

Pelatihan Pembelajaran Sejarah Islam Menggunakan Augmented Reality

**Reimond Hasangapan Mikkael¹, Etyca Rizky Yanti², Hanif Aulawi³,
Putri Nur Anggraeny⁴, Dian Kurniawan⁵**

^{1,2,3,4,5} Program Studi Manajemen, Universitas Bina Insani Jl. Siliwangi No.6, Rawa Panjang,
Bekasi

***reimond@binainsani.ac.id; etycarizky@binainsani.ac.id; hanifaulawi@binainsani.ac.id;
putrinuranggraeny@gmail.com; diank861@gmail.com***

****Email Korespondensi: reimond@binainsani.ac.id***

ABSTRAK

Augmented reality (AR) adalah teknologi yang memungkinkan Anda untuk menggabungkan objek virtual 2D atau 3D ke dalam lingkungan nyata dan melihat atau memproyeksikannya secara real time. Pengguna dapat menggunakan aplikasi AR untuk mendapatkan informasi yang lebih detail. Guru dan siswa membutuhkan perangkat berupa media pembelajaran yang dapat berjejaring, menginformasikan, dan menyalurkan pesan guna merancang proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik berkat hadirnya media pembelajaran. Kegiatan implementasi ditujukan kepada insan Pondok Pesantren Tahfizh Al Kaukab dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan Pondok Pesantren Tahfizh Al Kaukab. Kegiatan pengabdian dilakukan selama delapan minggu, mulai dari minggu pertama Juni 2021 sampai dengan minggu terakhir bulan Agustus. Dengan melakukan kegiatan pemberdayaan, aplikasi AR dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pendidikan dan pembelajaran untuk memecahkan masalah mitra belajar sejarah Islam. Proses pendidikan dan pembelajaran di Pesantren Tahfizh Al Kaukab.

Kata kunci: augmented reality; pembelajaran; pelatihan.

ABSTRACT

Augmented reality (AR) is a technology that allows you to incorporate 2D or 3D virtual objects into a real environment and view or project them in real time. Users can use AR applications to get more detailed information. Teachers and students need devices in the form of learning media that can network, inform, and channel messages in order to design an effective and efficient learning process. The process of communication between educators and students thanks to the presence of learning media. Implementation activities are aimed at the people of the Tahfizh Al Kaukab Islamic Boarding School in order to improve the quality of learning in the Tahfizh Al Kaukab Islamic Boarding School environment. Service activities are carried out for eight weeks, starting from the first week of June 2021 until the last week of August. By carrying out empowerment activities, AR applications can be used to support educational and learning activities to solve the problems of Islamic history learning partners. The process of education and learning at the Tahfizh Al Kaukab Islamic Boarding School.

Keywords: augmented reality ; learning ; training.

A. PENDAHULUAN

Program inti Pondok Pesantren Tahfiz Quran (PPTQ) Al Kaukab adalah pendidikan Dakwah dan (Hadroh, Muhadoroh, Qiroah, Marawis, Melukis, Kaligrafi, Musik Islami, Taekwondo, Pencak Silat, Olah Raga dan lain-lain). PPTQ Al Kaukab menerapkan sistem pendidikan terpadu yang menganut kaidah “Al Muhafadhou ala qhodimis sholih wal akhdhu lil Jadidil Aslah”, selalu mengikuti konsep pendidikan yang baik, dan mengembangkan konsep dan sistem pendidikan modern yang lebih baik. pengembangan yang harus dilakukan. Beberapa sistem yang diterapkan adalah: 1). Sistem ini mengajarkan konsep kurikulum Pesantren Salaf dan Kitab Kuning/Kitab yang diajarkan di Pesantren. 2). Sistem modern. Penerapan konsep pendidikan modern di bidang ilmu komputer, bahasa, ilmu alam dan teknologi. 3). Sistem pendidikan madrasah. Ini merupakan pelatihan formal dengan profesi keagamaan, ilmu pengetahuan dan penelitian sosial untuk MT (Madrasah Tsanawiyah) dan MA (Madrasah Aliyah). Empat). Sistem Tahfidzul Quran. Saya ingat Al Quran dari wisuda MT sampai MA, dan saya bisa menyelesaikan 30 Juz dengan Mutqin (fasih) dan fasih/Tartil. Bidang utama pendidikan PPTQ Alkaukab adalah Tahfidzul Quran. PPTQ Al Kaukab juga mengelola Majelis Ta'lim, TPQ, dan Takahassos Qur'an, khusus untuk Santri Da'i. Selain itu, pemberdayaan ekonomi seperti koperasi, BLK, produksi air mineral, laundry dan perkebunan telah dikembangkan.

