

## Pengenalan Augmented Reality Pada Komunitas Belajar SMP Negeri 23 Seluma

Dewi Suranti <sup>1</sup>; Juju Jumadi <sup>2</sup>; Abdussalam Al Akbar <sup>3</sup>; Ridho Rahman Kurnianto<sup>4</sup>;  
Defri Wiranata <sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Dehasen Bengkulu

Email: <sup>1</sup> [dewisuranti@unived.ac.id](mailto:dewisuranti@unived.ac.id)

### ARTICLE HISTORY

Received [20 Agustus 2024]

Revised [24 September 2024]

Accepted [30 September 2024]

### KEYWORDS

Augmented Reality,  
Komunitas Belajar, SMP Negeri  
23 Seluma.

This is an open access article  
under the [CC-BY-SA license](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



### ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan berbagai inovasi dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah pemanfaatan teknologi Augmented Reality (AR) sebagai media pembelajaran interaktif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada guru dan siswa mengenai konsep dan pemanfaatan Augmented Reality dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 23 Seluma. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui workshop yang terdiri dari tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap pelaksanaan, peserta diberikan materi mengenai konsep Augmented Reality serta praktik penggunaan aplikasi AR seperti AR-Kids dan Assemblr Edu. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta memperoleh peningkatan pemahaman mengenai teknologi Augmented Reality dan mampu menggunakan aplikasi AR dalam pembelajaran. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru serta mendorong penggunaan teknologi inovatif dalam proses pembelajaran sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

### ABSTRACT

The development of information technology has introduced various innovations in education, one of which is the use of Augmented Reality (AR) as an interactive learning medium. This community service activity aims to provide teachers and students with an understanding of the concept and utilization of Augmented Reality in the learning process at SMP Negeri 23 Seluma. The implementation method was carried out through a workshop consisting of preparation, implementation, and evaluation stages. During the implementation stage, participants were given material about the concept of Augmented Reality and practical training using AR applications such as AR-Kids and Assemblr Edu. The results show that participants gained increased knowledge about Augmented Reality technology and were able to use AR applications in learning activities. This activity is expected to improve teachers' competencies and encourage the use of innovative technology in the learning process to create more engaging and interactive learning experiences.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu teknologi yang berkembang pesat dan mulai banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah **Augmented Reality (AR)**. Teknologi ini memungkinkan pengguna untuk melihat objek virtual yang digabungkan dengan lingkungan nyata secara real-time sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Pemanfaatan teknologi Augmented Reality dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep abstrak melalui visualisasi yang lebih nyata. Selain itu, teknologi ini juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

SMP Negeri 23 Seluma merupakan salah satu sekolah yang memiliki potensi untuk mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi. Namun, pemanfaatan teknologi Augmented Reality dalam pembelajaran masih belum banyak dikenal oleh guru maupun siswa. Oleh karena itu, diperlukan

kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk memperkenalkan dan memberikan pelatihan mengenai penggunaan Augmented Reality dalam dunia pendidikan.

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

- Memberikan pemahaman kepada guru mengenai konsep Augmented Reality.
- Memberikan pengetahuan mengenai pemanfaatan Augmented Reality dalam pembelajaran.

Melalui kegiatan ini diharapkan guru dapat memanfaatkan teknologi AR sebagai media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

## METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk workshop yang melibatkan guru dan komunitas belajar di SMP Negeri 23 Seluma. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal **28–30 November 2024** di SMP Negeri 23 Seluma, Kabupaten Seluma, Bengkulu.

Metode pelaksanaan kegiatan terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

### 1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal pelaksanaan kegiatan serta mempersiapkan materi workshop yang akan disampaikan kepada peserta.

### 2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dalam bentuk workshop yang meliputi penyampaian materi mengenai konsep Augmented Reality serta pelatihan penggunaan aplikasi AR seperti **AR-Kids** dan **Assemblr Edu**. Metode yang digunakan dalam penyampaian materi adalah ceramah, diskusi, dan praktik langsung.

### 1. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah diberikan. Evaluasi dilakukan melalui diskusi, pengamatan selama pelatihan, serta pengisian angket oleh peserta.



Gambar 1



## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan workshop dilaksanakan di salah satu ruang kelas SMP Negeri 23 Seluma dengan jumlah peserta sebanyak **16 orang**. Kegiatan berlangsung selama kurang lebih **4 jam** dengan metode penyampaian materi melalui ceramah, diskusi, dan praktik langsung penggunaan aplikasi AR.

Pada tahap awal kegiatan dilakukan penyampaian materi mengenai konsep dasar Augmented Reality serta manfaatnya dalam dunia pendidikan. Peserta kemudian diberikan kesempatan untuk mencoba langsung penggunaan aplikasi AR seperti AR-Kids dan Assemblr Edu untuk membuat konten pembelajaran berbasis Augmented Reality.

Selama proses pelatihan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan. Beberapa peserta yang pada awalnya mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi AR secara bertahap mampu mengoperasikan aplikasi tersebut secara mandiri setelah mendapatkan pendampingan dari tim pengabdian.

Selain itu, kegiatan juga diisi dengan sesi tanya jawab yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk berdiskusi mengenai penerapan teknologi AR dalam proses pembelajaran. Di akhir kegiatan dilakukan evaluasi melalui kuis dan pengisian angket untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan workshop ini memberikan dampak positif bagi peserta, khususnya dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mengenai pemanfaatan Augmented Reality dalam pembelajaran. Peserta juga menyatakan bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat dan diharapkan dapat dilanjutkan dengan pelatihan lanjutan di masa mendatang.

Kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas peserta. Peserta mulai memiliki ide untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis AR, seperti visualisasi organ tubuh, bangun ruang, maupun simulasi peristiwa sejarah. Guru yang tergabung dalam komunitas belajar juga menunjukkan minat untuk mengintegrasikan AR dalam proses pembelajaran sebagai inovasi yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 23 Seluma, dapat disimpulkan bahwa kegiatan workshop pengenalan Augmented Reality dapat meningkatkan pemahaman peserta mengenai teknologi AR serta pemanfaatannya dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan ini, guru dan peserta kegiatan memperoleh pengetahuan baru mengenai penggunaan teknologi AR sebagai media pembelajaran inovatif. Kegiatan ini diharapkan dapat mendorong penerapan teknologi Augmented Reality dalam pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewantara, I. P., & Dibia, I. K. (2017). Pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan.
- Permana, R., & Nourmavita, D. (2017). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran.
- Ikhsan, M., Suhaman, J., & Hidayat, T. (2020). Model pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berbasis pelatihan.
- Sahidi, A., & Maryanto, H. (2020). Implementasi teknologi Augmented Reality dalam pembelajaran.