Jurnal Edukasi Pengabdian Masyarakat: EDUABDIMAS *(e-ISSN. 2964-139X)*
Vol. 4 No. 4, Oktober 2025 *(P-ISSN. 2964-1381)*

IMPLEMENTASI PENGALAMAN BELAJAR 3D SISWA KELAS VII SMPN 1 WAGIR MELALUI PEMANFAATAN APLIKASI AUGMENTED REALITY "ARPI" PADA MATERI ZAMAN PRA AKSARA

Hamidi Rasyid[1],Maziyyatul Fudla[1], Amar Ma'ruf Fahri[2], Ulil Jamhariroh[3], Noviyana Putri[4], Along Anjarwati[5], Siti Mahfirotus Ainiyah[6]

[1,2,3,4,5,6] Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Indonesia
Email: hamidirasyid21@gmail.com

Corresponding author:
Hamidi Rasyid
Universitas Islam Raden Rahmat
Email: hamidirasyid21@gmail.com

ABSTRAK
Kegiatan Pengabdian ini bertujuan untuk membekali siswa dan guru di SMPN 1 Wagir dengan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan alat bantu Augmented Reality (AR) untuk pembelajaran studi sosial. Metode pelaksanaan kegiatan ini mencakup pelatihan kepada guru tentang penggunaan AR, serta sesi praktik bagi siswa untuk mengaplikasikan AR dalam pembelajaran. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa dalam proses belajar, dengan siswa lebih antusias dan mudah memahami materi yang diajarkan melalui AR. Meskipun terdapat beberapa keterbatasan teknis terkait perangkat dan konektivitas, manfaat AR dalam meningkatkan pemahaman siswa terbukti signifikan. Kesimpulannya, AR memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, dan hasil kegiatan ini dapat menjadi referensi untuk memajukan infrastruktur pendidikan serta memberikan pelatihan berkelanjutan bagi guru agar dapat mengintegrasikan AR secara efektif dalam proses pembelajaran di masa depan.

Kata Kunci: *Augmented Reality, Pengalaman Belajar, Zaman Pra Aksara*

ABSTRACT
This Community Service Program aims to equip students and teachers at SMPN 1 Wagir with the understanding and skills to use Augmented Reality (AR) tools for social studies learning. The implementation method of this program includes training for teachers on the use of AR, as well as practical sessions for students to apply AR in learning. The results of this program show an increase in student engagement in the learning process, with students being more enthusiastic and easily understanding the material taught through AR. Despite some technical limitations related to devices and connectivity, AR has proven to significantly improve student understanding. In conclusion, AR has enormous potential to improve the quality of learning in schools, and the results of this program can be a reference for advancing educational infrastructure and providing ongoing training for teachers to be able to integrate AR effectively in the learning process in the future.

Keywords: *Augmented Reality, Learning Experience, Prehistoric Era*

PENDAHULUAN

Kemajuan Teknologi dalam Pembelajaran Augmented Reality (AR) adalah salah satu teknologi pendidikan yang terus berkembang yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan konten digital dalam ruang nyata. Aplikasi seperti "ARPI", misalnya, menggunakan AR dalam pendidikan untuk memberikan pengalaman belajar 3D interaktif yang menarik minat siswa dan meningkatkan pembelajaran mereka. Augmented Reality adalah teknologi yang memungkinkan orang melihat dan berinteraksi dengan elemen virtual dengan dunia nyata melalui perangkat seperti tablet, smartphone, atau kacamata pintar yang memiliki kamera dan sensor (Abdullah and Noor, 2024). Hal ini selaras dengan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui penggunaan teknologi digital yang dimaksudkan untuk meningkatkan

motivasi siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi.

Salah satu pembelajaran yang sangat membutuhkan media sebagai alat peraga adalah mata pelajaran IPS, di mana media berperan penting untuk membantu siswa memahami materi yang disertai gambar dan penjelasan agar lebih mudah dipahami sepenuhnya . Pembelajaran IPS yang menggunakan model 3D dan Augmented Reality (AR) menjadi semakin penting karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan imersif bagi siswa.

Menurut (Utami, 2020), kesulitan belajar adalah keadaan di mana siswa tidak dapat belajar dengan baik karena ada hambatan yang menghalangi mereka mencapai tujuan mereka. Siswa dapat melihat struktur dan bentuk geografis, mengetahui peninggalan sejarah, atau memahami kondisi masa lalu dengan visualisasi 3D. Teknologi ini juga dapat membantu siswa memahami konsep abstrak yang biasanya sulit dipahami melalui media konvensional. Akibatnya, belajar menjadi

lebih efektif dan efektif. Di era komputer dan internet saat ini, penggunaan teknologi seperti AR dalam pembelajaran IPS tidak hanya membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar, tetapi juga membantu mereka mempelajari keterampilan teknologi penting yang ada dalam Profil Pelajar Pancasila.