Untuk mengurangi kesimpangsiuran antar siswa tentang pembelajaran sejarah Islam, dilakukan kegiatan pelatihan di dekat Pondok Pesantren Alkaukab untuk pembelajaran sejarah Islam dengan menggunakan augmented reality. Pelatihan membantu menyampaikan pengetahuan dan keterampilan dan, bila dilakukan secara teratur, terus menerus, terus menerus dan terus menerus, memiliki dampak yang lebih besar pada peserta. (Napitupulu et al., 2021).

Saat itu perkembangan media pembelajaran bergeser dari media tradisional ke media berbasis teknologi dan multimedia. Media harus dapat menjangkau seluruh siswa dan alternatif modul magang yang tidak dimiliki SMK (Mustaqim, 2017). Media pembelajaran dan multimedia berbasis komputer terdiri dari berbagai jenis media. Media pembelajaran multimedia yang ditentukan (Darmawan et al., 2017) bahwa: Berbagai model multimedia dalam konteks pembelajaran dapat berupa media presentasi, pembelajaran berbasis komputer (standalone), 3D dan animasi, televisi dan video, e-

learning dan learning management system “LMS”, serta mobile learning meningkat.

Augmented reality (AR) merupakan salah satu jenis teknologi yang saat ini sedang berkembang. Aplikasi AR dapat menampilkan konten multimedia melalui laptop, smartphone, PC, atau perangkat lainnya. AR banyak digunakan dalam pendidikan, kesehatan, ritel, industri, hiburan, permainan, dan periklanan. Di bidang pendidikan, AR, jika diterapkan dengan benar, dinilai memiliki keunggulan sebagai media pembelajaran. Menurut (Wu et al., 2013) Implementasi media belajar AR sanggup membantu para siswa bisa merekonstruksi keterampilan, pengetahuan, & menghubungkan menggunakan yg dihadapi global konkret. AR bisa menampilkan contoh tiga dimensi menurut suatu perangkat bersama animasinya, sebagai akibatnya para murid bisa mengetahui bentuk fusion splicer bersama bagian lainnya. AR jua bisa menampilkan video, sebagai akibatnya aktifitas penggunaan fusion splicer secara konkret bisa ditampilkan pada para murid. Selain melalui laptop atau komputer, pelaksanaan AR jua bisa dipasang dalam smartphone.

Masalah yang dihadapi oleh Pondok Pesantren Tahfizh Al Kaukab adalah kemampuan dan keterampilan para pengajar maupun peserta didik dalam memberikan pembelajaran tentang sejarah Islam. Kemajuan perkembangan IPTEK sangat pesat dan menuntut kebutuhan para peserta didik agar dapat beradaptasi dengan kondisi tersebut. Universitas Bina Insani, khususnya Jurusan Manajemen melakukan kegiatan pemberdayaan kepada para pengajar maupun para peserta didik agar Pondok Pesantren Tahfizh Al Kaukab dapat berkembang menjadi Pondok Pesantren yang menjadi semakin profesional.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan implementasi ditujukan kepada insan Pondok Pesantren Tahfizh Al Kaukab agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan pondok pesantren Tahfizh Al Kaukab. Kegiatan ini dilakukan selama delapan pekan dimulai dari pekan pertama dibulan Juni hingga pekan terakhir dibulan Agustus tahun 2021. Kegiatan ini dilakukan pada lingkungan Pondok Pesantren Tahfizh Al Kaukab, Bogor. Pelaksanaan kegiatan dilakukan oleh para dosen dan mahasiswa dari Fakultas Bisnis khususnya Program Studi Manajemen Universitas Bina Insani.

