



PROSIDING

SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN 2023

“Penguatan Riset, Inovasi, Kreativitas Peneliti dan Pengabdian di Era 5.0”
LP2M-Universitas Negeri Makassar, 4 November 2023

Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini

Azizah Amal, Rika Kurnia, Fitriani Dzulfadhilah
Jurusan PGPAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

Abstrak - Tujuan kegiatan PPM ini adalah untuk membantu guru-guru PAUD Kecamatan Banggae Kabupaten Majene Provinsi Sulawesi Barat untuk mengaplikasikan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran literasi, serta pembuatan media belajar serupa. Sebagai langkah awal, 20 guru peserta akan dilatih dengan intensif oleh trainer yang berpengalaman dan menekuni bidang literasi untuk anak usia dini dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*. Diharapkan kegiatan ini bisa menjadi pioneer untuk kegiatan selanjutnya di wilayah Majene, maupun kabupaten/kotamadya lainnya. Untuk menjawab masalah di atas perlukan pengenalan dan penyegaran bagi para guru PAUD melalui diskusi (telaah teori), dan *workshop* yang dilanjutkan dengan unjuk kerja para peserta mempraktekkan hasil pelatihannya. Diskusi dilaksanakan sebagai penguat landasan teori pembelajaran untuk anak usia dini dengan materi prinsip-prinsip pembelajaran literasi bagi anak usia dini. *Workshop* dan menjadi sarana latihan dan praktek mengaplikasikan teori yang didapat di awal pertemuan.

Kata Kunci : Media Augmented Reality, Literasi

Abstract - The aim of this PPM activity is to help PAUD teachers in Banggae District, Majene Regency, West Sulawesi Province to apply Augmented Reality-based learning media as a literacy learning media, as well as creating similar learning media. As a first step, the 20 participating teachers will be trained intensively by experienced trainers and will focus on literacy for early childhood using Augmented Reality-based learning media. It is hoped that this activity can be a pioneer for further activities in the Majene area, as well as other districts/municipalities. To answer the above problems, introduction and refreshment is needed for PAUD teachers through discussions (theoretical studies) and workshops which continue with the participants' performance of putting the results of their training into practice. The discussion was held to strengthen the theoretical basis of learning for early childhood with material on the principles of literacy learning for early childhood. The workshop is a means of training and practice in applying the theory learned at the beginning of the meeting.

Keywords: Augmented Reality Media, Literacy

I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan untuk memfasilitasi anak usia 0-6 tahun untuk berkembang melalui pemberian stimulus sebagai persiapan anak dimasa yang akan datang. Selain itu juga, lembaga PAUD sebagai sarana bagi anak usia untuk belajar mengembangkan aspek perkembangannya. Prinsip-prinsip pembelajarannya pun harus menarik dan

menyenangkan yang dilakukan dengan suasana bermain menggunakan berbagai media. Peran media di PAUD adalah untuk membantu anak dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangannya. Pada pembelajaran di PAUD media pembelajaran berfungsi sebagai sarana dalam menyampaikan pengetahuan melalui kegiatan bermain (Handayani, 2020). Media pembelajaran yang digunakan di PAUD memiliki jenis beragam yang digunakan untuk mengembangkan aspek afektif, kognitif,

dan psikomotorik pada anak. Ragam media pembelajaran terdiri dari: 1) media visual, 2) media audio, 3) media audio-visual (Maimunah, 2016). Dengan banyaknya jenis media tersebut guru harus terampil dalam memilih, menggunakan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan (Karo-Karo & Rohani, 2018). Karena media pembelajaran yang baik akan mempengaruhi keberhasilan dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang sesuai. Sehingga dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini dengan optimal. Media pembelajaran yang sudah dipilih sesuai karakteristik dan perkembangan anak usia dini selanjutnya dikembangkan dan didesain sedemikian rupa agar dapat memuat dan menyampaikan pesan yang kongkrit kepada anak. Selain itu juga, harus diperhatikan bagaimana penggunaan media pembelajaran tersebut untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik serta menyenangkan.

