 3. Kode dan Pertanyaan Kuesioner

Kode	Pertanyaan
F2-1	Informasi kegiatan pada saat pelaksanaan
F2-2	Materi/modul pelatihan/Kegiatan
F2-3	Sarana dan prasarana yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung
F2-4	Menurut anda, bagaimana Tema kegiatan ini
F2-5	Menurut anda, bagaimana materi yang disampaikan oleh Tutor/Narasumber menyampaikan materi
F2-6	Susunan acara berjalan dengan baik
F3-1	Menurut anda kegiatan ini memberikan manfaat bagi peserta
F3-2	Kegiatan ini menambah wawasan peserta(mengenai tema yang disampaikan)

F3-3	Kegiatan ini menambah keterampilan peserta sesuai dengan tema yang disampaikan
F3-4	Kegiatan ini memperhatikan Keselamatan dan Kesehatan kerja (K3)
F3-5	Kegiatan ini memberikan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada peserta secara berkelanjutan
F3-6	Hasil kegiatan ini dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh peserta
F3-7	Kegiatan ini dilakukan sesuai dengan kaidah metode ilmiah (dilakukan secara terstruktur dan sistematis
F4	Seberapa besar minat anda untuk berpartisipasi
F5	Bagaimana persepsi anda terhadap kegiatan ini secara keseluruhan

Rekap Perhitungan Frekuensi Jawaban Responden



Gambar 2. Tingkat Kepuasan responden

Berdasarkan hasil Rekap Perhitungan Frekuensi Jawaban Responden maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Kode pertanyaan F2-1, F2-3, F2-4, F2-5 dan F2-6 responden merasa sangat puas dengan persentase 53%, sementara untuk Kode pertanyaan F2-2 responden merasa puas dengan persentase 20%, dan sisanya responden menjawab cukup puas.
- 2) Kode pertanyaan F3-1, F3-3, F3-4, F3-5 responden merasa sangat puas dengan persentase 60%, sementara untuk kode pertanyaan F3-2, F3-6 dan F3-7 responden merasa puas dengan persentase 47% dan sisanya responden menjawab cukup puas
- 3) Kode pertanyaan F4 responden merasa sangat puas dengan persentase 87%.
- 4) Kode pertanyaan F5 responden merasa puas dengan persentase 47%. Sisanya responden menjawab cukup puas dan sangat puas

### Kesimpulan

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat tentang pengenalan dan pemanfaatan metode Augmented Reality ini disambut antusias oleh para peserta yang diikuti oleh para guru Raudatul Athfal. Mereka berharap metode ini dapat meningkatkan semangat belajar anak-anak. Dimana anak-anak usia 4 - 6 tahun masih usia pertumbuhan yang lebih banyak bermain. Disinilah para guru lebih selektif memilih metode yang cocok sebagai media pembelajaran. Setelah melakukan simulasi metode augmented Reality ini, para peserta merasa sangat puas dan berharap agar ada pelatihan-pelatihan berikutnya dengan metode yang baru.

Diharapkan pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat ini dapat berkesinambungan dengan memberikan beberapa pelatihan tentang penggunaan media pembelajaran yang up to date. Berharap bapak Kepala Desa Karangtengah dapat kembali memfasilitasi kami untuk melakukan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini.

### Daftar Pustaka

- Depdiknas. (2004). *Standar Kompetensi Taman kanak-kanak dan raudatul Athfal*. Jakarta: Depdiknas.
- Fatimah FN, A. H. (2023;7). *Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
- Kompri. (2016). *Motivasi Oembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: Remaja rosdakarya Offset.
- Kusuma, S. (2018). *Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Tata Surya Denganj Menggunakan Marker Based Tracking*. Jurnal Informatika Universitas Pamulang.
- Muhammedi, M. (2017;5(1)). *Peran raudatul Authfal (Ra) Dalam Membina Generasi Islam yang Berkarakter*. Jurnal Raidhah.
- Mustaqim, I. (2016;13). *Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan.
- Ridwan, A. S. (2019). *Pembelajaran Berbasis HOTS*. Medan: TSmart.