Tahap prosedural atau aktif diawali dengan observasi tim dosen dan mahasiswa di lokasi mitra yaitu Pondok Pesantren Fizz Alkaukab di Jl. Raya Bojong Nangka, Bojong Nangka RT 21 RW 9 Kec Gn Putri. Tim pengajar berdiskusi dengan pengurus pondok pesantren Tahfizh Al Kaukab dan menjelaskan tujuan dari kegiatan pengabdian pondok pesantren Tahfizh Al Kaukab. Berdasarkan hasil observasi lebih lanjut, tim pengajar menyusun rencana kegiatan pembelajaran di Pondok Pesantren Tahfizh Al Kaukab atau petunjuk teknis dokumen sejarah Islam. Rencana kegiatan juga menjelaskan teknis pelaksanaan, jadwal, dan materi pelatihan yang diberikan. Tim menyiapkan apa yang mereka butuhkan berupa alat dan bahan yang dibutuhkan untuk melaksanakan kegiatan tersebut.

C. PEMBAHASAN

Kegiatan penguatan masyarakat dengan mengadaptasi kegiatan komunitas Pondok Pesantren Turfiz Alkaukab sebagai mitra berdasarkan rencana yang disusun oleh tim Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Vina Insani bekerjasama dengan pimpinan Pondok Pesantren Turfiz Alkaukab akan dilaksanakan. Pondok Pesantren Tahfizh Al Kaukab ini diikuti oleh para pendidik dan peserta didik, serta tim dari Universitas Bina Insani, dengan jumlah maksimal 159 orang secara online dalam bentuk pelatihan dan pendampingan, atau petunjuk teknis pembelajaran dan dokumen sejarah Islam. bergerak dalam kegiatan pemberdayaan. Gunakan media aplikasi Zoom Cloud Meetings.

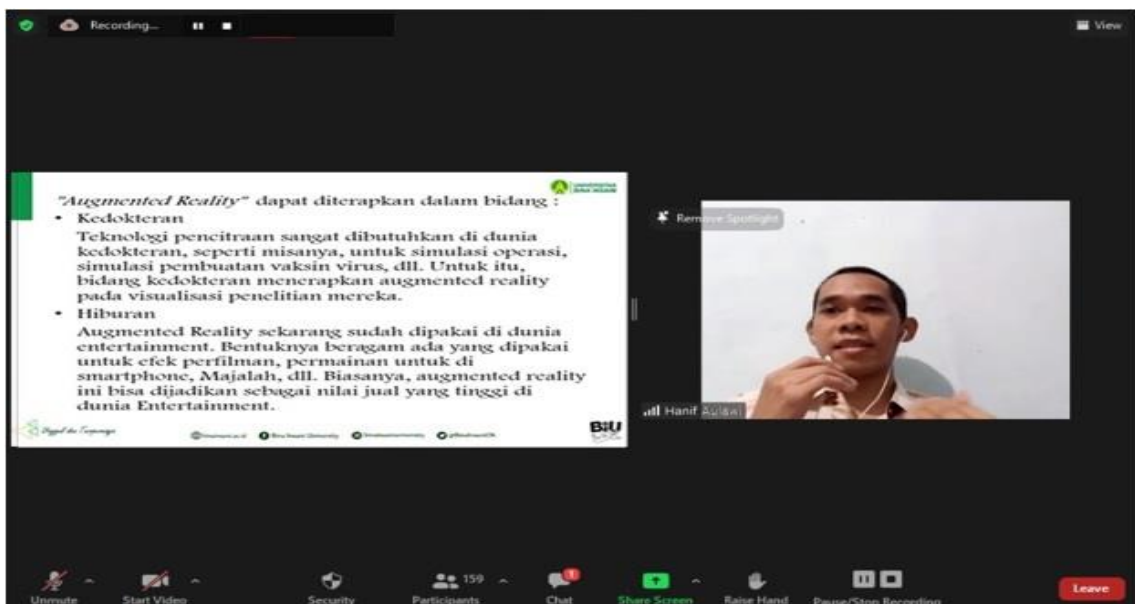
Kegiatan diawali dengan pembukaan yang dibawakan oleh moderator dosen Universitas Bina Insani Ibu Etyca Rizky Yanti, SE., M.M dimana moderator menyapa para peserta didik dan memberikan beberapa pertanyaan yang membuat kegiatan sangat interaktif. Mahasiswa membantu dalam menyiapkan semua bahan-bahan persentasi yang dibutuhkan dalam penyampaian oleh Ibu Etyca Rizky Yanti, SE., M.M seperti gambar 1.



