

## Workshop Pembuatan Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital “Big Book Digital dengan Augmented Reality”

### Workshop on Making Digital-Based Learning Innovations "Digital Big Book with Augmented Reality"

**Suci Utami Putri<sup>a</sup>**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta  
[suciutami@upi.edu](mailto:suciutami@upi.edu)

**Enes Oryza Sativa<sup>b</sup>**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta  
[enesoryza@upi.edu](mailto:enesoryza@upi.edu)

**Helen Legi Sasdini<sup>c</sup>**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta  
[helenlegisasdini@upi.edu](mailto:helenlegisasdini@upi.edu)

**Regina Best Tiara<sup>d</sup>**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta  
[reginabest@upi.edu](mailto:reginabest@upi.edu)

**Sartika Putri<sup>e</sup>**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta  
[sartikaputri@upi.edu](mailto:sartikaputri@upi.edu)

### Abstrak

Pendidikan mengalami perubahan pembelajaran yang signifikan dari pemanfaatan teknologi informasi sebagai sarana pembelajaran. Hal tersebut menjadi tantangan bagi pendidik dalam meningkatkan kompetensi salah satunya dalam membuat pembelajaran yang inovatif. Pengabdian ini dilaksanakan di PAUD Labschool UPI Kampus Purwakarta dengan peserta berjumlah 7 guru. Kegiatan pengabdian ini terdiri dari beberapa tahap, yakni persiapan, pembuatan media pengabdian, dan pelaksanaan. Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, pelaksanaan kegiatan pengabdian ini berjalan dengan lancar serta sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.

**Kata kunci:** Big book digital, Inovasi pembelajaran, Augmented Reality

### Abstract

*Education has experienced significant learning changes from the use of information technology as a learning tool. This is a challenge for educators in improving competence, one of which is in making innovative learning. This service was carried out at the PAUD Labschool UPI Purwakarta Campus with 7 teachers participating. This service activity consists of several stages, namely preparation, making service media, and implementation. Based on the results of the activities that have been carried out, the implementation of this community service activity runs smoothly and according to a predetermined schedule.*

**Keywords:** Big digital book, Learning innovation, Augmented Reality

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu wadah yang memberikan pelayanan kepada anak usia dini dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan. Menurut Ahmad Susanto (2016) menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu pendidikan yang diberikan kepada anak usia 0-6 dimana di dalam pendidikan tersebut dilakukan pemberian rangsangan untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangannya. Upaya tersebut harus didukung oleh adanya pembelajaran-pembelajaran yang membentuk dan mengembangkan segala aspek perkembangan pada anak. Anak usia dini membutuhkan bimbingan dari orang dewasa, baik guru maupun orang tua. Keberadaan Anak Usia Dini sangat krusial, karena setiap individu akan mengalami masa tersebut (Usia Dini) sekali seumur hidup.

Kemendikbudristek merilis sebuah media pembelajaran yang akan digunakan oleh guru yaitu buku elektronik yang disebut dengan e-book atau Buku Sekolah Elektronik (BSE). E-book merupakan penyederhanaan dari buku bacaan yang sudah didigitalisasi (Handayani et al., 2020; Prabowo & Rukiyah, 2020). Era revolusi industri 4.0 menjadi arah baru dalam perubahan pola kerja manusia. Zaman digital ini memaksa manusia untuk mengubah cara hidup dan berbagai proses di dalamnya (Hidayat et al., 2020). Salah satu yang harus dibenahi adalah cara kerja manusia di dalam bidang pendidikan yang memiliki peran sangat penting bagi kemajuan bangsa dan negara ini, harus memiliki kemampuan di bidang teknologi dan mampu menguasai literasi digital (Baro'ah, 2020; Harjono, 2018). Digitalisasi dan kemajuan teknologi dapat diintegrasikan dalam kehidupan manusia, sehingga berdampak positif terhadap perkembangan disiplin ilmu (Nilasari, 2020; Sudargini & Purwanto, 2020).

Lebih tepatnya perkembangan otak dimulai pada bulan keempat pada masa anak dalam kandungan, masa ini disebut dengan masa prenatal. Ketika anak dilahirkan, pada umumnya memiliki 100 miliar sel otak aktif (neuron), dan 900 miliar sel yang melekat, menyelubungi serta memelihara sel-sel aktif. Pada usia dini, besarnya kapasitas otak bersifat potensial dan siap untuk diberdayakan, sehingga penting sekali dilatih dengan stimulus yang relevan dengan usia anak dalam masa prenatal atau setelah dilahirkan. Disamping itu 20 persen sisanya tergantung stimulasi yang diterima anak berdasarkan pengalaman anak.

