

Pelatihan Pembuatan Buku Pancasila Berbasis *Augmented Reality* Pada Guru PAUD di Daerah Aliran Sungai (DAS) Kota Palangka Raya

Triyani¹, Kartika Ananda², Abdul Gofur³

¹Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Palangka Raya

²Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Palangka Raya

³Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Palangka Raya

e-mail: *¹triyani@fkip.upr.ac.id, ²kartika.ananda@fkip.upr.ac.id, ³abdul.gofur@iain-palangkaraya.ac.id

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan ini bertujuan ini mempersiapkan guru-guru PAUD di Daerah Aliran Sungai (DAS) Kota Palangka Raya untuk menghadapi tantangan dari pesatnya kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan. Teknologi yang dikelola dengan baik akan menciptakan peluang baru dengan kreatif dan inovatif salah satunya yakni melalui media pembelajaran yang efektif. Salah satu solusi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, aktual, dan aplikatif untuk anak usia dini yakni dengan mengadaptasi teknologi augmented reality (AR) ke dalam pembelajaran. Untuk mendukung realisasi program pengabdian kepada masyarakat, maka metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah metode partisipatif berupa: pelatihan, kerja praktik dan pendampingan kepada mitra. Hasil dari pengabdian ini guru-guru dapat menyusun dan merancang sendiri materi Pancasila yang menarik dan aktual untuk anak usia dini yang dikemas dalam bentuk buku dan diintegrasikan dengan teknologi Augmented Reality. Guru-guru sebagai peserta pelatihan memberikan respon baik terhadap pelaksanaan pengabdian ini, guru-guru menyatakan sangat senang dan antusias memperoleh pengetahuan baru dari mulai menyusun materi Pancasila ke dalam buku hingga menggunakan teknologi augmented reality. Sebanyak 95,6% guru sangat setuju bahwa kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik, aktual, dan aplikatif pada jenjang PAUD.

Kata kunci: *Buku, Pancasila, Augmented Reality, Daerah Aliran Sungai*

DOI: ...

Dikirim: 2 Juni 2023

Direvisi: 25 Juni 2023

Diterima: 28 Juni 2023

PENDAHULUAN

Dewasa ini, potret merosotnya moral masyarakat menjadi tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan. Hal ini disebabkan banyak faktor, salah satunya yakni kondisi lingkungan sosial yang buruk ditambah dengan kehadiran internet dan gadget yang konten-kontennya memperburuk kondisi lingkungan sosial. Data di lapangan pada bulan September Tahun 2016 di Kecamatan Wates, Kabupaten Kediri telah terjadi penganiayaan oleh murid TK terhadap adik kelasnya secara brutal karena faktor rebutan (Hari, 2022). Melihat kasus tersebut perlu upaya sedini mungkin untuk mengurangi kasus kenakalan yang dilakukan oleh anak usia dini. Untuk merespons hal tersebut, diperlukan upaya membangun kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang berlandaskan Pancasila (Arief, 2022). Nilai-nilai luhur yang telah terkristalisasi dalam sila-sila Pancasila menjadi pondasi dalam diri anak, sehingga penanaman nilai-nilai Pancasila dapat kita tanamkan sejak usia dini. Usia dini merupakan waktu yang

tepat untuk mulai menanamkan nilai-nilai Pancasila. Hal ini didasarkan atas argumen bahwa usia dini merupakan usia emas, dimana anak akan sangat mudah memahami dan mempraktikkan segala hal yang mereka lihat atau mereka terima. Oleh karena itu, perlu dijembatani dengan media yang tepat.

Dampak dari kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam segala lini kehidupan masyarakat sangat terasa, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Teknologi yang dikelola dengan baik akan menciptakan penemuan baru yang kreatif dan inovatif salah satunya yakni melalui media pembelajaran yang efektif (Fisk, 2017). Salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menarik untuk anak usia dini yakni dengan mengadaptasi teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satunya dengan mengembangkan Buku pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan yakni Buku PANJIASIA. Buku ini dikembangkan dengan tujuan untuk membantu guru pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini, agar tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Buku yang dikembangkan berbasis *Augmented Reality* dengan teknologi yang menggabungkan obyek maya ke dalam dua dimensi (2D) atau tiga dimensi (3D) dalam sebuah lingkungan nyata, kemudian memproyeksikan obyek-obyek tersebut secara *real time* (Radu, 2012). Buku ini akan disesuaikan dengan materi pembelajaran di tingkat PAUD yakni materi Pancasila.