Dengan diberikannya berbagai macam cara yang menyenangkan untuk belajar inilah, anak akan mampu dengan cepat menyerap, memahami dan mengingat materi yang diberikan. Metode yang tepat untuk pembelajaran literasi pada anak usia dini adalah melalui penggunaan media. Hal ini bertujuan untuk memudahkan anak mengingat materi dan menghindarkan anak pada kebosanan. Media yang dipilih adalah media yang tidak memberatkan kedua belah pihak, yaitu pendidik dan anak didik. Media yang mudah dalam penyampaian dan murah akan harga merupakan media yang paling tepat. Media pembelajaran ini diperkenalkan sekaligus diajarkan kepada para guru PAUD yang tergabung dalam TK yang berada dalam lingkungan Kecamatan Banggae Kabupaten Majene Provinsi Sulawesi Barat tentang cara untuk menerapkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* ini. Berdasarkan hasil wawancara independen dan observasi awal di lapangan terhadap guru-guru PAUD di Kecamatan Banggae Kabupaten Majene Provinsi Sulawesi Barat, diperoleh beberapa permasalahan yang dihadapi guru-guru PAUD ketika mengajarkan membaca dan penguasaan kosakata di sekolah antara lain sebagai berikut. 1) Rata-rata guru jarang menggunakan media pembelajaran karena kegiatan yang masih berfokus pada penggunaan *paper and pencil* untuk pembelajaran literasi. Sehingga, terlihat banyak anak yang bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. 2) Para guru PAUD umumnya memiliki keterbatasan pengetahuan dan ketrampilan mengenai cara mengajarkan membaca pada anak-anak didik mereka di sekolah. Bahkan, hanya kurang dari sepuluh guru PAUD yang pernah mendengar mengenai media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*, tapi tidak ada yang pernah mempraktekannya. 3) Para guru PAUD kurang memahami kelompok kata-kata yang dapat diajarkan kepada anak usia dini, sehingga mereka juga

mengalami kesulitan dalam mengajarkan pada anak didik mereka. 4) Umumnya, mereka kurang paham tentang media pembelajaran yang efektif pada anak usia dini dan pada umumnya para guru PAUD memiliki kemampuan IT yang masih rendah.

II. METODE YANG DIGUNAKAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode ceramah bervariasi dan praktek dalam mengidentifikasi dan mengembangkan kemampuan guru dalam proses pembelajaran literasi pada anak dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk anak di Taman Kanak-kanak.

Metode pelaksanaan kegiatan ini adalah pelatihan intensif dengan perpaduan teori dan praktek serta diskusi dan unjuk kerja hasil workshop di akhir pelatihan. Pengenalan dan penguatan prinsip-prinsip pembelajaran literasi untuk anak usia dini dilakukan dengan tetap mempertimbangkan dan menghormati posisi mereka (peserta) sebagai pengajar yang mempunyai latar belakang dan pengalaman yang berbeda-beda. Kegiatan PPM ini menekankan pada penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk membantu penyelenggaraan proses pembelajaran literasi pada anak --dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk anak di PAUD.

Berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, dilaksanakan dengan menggunakan beberapa metode, yaitu:

1. Tanya jawab, dan diskusi yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan secara umum peserta pelatihan dan memotivasi peserta tentang pengajaran literasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk anak di taman kanak-kanak.
2. Ceramah; metode ini digunakan pada saat penyajian materi-materi berbentuk pengetahuan dan pemahaman teoritis tentang Perencanaan dan Pelaksanaan pengajaran literasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk anak di taman kanak-kanak.
3. Demonstrasi yang bertujuan untuk menambah keterampilan cara pelaksanaan pengajaran literasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk anak di taman kanak-kanak.
4. Interaksi langsung; yang dikemas dalam bentuk workshop sehingga tidak hanya sebatas pada teori,

akan tetapi praktek menggunakan media pembelajaran yang berbasis *Augmented Reality* serta pengajaran literasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk anak secara langsung.

1. Evaluasi; metode ini digunakan untuk mengukur daya serap peserta terhadap materi yang telah diajarkan.

III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

Kegiatan ini dihadiri sebanyak 20 guru Taman Kanak-kanak yang berada di Kecamatan Banggae Kabupaten Majene yang menjadi peserta pelatihan.

Pelaksanaan pelatihan ini di bawah tanggung jawab pelaksana pengabdian pada masyarakat yang terkoordinir oleh LPM UNM.

Kegiatan pelatihan penggunaan media berbasis *Augmented Reality* dalam kegiatan pembelajaran literasi pada anak usia dini telah dilaksanakan selama 4 hari secara tatap muka dengan jumlah peserta 30 orang yang terdiri dari 30 orang guru Taman Kanak-Kanak (TK) yang tergabung dalam anggota IGTKI Kecamatan Banggae Kabupaten Majene. Hasil dari kegiatan ini adalah meningkatnya kemampuan guru-guru TK dalam memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*. Kegiatan ini melibatkan 2 orang mahasiswa yang akan membantu dalam proses kegiatan pelatihan. Pelatihan pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* ini dilakukan selama 4 hari secara tatap muka dengan masing-masing alokasi waktu 3 jam/hari. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 10 Juni 2023, Minggu, 11 Juni 2023, kemudian tanggal 17 Juni – 16 Juli 2023 tugas mandiri, serta Sabtu, 22 Juli 2023, Minggu, 23 Juli 2023. Gambar 1 berikut ini adalah suasana pelatihan dengan materi mengenal media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada hari pertama.