Pembelajaran kepada anak usia dini pada era sekarang, dimana teknologi merupakan bagian penting yang harus dikenalkan kepada anak menjadi sebuah tantangan baru bagi guru. Aspek pembelajaran yang bersentuhan langsung dengan anak adalah media pembelajaran. Menurut Khadijah (dalam Nurul Audie. 2019) media adalah alat yang dapat

digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan tertentu kepada anak, dalam hal merangsang pikiran, emosi, dan perhatian guru untuk mengaktifkan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah sebuah alat perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada anak. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Media pembelajaran harus mendukung proses pembelajaran yang memuat beberapa aspek yaitu: aspek interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi dan memberikan ruang yang lebih bagi siswa untuk dapat mengembangkan kreativitas dan kemandirian, sesuai dengan bakat dan minat siswa (Mustaqim, I. 2017). Perkembangan teknologi yang semakin canggih tentunya juga mempengaruhi media pembelajaran yang bisa digunakan oleh anak. Sebisa mungkin dalam pembelajaran beberapa media haruslah menggunakan teknologi baik menggunakan alat-alat teknologi maupun alat yang dihasilkan dari penggunaan teknologi.

Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran diharapkan mampu menarik minat siswa untuk belajar dan memberikan pemahaman yang lebih. Media pembelajaran yang akan dibahas disini yaitu media pembelajaran Big Book dengan menggunakan Augmented Reality. Big book yang akan dibuat yaitu untuk membantu proses pembelajaran mengenai tema yang akan disampaikan kepada anak. Big book yang dibuat akan didukung dengan menggunakan aplikasi Augmented Reality.

Augmented Reality merupakan sebuah teknologi yang menggabungkan antara dunia nyata dengan dunia maya. Augmented Reality merupakan sebuah aplikasi yang dapat memproyeksikan suatu hal menjadi bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi dalam lingkungan nyata dan dalam waktu yang bersamaan. Penggunaan Augmented Reality dalam media pembelajaran diharapkan dapat menarik minat siswa untuk belajar. Akses penggunaan Augmented Reality bisa dikatakan mudah, bisa diakses menggunakan laptop atau handphone. Hal tersebut dapat memudahkan baik guru atau siswa menggunakan Augmented Reality sebagai media pembelajaran yang interaktif.

Augmented Reality merupakan salah satu cara di era modern ini dalam menyampaikan informasi melalui aplikasi yang dimana menghubungkan antara virtual dan visual, dimana pengguna dapat berinteraksi dengan cara yang sama seperti berinteraksi dengan dunia nyata. Augmented Reality hadir sebagai cara baru dalam kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman baru kepada siapapun yang menggunakanannya. Teknologi visualisasi yang menggabungkan data atau obyek virtual dengan obyek real membuat kegiatan pembelajaran semakin hidup dan menarik untuk dilakukan.

## B. METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini melalui pemaparan pemateri dari perwakilan mahasiswa PPLSP UPI Kampus Purwakarta dengan materi mengenai Pembuatan Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital “Big Book Digital dengan Augmented Reality” serta pelatihan berupa Workshop. Kegiatan ini dilaksanakan 1 hari pada tanggal 11 April 2023 bertempat di PAUD Labschool UPI, kota Purwakarta. Adapun sasaran dari kegiatan pelatihan ini yaitu 1 kepala sekolah dan 6 orang guru. Materi kegiatan yang akan diberikan dapat dilihat dibawah Ini:

1. Sesi 1: pada sesi pertama yaitu penjelasan terlebih dahulu mengenai workshop pembuatan inovasi pembelajaran berbasis digital yaitu “Big Book Ditital dengan Augmeted Reality. Hal yang disampaikan yaitu menjelaskan peran dari big book digital dengan augmeted reality dalam kegiatan pembelajaran di PAUD. Sesi ini erlangsung selama 30 menit dan yang berisi kegiatan pemeparan materi, kemudian 10 menit diskusi dan tanya jawab dengan peserta pelatihan.
2. Sesi 2: pada sesi kedua yaitu sesi pelatihan pembuatan Big Book Digital dengan Augmeted Reality kepada seluruh guru yang ada di PAUD Lab School UPI Purwakarta. Pada sesi ini yaitu berlangsung selama 40 menit yang berisikan kegiatan pemberian materi dan demonstrasi pembuatan big book digital dengan augmeted reality.
3. Sesi ke 3 yaitu praktik pelatihan pembuatan big book digital dengan augmeted reality yang dilakukan oleh seluruh guru di PAUD Labschool UPI Purwakarta. Kegiatan ini berlangsung selama 30 menit yang berisikan diskusi interaktif dan praktik pembuatan.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di PAUD Labschool UPI Kampus Purwakarta. Rincian kegiatan workshop pembuatan inovasi pembelajaran berbasis digital “Big book digital dengan augmented reality”. Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh 7 guru PAUD Labschool UPI Kampus Purwakarta. Kegiatan dilaksanakan pada hari Selasa, 11 April 2023 pukul 13.00 WIB-selesai. Kegiatan diawali dengan pembukaan oleh MC. Kegiatan selanjutnya yakni penyampaian mengenai big book digital dengan augmented reality. Materi yang disampaikan yakni mengenai big book digital dan augmented reality. Hal tersebut penting sebagai dasar awal guru dalam mengembangkan pembelajaran. Pada kegiatan ini juga disampaikan contoh big book digital dengan augmented reality.