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang berlokasi di Daerah Aliran Sungai (DAS) Kota Palangka Raya. Pemilihan lokasi didasarkan atas kondisi pendidikan anak usia dini Daerah Aliran Sungai yang masih sangat kurang dan perlu diadakan perbaikan terutama pendidikan Pancasila. Minimnya media pembelajaran untuk mengajarkan nilai-nilai Pancasila berdampak pada minimnya pemahaman anak usia dini terkait nilai-nilai Pancasila serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan pengabdian difokuskan pada pelatihan pengembangan buku Pancasila berbasis *Augmented Reality*. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman serta keterampilan guru dalam mengembangkan sumber dan media pembelajaran Pancasila yang menarik diterapkan untuk Anak Usia Dini. Dengan adanya buku Pancasila berbasis *Augmented Reality* diharapkan mampu menjadi media pembelajaran digital yang mampu menampilkan nilai-nilai Pancasila yang dikemas dalam bentuk animasi tiga dimensi (3D) yang inovatif, kreatif dan menyenangkan. Pengabdian ini juga bertujuan untuk mengembangkan sebuah Buku berbasis *augmented reality* yang mampu menjembatani anak usia dini mengenal, memahami, dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan.

METODE PELAKSANAAN

Untuk mendukung realisasi program pengabdian, maka akan dilaksanakan kegiatan berupa: pelatihan, kerja praktik dan pendampingan kepada mitra dilaksanakan dengan Metode Partisipatif.

- a. Kegiatan pelatihan dimaksudkan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman guru-guru PAUD khususnya di daerah aliran sungai dalam hal penyusunan materi Pancasila yang diintegrasikan dengan teknologi *Augmented Reality*.
- b. Kegiatan kerja praktik yang dimaksud adalah memperkenalkan cara-cara Menyusun materi Pancasila yang aplikatif dan mudah dimengerti oleh AUD.
- c. Pendampingan dimaksudkan untuk memantapkan keterampilan atau proses transfer teknologi yang diterapkan sehingga guru memperoleh bekal pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi *Augmented Reality*, khususnya untuk mengembangkan materi Pancasila yang aplikatif.

Rencana Kegiatan

Program Pengabdian dilaksanakan pada guru-guru Pendidikan Anak Usia Dini di Daerah Aliran Sungai (DAS) Kahayan, Desa Mendawai, Kecamatan Bukit Raya, Palangka Raya Kalimantan Tengah. Rencana kegiatan program ini adalah:

1. Pelatihan

Pelatihan sendiri didefinisikan sebagai rencana sistematis untuk memodifikasi atau mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap, melalui pengalaman belajar, yang pada gilirannya dapat mencapai kinerja secara efektif Garavan (Firman, 2020).

Peserta yang terlibat dalam kegiatan pelatihan adalah guru dan peserta didik. Guru berjumlah 5 orang serta peserta didik AUD berjumlah 30. Kegiatan pelatihan ini diisi dengan materi berupa

cara Menyusun materi Pancasila yang aktual dan aplikatif diintegrasikan dengan teknologi *Augmented Reality*.

2. Kerja Praktik

Pelatihan adalah suatu bagian pendidikan yang menyangkut proses belajar untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan di luar sistem pendidikan yang berlaku, dalam waktu yang relatif singkat dan dengan metode yang lebih mengutamakan praktik daripada teori (Veithzal, 2009). Berdasarkan pendapat tersebut, tim pengabdian menekankan pelatihan dalam bentuk kerja praktik. Pada kegiatan kerja praktik lapangan, peserta pelatihan dibagi ke dalam 2 kelompok kerja. Pemateri memberikan arahan terkait penyusunan materi Pancasila yang sesuai dengan karakteristik peserta didik AUD.

