

**MEWUJUDKAN PEMBELAJARAN YANG INOVATIF DAN MENARIK DENGAN
MEMANFAATKAN GADGET BAGI ANAK SD**

Nurirwan Saputra

Fakultas Teknik Universitas PGRI Yogyakarta

nurirwan@upy.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan gadget berjalan seiring dengan berkembangnya teknologi, baik perkembangan teknologi maupun gadget tidak dapat dibendung, karena akan selalu berkembang dari tahun ke tahun, bahkan perkembangannya dari bulan ke bulan, perkembangan ini dapat terlihat dari keluaran seri terbaru dari gadget yang ada, misalkan produk Apple, Samsung, Sony dan lain lainnya akan selalu mengeluarkan seri terbarunya dalam hitungan bulan.

Dalam dunia anak SD, khususnya anak-anak SD di Kec. Turi Desa Girikerto Dusun Sukorejo, gadget banyak dimanfaatkan untuk bermain game, bahkan anak SD sudah bisa mengunduh aplikasinya sendiri. Dengan kehadiran gadget, anak-anak SD sudah mulai melupakan permainan tradisional dan lebih memilih gadget untuk mencari kesenangan. Dengan perkembangan gadget dan teknologi ini, cukup susah untuk bisa melarang anak SD untuk dijauhkan dari gadget. Untuk itu, pengabdian ini memberikan arahan dan pendidikan sejak dini, dengan memberikan pendidikan sholat dengan menggunakan Augmented Reality (AR) Sholat 4D agar penggunaan gadget dapat lebih positif dan bermanfaat untuk perkembangan otak anak-anak SD, khususnya anak-anak SD Dusun Sukorejo.

Menggunakan metode pembelajaran yang baru dengan memanfaatkan teknologi Augmented Reality dapat membuat suasana belajar yang cukup berbeda dan menarik. Masing-masing anak menunjukkan semangatnya dan keingintahuan yang besar untuk belajar dan memahami pelajaran. Dengan penyuluhan aplikasi edukasi pada gadget juga memberikan pemahaman sejak dini kepada anak-anak dalam menyikapi perkembangan teknologi dan memanfaatkannya untuk hal yang lebih baik.

Kata kunci : gadget, permainan, edukasi, anak SD, Turi, Girikerto, Sukorejo.

1. PENDAHULUAN

Dusun Sukorejo, Desa Girikerto, Kecamatan Turi merupakan dusun yang berada dalam kaki gunung merapi dan hanya berjarak 5 Km dari Gunung Merapi. Temperatur di Dusun Sukorejo cukup dingin dan cukup jauh dari perkotaan.

Berdasarkan survey yang dilakukan pada tanggal 28 Februari 2017, walaupun cukup jauh dari kota Yogyakarta, anak-anak SD di Dusun Sukorejo sudah melek teknologi, bahkan sudah bisa mengoperasikan gadget sendiri, baik dalam mengunduh aplikasi maupun menggunakan aplikasi yang sudah terinstall.

Untuk itu, perlu adanya arahan dan bimbingan sejak dini untuk anak-anak dalam memanfaatkan gadget dengan baik. Anak-anak SD di Dusun Sukorejo diberikan pemahaman tentang aplikasi-aplikasi yang sifatnya edukasi sejak dini, misalkan aplikasi sholat, juz amma, do'a sehari-hari, dan Iqro.

Aplikasi-aplikasi gadget yang berkembang tidak hanya aplikasi dalam bentuk 2-3 Dimensi, melainkan sudah ada aplikasi yang 4 Dimensi dengan

memanfaatkan teknologi Augmented Reality (AR).

Augmented reality adalah sebuah sistem yang dibangun dengan dengan menggabungkan dua dunia, yaitu dunia maya dan dunia nyata. Penggabungan ini dengan memanfaatkan teknologi komputer yang sudah dilengkapi dengan aplikasi yang dapat menterjemahkan setiap keadaan dalam dunia nyata [1]. Alat peraga menggunakan sistem Augmented Reality lebih mudah dipahami dibandingkan alat peraga konvensional, melalui alat peraga ini siswa seolah-olah dihadapkan pada objek yang dipelajari secara nyata sehingga proses belajar mengajar lebih menyenangkan bahkan alat peraga dengan sistem Augmented Reality dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran dengan mudah [2]. Augmented Reality ini dibuat dengan menggunakan Unity sebagai komponen yang utama dan dengan menggunakan 3DS Max sebagai software untuk menghasilkan gambar yang menarik [3].