Penggunaan AR sangat bermanfaat dalam pembelajaran interaktif dan realistis, serta meningkatkan kualitas pembelajaran tatap muka. Ini karena media AR memadukan dunia maya secara langsung, merangsang imajinasi siswa dan memungkinkan mereka melihat situasi secara realistis dan membayangkan hasil pembelajaran yang disajikan (Nabila Putri Wahiddiyah *et al.*, 2023)

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan implemetasi aplikasi Augmented Reality (AR) dilakukan pada kelas VII H di SMPN 1 Wagir secara tatap muka (luring) dengan menggunakan metode yang komunikatif, interaktif dan partisipatif. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dimulai dengan memberikan pelatihan kepada guru IPS di SMPN 1 Wagir mengenai penggunaan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran. Pelatihan ini bertujuan untuk mengenalkan teknologi AR, serta mengajarkan cara mengintegrasikannya dalam kurikulum IPS dan memanfaatkan perangkat AR yang relevan. Setelah guru terlatih, tahap selanjutnya adalah penerapan AR dalam pembelajaran siswa. Siswa diberikan kesempatan untuk menggunakan perangkat AR dalam pembelajaran IPS, dengan guru sebagai fasilitator untuk memastikan mereka memahami cara mengoperasikan alat tersebut. Selama sesi pembelajaran, observasi kelas dilakukan untuk memantau interaksi antara guru dan siswa, serta tingkat keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Setelah pelaksanaan kegiatan, dilakukan sesi umpan balik dengan guru dan siswa untuk mengevaluasi pengalaman mereka dalam menggunakan AR, serta untuk mengidentifikasi tantangan dan manfaat yang dirasakan. Terakhir, seluruh proses kegiatan didokumentasikan dan disusun dalam laporan yang mencakup analisis terhadap efektivitas AR dalam pembelajaran, serta rekomendasi untuk implementasi lebih lanjut di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini diawali dengan melakukan penggalian informasi pada tanggal

26 Agustus 2024 untuk menganalisis kebutuhan guru di SMPN 1 Wagir. Penggalian informasi ini dilakukan menggunakan survey dan wawancara secara berkelanjutan antara kelompok PPL dengan kepala sekolah dan beberapa guru di SMPN 1 Wagir. Kegiatan ini bertujuan untuk menggalih informasi terkait kebutuhan guru dan peserta didik secara mendalam agar dapat mengidentifikasi permasalahan untuk menentukan topik pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan di SMPN 1 Wagir.

Tahap selanjutnya yaitu mengidentifikasi permasalahan dan menganalisis kebutuhan guru, kami menemukan permasalahan. berdasarkan data observasi dan wawancara bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih belum optimal. SMPN 1 Wagir sering menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran serta mengetahui cara mengembangkan teknologi dengan baik, namun belum memiliki pemahaman tentang Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran.

Pelaksanaan implementasinya diikuti oleh 30 peserta peserta didik dan aplikasi tersebut disebarkan kepada 5 guru IPS di SMPN 1 Wagir kegiatan ini memakan waktu 2 hari pada tanggal 26 Oktober 2024 kami melakukan implementasi Augmented Reality (AR) pada mata pelajaran IPS. Sedangkan pada tanggal 30 Oktober kami focus pada penyebaran kepada guru pengampu mata Pelajaran IPS pada pelaksanaan kegiatan kami didampingi oleh guru pamong untuk membantu mengatasi kesulitan saat kegiatan praktik mandiri.

Pada kegiatan awal implementasi Augmented Reality (AR) terdapat 2 sesi, sesi pertama adalah sesi penyampaian materi oleh Ibu Noviyana Putri materi yang dipaparkan adalah pembabakan zaman praaksara secara arkeologis. Sesi kedua adalah Pemaparan dan penyebaran aplikasi dilakukan oleh Bapak Muhammad Amar Ma;ruf Fahri yang berfokus pada penggunaan Aplikasi Augmented Reality (AR) yang meliputi penjelasan terkait konsep dan Langkah Langkah penggunaan Aplikasi serta fitur fitur apa saja yang ada dalam aplikasi Augmented Reality (AR).