3. Pendampingan

Pendampingan adalah kegiatan dalam pemberdayaan masyarakat dengan menempatkan tenaga pendamping yang berperan sebagai fasilitator, komunikator, dan dinamisator. Pendampingan pada umumnya merupakan upaya untuk mengembangkan masyarakat di berbagai potensi yang dimiliki oleh masing-masing masyarakat untuk menuju kehidupan yang lebih baik dan layak (Reni, 2012). Berdasarkan hal tersebut, pendampingan yang dilakukan dalam pengabdian ini adalah untuk memastikan bahwa teknologi yang disampaikan kepada guru dapat dipahami dengan baik sehingga tujuan dari pengabdian ini dapat tercapai yaitu guru-guru PAUD dapat menyusun materi Pancasila untuk anak usia dini pada buku dan menggunakan teknologi *Augmented Reality*.

4. Evaluasi Kegiatan dan Keberlanjutan Program

Beberapa alasan pentingnya mengevaluasi program pelatihan adalah mengetahui apakah program ini menguntungkan atau merugikan bagi peserta, serta mendapatkan data pemasaran dengan bertanya pada partisipan apakah mereka akan merekomendasikan program tersebut dan bagaimana tingkat kepuasan mereka terhadap program tersebut (Sims, 2006). Mengacu pada argument tersebut, program dari kegiatan pengabdian dievaluasi dengan mengacu pada beberapa variabel sebagai berikut:

- a) Antusiasme peserta dalam mengikuti kegiatan pengabdian, diukur dengan menghitung persentase kehadiran selama mengikuti pelatihan dan kerja praktik, serta respon peserta terhadap pelaksanaan pengabdian.
- b) Peserta dapat menggunakan teknologi yang telah diberikan pada program pengabdian dan dapat menerapkan di lingkungan mitra pada khususnya.

PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat ini dirancang sesuai dengan kebutuhan guru-guru di Daerah Aliran Sungai Kota Palangka Raya untuk dapat mengajarkan Pancasila kepada anak usia dini serta implementasinya dalam kehidupan sehari-hari secara konkret melalui media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality*.

Pelatihan

Tim pengabdian memberikan pelatihan secara langsung kepada guru-guru PAUD dengan mensosialisasikan materi Pancasila yang diintegrasikan ke dalam teknologi berbasis *augmented reality*. Selain itu tim pengabdian juga memberi pelatihan penggunaan aplikasi *augmented reality* melalui metode Partisipatif. Model pelatihan yang digunakan dalam pengabdian ini yakni menggunakan model *Direct Instruction*, yaitu model yang dirancang untuk meningkatkan penguasaan berbagai keterampilan dan pengetahuan yang dapat diajarkan secara langkah demi langkah.

Langkah pertama tim pengabdian membagikan *hard copy* contoh materi Pancasila yang akan diajarkan pada anak usia dini. Langkah selanjutnya penyampaian materi Pancasila yang diintegrasikan ke dalam teknologi berbasis *augmented reality*. Dan langkah akhir dari kegiatan pelatihan ini yaitu tim pengabdian melatih guru-guru untuk mengunduh dan menggunakan aplikasi *augmented reality*. Hasil dari pelatihan yang telah dilaksanakan memperoleh respon yang baik dari guru-guru, mereka mengatakan sangat antusias karena guru-guru menjadi lebih paham tentang cara mengajarkan Pancasila kepada anak usia dini secara lebih menarik, aktual, dan aplikatif dengan teknologi baru yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Berikut ini adalah dokumentasi dari kegiatan pelatihan.



Gambar 1 Pelatihan

Kerja Praktik

Setelah kegiatan pelatihan selanjutnya dilaksanakan percobaan melalui kegiatan kerja praktik secara kelompok oleh guru dalam menyusun materi Pancasila yang menarik dan mudah dipahami oleh anak sesuai dengan cara dan langkah yang telah disampaikan oleh tim pengabdian pada kegiatan pelatihan sebelumnya. Hasil dari kegiatan kerja praktik ini guru-guru dapat menyusun dan merancang sendiri materi Pancasila yang dikemas dalam bentuk buku berbasis *Augmented Reality*. Berikut ini adalah dokumentasi dari kegiatan kerja praktik.