Selanjutnya, percobaan scan dari augmented reality. Percobaan scan dilakukan oleh seluruh guru di PAUD Labschool UPI Kampus Purwakarta. Kegiatan selanjutnya yakni pendampingan pembuatan augmented reality kepada guru-guru PAUD Labschool UPI Kampus Purwakarta. Pembuatan augmented reality tersebut dilakukan oleh masing-masing guru yang ada di Labschool UPI Kampus Purwakarta. Setelah pembuatan augmented reality selesai, dilakukan dokumentasi hasil dari augmented reality yang telah dibuat oleh masing-masing guru di PAUD Labschool UPI Kampus Purwakarta. Kegiatan terakhir yakni dilakukan sesi foto antara tim pengabdian dengan guru-guru di PAUD Labschool UPI Kampus Purwakarta

## 2. Kelebihan dan Kekurangan media Augmented Reality

Augmented Reality (AR) didefinisikan sebagai teknologi yang menggabungkan antara dunia nyata dengan dunia maya yang bersifat interaktif. AR ini juga bisa dikatakan sebagai sebuah teknologi yang mampu menyatukan benda maya dalam dua atau tiga dimensi yang dapat diproyeksikan secara real time (Mustaqim, 2016). Augmented Reality (AR) dapat digunakan dalam membantu memvisualisasikan konsep abstrak atau menjelaskan suatu objek tertentu agar bisa lebih mudah dipahami secara detail. Saat ini AR banyak digunakan dalam kegiatan sehari-hari, seperti dalam games, dalam dunia kedokteran bahkan sampai dalam dunia pendidikan atau sebagai media pembelajaran.

Sebagai sebuah teknologi yang canggih dan dapat dimanfaatkan oleh semua kalangan, tentunya AR memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembuatannya atau dalam penggunaanya. Berikut ini ada beberapa kelebihan serta kekurangan dari teknologi AR :

### a. Kelebihan teknologi AR

- Menarik, inovatif dan up to date dengan perkembangan teknologi
- Interaktif dan efektif
- Pembuatannya tidak memerlukan biaya yang terlalu banyak

### b. Kekurangan teknologi AR

- Membutuhkan ruang penyimpanan yang cukup banyak untuk pemasangan AR
- Pembuat masih belum terlalu banyak

#### D. KESIMPULAN

Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran diharapkan mampu menarik minat siswa untuk belajar dan memberikan pemahaman yang lebih. Augmented Reality merupakan sebuah aplikasi yang dapat memproyeksikan suatu hal menjadi bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi dalam lingkungan nyata dan dalam waktu yang bersamaan. Dalam kegiatan pengabdian ini, dilakukan program pelatihan untuk pembuatan Augmented Reality kepada kepala sekolah dan guru di PAUD Labschool UPI Purwakarta sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi anak. Selain itu, kegiatan ini juga bermanfaat sebagai pelatihan kepada guru agar dapat memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Harapan dari kegiatan pengabdian ini diharapkan agar dengan teknologi AR dapat memberikan cara baru dalam proses pembelajaran yang interaktif. Selain itu juga dengan adanya kegiatan ini diharapkan dapat menjadi ilmu baru bagi para guru dan bisa disebarluaskan lagi agar pemanfaatan teknologi dapat dilakukan di dunia pendidikan dengan sebaik dan semaksimal mungkin.

#### E. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan kesempatan untuk dapat melaksanakan program PPLSP yang sangat bermanfaat bagi mahasiswa serta guru di sekolah mitra. Terima kasih kepada kepala sekolah serta guru-guru di PAUD Labschool UPI Purwakarta yang telah mendukung program pengabdian ini. Semoga program pengabdian ini dapat memberikan dampak yang baik serta bermanfaat bagi guru dan siswa-siswi di PAUD Labschool UPI Purwakarta.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Baro'ah, S. (2020). Kebijakan Merdeka Belajar sebagai Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan. *Jurnal Tawadhu*, 4(1), 1063-1073. <http://ejournal.iaiig.ac.id/index.php/TWD/article/view/225>
- Handayani, D., Alperi, M., Ginting, S. M., & Rohiat, S. (2020). Pelatihan Pembuatan Buku Digital Kvisoft Flipbook Maker sebagai Media Pembelajaran bagi Guru. Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat
- Hidayat, M. T., Junaidi, T., & Effendi, D. I. (2020). Pelatihan Blended Learning Melalui Aplikasi Mobile bagi Guru SMP pada Masa Pandemi Covid-19. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3). <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.29094>.
- Juwita, D.R. 2018. Pendidikan Akhlak Anak Usia Dini Di Era Millennial.7(2), 290-292.
- Mustaqim, I. 2016. Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan*, 13(2), 174-183.
- Mustaqim, I. 2017. Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1).
- Susanto, A. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, Jakarta: PT Bumi Aksara