Gambar 1: Sesi pemaparan materi

Gambar 2: Sesi implementasi aplikasi kepada peserta didik

Gambar 3: pemaparan dan penyebaran aplikasi

Gambar 4: Antusias Peserta didik

Peserta didik menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi ketika AR digunakan dalam pembelajaran. Dalam observasi kelas, siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan kelompok. Mereka antusias menghadapi materi yang dipresentasikan melalui AR, yang memungkinkan mereka berinteraksi langsung dengan konten. Hal ini sesuai dengan pendapat yang muncul dalam wawancara, di mana banyak siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan AR terasa lebih menyenangkan dan menarik.

Gambar 5: Impelementasi Aplikasi Augmented Reality (AR)

Sesi pertama dan kedua selesai aplikasi telah disebarkan dan digunakan. peserta didik.

Gambar 6: Penyebaran aplikasi kepada guru

Gambar 7: Penyebaran aplikasi kepada guru

Penggunaan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran IPS di SMPN 1 Wagir memberikan dampak yang positif, seperti yang diungkapkan oleh guru. Mereka menyatakan bahwa AR membuat proses mengajar lebih dinamis dan menarik, serta memudahkan dalam menyampaikan informasi yang kompleks. Hal ini sesuai dengan temuan *Bacca et al.* (2014), yang menunjukkan bahwa AR dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman konsep yang sulit melalui representasi visual yang interaktif. Selain itu, guru juga melaporkan bahwa AR memberikan kesempatan untuk menyesuaikan metode pembelajaran dengan gaya belajar yang berbeda-beda, yang mendukung teori *Fletcher & Tobias* (2015) mengenai pentingnya teknologi dalam mendukung pembelajaran berbasis kebutuhan individu siswa. Interaksi yang terjadi di kelas, di mana siswa yang biasanya diam mendapati kesempatan untuk terlibat aktif, juga mencerminkan temuan *Radianti et al.* (2017), yang menyatakan bahwa AR dapat meningkatkan partisipasi siswa dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, serta membantu siswa yang kurang aktif untuk lebih terlibat dalam pembelajaran.

Melalui kegiatan yang telah dilakukan, bapak ibu guru di SMPN 1 Wagir mampu memanfaatkan aplikasi yang telah disalurkan oleh mahasiswa secara mandiri dan menghasilkan produk luaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran dikelas. Bapak ibu guru memberikan respon positif terhadap kegiatan ini. Kegiatan ini tidak hanya membekali guru dengan keterampilan penggunaan teknologi yang baru, akan tetapi juga meningkatkan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah yang Dimana materi ini sering membuat anak anak bosan dan jenuh.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian ini menunjukkan bahwa augmented reality (AR) memiliki potensi besar sebagai alat pendidikan yang menarik untuk studi sosial di SMPN 1 Wagir. Meskipun memiliki beberapa keterbatasan teknis, keuntungan AR dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa sangatlah signifikan. Diharapkan bahwa hasil penelitian ini akan menjadi referensi yang berharga bagi sekolah dan pemangku kepentingan terkait untuk memajukan infrastruktur dan memberikan pelatihan guru, sehingga memaksimalkan integrasi AR dalam lingkungan pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada SMPN 1 Wagir yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk menyelenggarakan kegiatan Implementasi Augmented Reality (AR) sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk mendukung penggunaan teknologi di era digital bagi guru di SMPN 1 Wagir ini dapat terlaksana.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, S. and Noor, I. (2024) 'Penerapan Teknologi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Agama Islam', *Jurnal Ekonomi dan Perbankan Syariah*, 9(204), pp. 1851–1862.

Bacca, J., Baldiris, S., Graf, S., et al. (2014). Augmented reality trends in education: A systematic review of research and applications. *Educational Technology & Society, 17*(4), 133-149.

Fletcher, J. D., & Tobias, S. (2015). Using multimedia to enhance learning and education. *Educational Psychology Review, 27*(2), 369-394.

Nabila Putri Wahiddiyah *et al.* (2023) 'Pemanfaatan Augmented Reality dalam Pembelajaran IPS Menyajikan Informasi Sejarah dengan Realitas Tambahan', *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 2(4), pp. 115–124. Available at: https://doi.org/10.58192/sidu.v2i4.1535.

Radianti, J., Majchrzak, T. A., Fromm, J., & Wohlgenannt, I. (2017). Augmented reality in education – A meta-review and cross-media analysis. *Computers in Human Behavior, 72*, 101-111.

Utami, F.N. (2020) 'Peran Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), pp. 93–100. Available at: https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.91.