Sumber : Dokumentasi TIM PkM (2021).

Gambar 1. Narasumber Kegiatan.

Kegiatan diawali dengan memberikan beberapa topik penting yang berwawasan dan berwawasan luas dengan dibacakan terlebih dahulu sebagai CV dari pembicara. Materi yang diberikan adalah pembahasan tentang aplikasi AR disampaikan oleh Bapak Hanif Aulawi, SE., M.M sesuai dengan gambar 2.

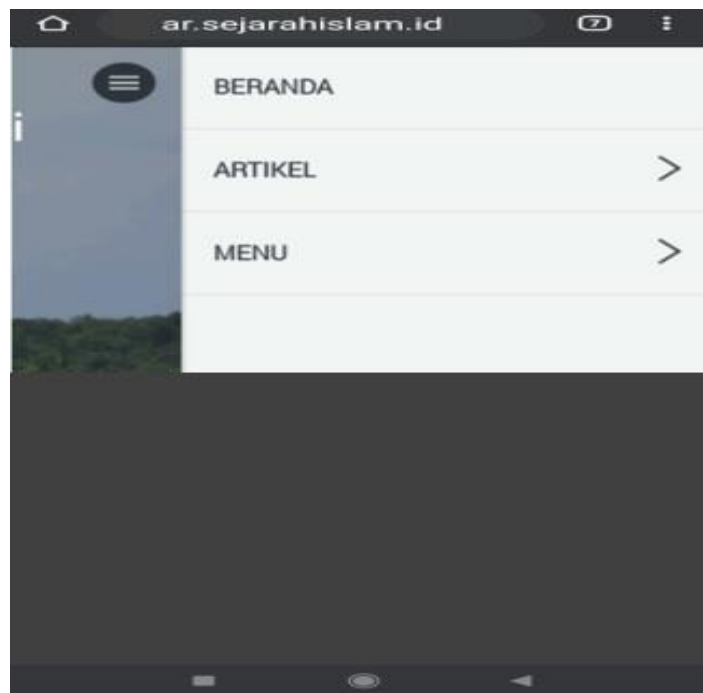


Sumber : Dokumentasi TIM PkM (2021).

Gambar 2. Pemaparan Materi Aplikasi AR.