Gambar 2 Kegiatan kerja praktik

Pendampingan dan Evaluasi

Kegiatan pendampingan ini merupakan tahap pemantapan oleh tim pengabdian terhadap keterampilan guru-guru saat menggunakan buku Pancasila berbasis *augmented reality* dalam proses pembelajaran secara langsung kepada anak usia dini. Dari kegiatan pendampingan ini ditemukan hasil bahwa seluruh Guru dapat mengaplikasikan teknologi *augmented reality* saat menggunakan buku Pancasila berbasis *augmented reality* yang diterapkan dalam proses pembelajaran bersama peserta didik.

Pada tahap ini sekaligus dilakukan evaluasi terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat, melalui wawancara dan pembagian kuesioner kepada guru. Berdasarkan hasil wawancara guru-guru PAUD di wilayah Daerah Aliran Sungai (DAS) Kota Palangka Raya menyatakan sangat senang memperoleh pengetahuan baru dari mulai menyusun materi Pancasila ke dalam buku hingga menggunakan teknologi *augmented reality*. Guru-guru berharap melalui pelatihan ini, pengetahuan yang telah diperoleh dapat diterapkan secara berkelanjutan di Lembaga PAUD untuk mendukung kemajuan PAUD di Kota Palangka Raya dan Provinsi Kalimantan Tengah, serta mendukung penguatan profil pelajar Pancasila. Berdasarkan hasil kuesioner yang diisi oleh guru, diperoleh hasil sebanyak 95,6% sangat setuju bahwa kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan dapat meningkatkan kemampuan

guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik, aktual, dan aplikatif pada jenjang PAUD. Berikut ini adalah dokumentasi dari kegiatan pendampingan dan evaluasi.



Gambar 3. Pendampingan

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada guru-guru PAUD di wilayah Daerah Aliran Sungai (DAS) Kahayan Kota Palangka Raya ditujukan agar para guru memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan materi untuk Anak Usia Dini khususnya materi Pancasila yang diintegrasikan dengan teknologi *Augmented Reality*. Dalam pelaksanaannya guru-guru sangat antusias mengikuti kegiatan pengabdian ini. Hasil dari pengabdian ini yakni guru-guru PAUD dapat menyusun dan merancang sendiri materi Pancasila yang dikemas dalam bentuk buku dan diintegrasikan dengan teknologi *Augmented Reality*. Saran dari kegiatan ini yakni guru-guru perlu untuk terus belajar terkait penggunaan teknologi *Augmented Reality* dalam mengembangkan materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, I. (2018). Ada 504 Kasus Anak Jadi Pelaku Pidana, KPAI Soroti Pengawasan Ortu. Detik News. (Dikutip 10 Februari 2022). Tersedia Online: <https://news.detik.com/berita/d-4128703/ada-504-kasus-anak-jadi-pelaku-pidana-kpai-soroti-pengawasan-ortu>.
- Fisk, P. (2017). *Education 4.0 ... the Future of Learning Will Be Dramatically Different, in School and throughout Life*. (Dikutip 11 Februari 2022). Tersedia Online: <http://www.thegeniusworks.com/2017/01/future-education-young-everyone-taughttogether/>.
- Firman, N. (2020). PENDIDIKAN DAN PELATIHAN Konsep dan Implementasi dalam Pengembangan Sumberdaya Manusia. Jakarta: LITBANGDIKLAT PRESS.
- Hari, T.W. (2016). Siswa PAUD Dianiaya Anak TK Termasuk Kasus Restorasi Justice. Tempo. (Dikutip 10 Februari 2022). Tersedia Online: <https://nasional.tempo.co/read/807864/siswa-paud-dianiaya-anak-tk-termasuk-kasus-restorasi-justice>
- Radu, I. (2012). Why should my students use AR? A comparative review of the educational impacts of augmented-reality. Mixed and Augmented Reality (ISMAR). In: IEEE International Symposium. p. 313-314.
- Reni, A. (2012). Pola Pendampingan Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) Rumpun Tjoet Njak Dien Yogyakarta Bagi Pekerja Rumah Tangga Berbasis Hak Asasi Manusia. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sims, R.R. (2006) Human Resource Development: Today and Tomorrow. Greenwich: Information Age Publishing.
- Veithzal, R & Ella, J.S. (2009). Manajemen Sumber Daya Manusia untuk Perusahaan dari Teori ke Praktik. Jakarta: PT Raja Grafindo.