Pelatihan perancangan alat permainan edukatif Kartu Kata dalam media *Augmented Reality* dan pemilihan materi berdasarkan tema kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan pada hari Sabtu dan Minggu tanggal 12-13 Agustus 2023. Pada pelatihan ini, guru Taman Kanak-Kanak (TK) yang tergabung dalam IGTKI Cabang Banggae Kabupaten Majene Provinsi Sulawesi Selatan dilatih untuk dapat merancang alat

permainan edukatif kartu kata dalam media *Augmented Reality* dan memilih materi berdasarkan tema kegiatan pembelajaran yang akan digunakan pada media *Augmented Reality*. Tim Pengabdian sebagai nara sumber dalam pelatihan perancangan media pembelajaran dan pembuatan konten dalam bentuk foto digital, pembuatan konten dalam bentuk video dan audio.

Kegiatan PKM bagi Guru Taman Kanak-Kanak (TK) yang tergabung dalam IGTKI Cabang Banggae Kabupaten Majene dalam mengaplikasikan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* ini memiliki beberapa dampak diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan para guru Taman Kanak-Kanak (TK) yang tergabung dalam IGTKI Cabang Banggae Kabupaten Majene setelah mengikuti pelatihan, mengalami peningkatan yang signifikan dalam mengaplikasikan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*.
2. Para guru berhasil membuat media pembelajaran secara berkelompok (2 media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk 2 kelompok) sehingga dapat langsung digunakan di kelas ketika kegiatan belajar mengajar.
3. Para guru termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran dan melakukan inovasi pembelajaran di kelas agar lebih menarik

IV. KESIMPULAN

1. Kegiatan ipteks bagi masyarakat yang kami lakukan, mendapat sambutan dan tanggapan positif dari guru Taman Kanak-kanak yang tergabung dalam IGTKI Cabang Banggae Kabupaten Majene. Hal ini terlihat dengan kesanggupan para peserta untuk mengikuti serangkaian acara mulai dari penyajian materi, perancangan alat permainan edukatif kartu kata yang akan digunakan pada media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dan mempraktekkan penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* hingga akhir pertemuan. Saat penyajian materi dan latihan terjadi diskusi dan tanya jawab yang mendalam antara pembimbing dan peserta yang hasilnya sangat memuaskan antara keduanya.
2. Pelatihan atau bimbingan tentang Alat Permainan Edukatif scrabble bagi guru Taman Kanak-kanak yang tergabung dalam IGTKI Cabang Banggae Kabupaten

Majene, merupakan suatu kegiatan yang sangat menunjang program pendidikan kebahasaan khususnya untuk proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak untuk mengembangkan salah satu potensi yang dimiliki oleh anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan Terimakasih kepada Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi yang telah memberikan hibah. Selanjutnya ucapan terimakasih kepada Ketua Lembaga Penelitian UNM dan Pemerintah Kabupaten Majene, khususnya kepada ketua IGTKI Cabang Banggae Kabupaten Majene yang menjadi pusat pelaksanaan PKM.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Brown, H. Douglas. 2000. *Principles of Language Learning and Teaching*. San Fransisco State University: Longman.

Doman, Glenn dan Doman, Janet. 2006. *How to Teach Your Baby to Read (Bagaimana Mengajar Bayi Anda Membaca sambil Bermain)*. New York: Kaleido Graphics Services Group, Inc.

Dougherty, Dorothy P. 2003. *Bagaimana Berbicara dengan Bayi Anda: Panduan Memaksimalkan Kecakapan Belajar dan Bahasa Anak Anda*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Hartati, Sofia. 2007. *How To Be A Good Teacher and To Be a Good Mother: Seri Panduan PAUD*. Jakarta ; Enno Media.

Hurlock, B. Elizabeth. 1995. *Perkembangan Anak: Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.

Latif, Mukhtar, Et Al. 2013. *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Masito, dkk. 2005. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Pusat Pembinaan Bahasa.

Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain: Cara Mengasah Multiple Intelligence Pada Anak Usia Dini*.

Musta'in, Nurani. 2010. *Anak Islam Suka Membaca*. Solo: Penerbit Pustaka Amana.

Otto, Beverly. 2015. *Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini*. Edisi Ketiga. Jakarta: Prenadamedia.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Penada Media Group.