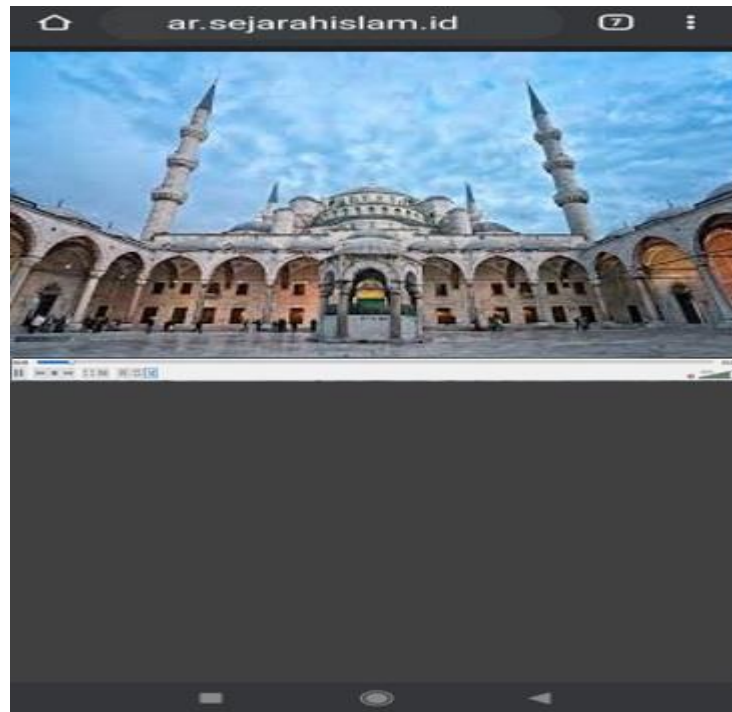
Tujuan dari materi ini adalah untuk membantu peserta pelatihan belajar dan memahami cara membuat media pembelajaran yang dapat melengkapi kekurangan guru dan menyebarkan modul magang. Berikut beberapa langkah yang perlu diperhatikan dalam membuat aplikasi media pembelajaran: 1). Menentukan konsep dan format media pembelajaran. 2) Menentukan kemampuan dasar yang harus dicapai siswa. 3). Putuskan materi apa yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran berbasis AR Anda. 4). Lakukan penilaian untuk memastikan keberhasilan media pembelajaran yang digunakan.

Kegiatan ini selain memberikan pemaparan dari pembicara juga memberikan simulasi tentang aplikasi AR yang digunakan untuk mengetahui sejarah islam menggunakan aplikasi dengan menggunakan *smartphone*. Aplikasi ini dibuat agar para pengajar dan peserta didik dapat dipermudah dalam mempelajari tentang sejarah islam dan mengurangi kekurangan dari bahan ajar dari pendidik. Aplikasi dibuat dengan salah satu developer aplikasi dengan tujuan agar dalam aplikasi tersebut dapat sesuai dengan kebutuhan dari mitra dan meminimalis biaya apabila dibuat sendiri sesuai dengan gambar.3 dan gambar 4.



Sumber : Dokumentasi TIM PkM (2021)

Gambar 3. Halaman Menu Aplikasi AR.



Sumber : Dokumentasi TIM PkM (2021).

Gambar 4. Video Pembelajaran Sejarah Islam dalam Aplikasi AR.

Pada gambar 3 dapat dilihat ada menu yang berjudul artikel, didalamnya terdapat beberapa referensi pembelajaran dalam hal ini buku-buku elektronik yang membantu para pendidik dan peserta pendidik dalam proses belajar mengajar pada Pondok Pesantren Tahfizh Al Kaukab. Pada kolom “menu” terdapat didalamnya beberapa video pembelajaran dan video dokumentasi tentang kegiatan yang ada pada Pondok Pesantren Tahfizh Al Kaukab serta ada video pembelajaran sejarah islam seperti pada gambar.4 dimana pada video tersebut dipaparkan dengan singkat jelas dan padat mengenai sejarah-sejarah islam. Dengan tujuan agar para peserta didik mudah memahami materi pembelajaran yang telah diberikan, video tersebut dibuat setelah tim pkm dari Universitas Bina Insani melakukan observasi kepada pengajar dan para peserta didik agar dapat mengakomodasi semua kebutuhan yang perlukan mitra.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Pelaksanaan kegiatan pemberdayaan masyarakat melalui pelatihan dan pendampingan pembelajaran sejarah Islam menggunakan aplikasi AR pada Pondok Pesantren Tahfizh Al Kaukab terlaksana berkat kerjasama dan komunikasi yang

baik antara mitra dengan pelaksana PkM. Pelaksanaan kegiatan pemberdayaan berhasil memberikan solusi atas permasalahan mitra yaitu penggunaan aplikasi AR sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar pembelajaran sejarah Islam pada Pondok Pesantren Tahfizh Al Kaukab, Bogor.

Pada penelitian terdahulu tentang bentuk dari sebuah model pembelajaran yang didukung dengan adanya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dan memiliki ciri yaitu menggunakan menggunakan metode instruksional untuk meningkatkan pembelajaran; membangun pemahaman dan keterampilan yang terkait dengan tujuan pembelajaran baik secara perseorangan atau meningkatkan kinerja pembelajaran kelompok; memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran; menggunakan elemen-elemen media untuk menyampaikan materi pembelajaran; dan memungkinkan pembelajaran langsung berpusat pada pengajar (Pamungkas et al., 2020).

Sesuai dengan penelitian terdahulu serta kegiatan yang telah dilakukan ini sejalan dimana dengan pemanfaatan teknologi sangat membantu kegiatan proses belajar mengajar pada Pondok Pesantren Tahfizh Al Kaukab. Hasil pengabdian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menyebutkan media pembelajaran Augmented Reality materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dianggap sangat baik untuk diterapkan dalam pembelajaran sejarah (Safira, 2020). Selain itu media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar (Mustaqim, 2016).

2. Saran

Kegiatan pemberdayaan melalui pelatihan dan pendampingan telah terlaksana dan diharapkan kepada para pendidik di Pondok Pesantren Tahfizh Al Kaukab senantiasa terus menerapkan proses pembelajaran menggunakan aplikasi AR agar para peserta didik di Pondok Pesantren Tahfizh Al Kaukab lebih memahami tentang pembelajaran yang disampaikan dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Diharapkan juga, akan ada program pelatihan tahap selanjutnya dengan topik materi pelatihan lainnya.

DAFTAR REFERENSI

- Darmawan, D., Setiawati, P., Supriadie, D., & Alinawati, M. (2017). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Englishsimple Sentencespada Mata Kuliah Basic Writing Di Stkip Garut. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia*, 15(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/pedagogia.v15i1.6576>
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2). <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality. *Edukasi Elektro*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.13267>
- Napitupulu, R. H. M., Aulawi, H., Sukirno, S., Takrim, M., & Sapta, A. (2021). Pelatihan Daring Kepemimpinan OSIS Siswa Sekolah Menengah Kejuruan dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Karya Untuk Masyarakat (JKuM)*, 2(2), 196–205. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36914/jkum.v2i2.590>
- Pamungkas, P. D. A., Win, H. A., Astuti, C. W., Silalahi, E., & Setyawati, R. K. (2020). Pelatihan Daring Optimalisasi Pemanfaatan E-Learning dalam Mendukung Pembuatan Soal Ujian Daring bagi Dosen. *Jurnal Karya Untuk Masyarakat (JKuM)*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36914/jkum.v1i2.393>
- Safira, T. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Augmented Reality Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Dari Ancaman Sekutu di SMK Negeri 1 Bawang Tahun 2019/2020* [Universitas Negeri Semarang]. <http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPPP/article/download/83/65%0Ahttp://www.embase.com/search/results?subaction=viewrecord&from=export&id=L603546864%5Cnhttp://dx.doi.org/10.1155/2015/420723%0Ahttp://link.springer.com/10.1007/978-3-319-76>
- Wu, H. K., Lee, S. W. Y., Chang, H. Y., & Liang, J. C. (2013). Current status, opportunities and challenges of augmented reality in education. *Computers & Education*, 62, 41–49. <https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2012.10.024>