Aplikasi AR yang digunakan bernama AR Sholat 4D, game edukasi ini dikembangkan oleh application developer bernama Gang7 dan dapat

diunduh gratis pada playstore. Akan tetapi kartu yang menjadi objek 4D dapat dibeli di online shop seperti tokopedia maupun lazada.

2. SOLUSI DAN TARGET LUARAN

Berdasarkan permasalahan yang ada, dapat diambil solusi dengan mengadakan edukasi terhadap anak-anak SD Dusun Sukorejo mengenai pemanfaatan gadget sebagai sarana edukasi yang inovatif dan menarik. Sehingga penggunaan gadget pada anak-anak SD Dusun Sukorejo tidak hanya untuk bermain game saja, melainkan dapat dimanfaatkan untuk edukasi yang inovatif dan menarik.

3. METODE PELAKSANAAN

Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan pengabdian dilakukan pada tanggal 13 dan 16 Juni 2017 di masjid At-Taqwa, RT 04, Dusun Sukorejo, Desa Girikerto, Kecamatan Turi, Sleman, Yogyakarta.

Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaannya dilakukan dengan ceramah terlebih dahulu kemudian melakukan komunikasi dua arah dengan anak-anak. Adapun masing-masing materi pada tiap pertemuan adalah sebagai berikut.

- a. Pertemuan 1 (Pengenalan aplikasi edukasi pada gadget).
- b. Pertemuan 2 (Latihan mencari, mengunduh, menginstall dan menjalankan aplikasi pada gadget).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengabdian yang dilakukan kepada anak-anak seumuran SD di Dusun Sukorejo, Desa Girikerto, Kecamatan Turi berjalan dengan lancar. Anak-anak di Dusun Sukorejo cukup bersemangat ketika diadakan penyuluhan tentang aplikasi edukasi pada gadget. Anak-anak di Dusun Sukorejo memperlihatkan pengetahuannya yang cukup baik dalam mengenal game-game yang ada di gadget, dari mulai angry bird, need for speed, pokemon go, clash of clans dan banyak lagi game lainnya. Tetapi dengan diperlihatkan bahwa banyak sekali aplikasi edukasi yang dapat dimanfaatkan untuk belajar, anak-anak mendapatkan pengetahuan tambahan dalam memanfaatkan gadget dengan baik.

Ketika dimulai dikeluarkan kartu sakti, yaitu kartu AR Sholat Gg. 7, anak-anak semakin bersemangat dan memperlihatkan rasa penasaran yang tinggi termasuk Ustadz dan Ustadzah pengajar TPA di masjid At-Taqwa, Dusun Sukorejo. Baik anak-anak

maupun Ustadz dan Ustadzah menyebutkan dengan kompak tiap do'a sehari-hari, bacaan shalat maupun surat-surat pendek yang muncul dari kartu. Satu persatu anak-anak maju untuk mempraktikkan menggunakan kartu tersebut, bahkan Ustadz dan Ustadzahnya pun penasaran dan mempraktikkan penggunaan kartu AR Sholat tersebut kepada anak-anak.

Menggunakan metode pembelajaran yang baru dengan memanfaatkan teknologi Augmented Reality dapat membuat suasana belajar yang cukup berbeda dan menarik. Masing-masing anak menunjukkan semangatnya dan keingintahuan yang besar untuk belajar dan memahami pelajaran. Dengan penyuluhan aplikasi edukasi pada gadget juga memberikan pemahaman sejak dini kepada anak-anak dalam menyikapi perkembangan teknologi dan memanfaatkannya untuk hal yang lebih baik.

Pembahasan

“Metode baru yang diberikan kepada anak-anak SD di Dusun Sukorejo sangat ditunggu dan dinantikan, justru anak-anak di Dusun Sukorejo merasa senang jika ada kegiatan seperti ini”, kata Kepala Dusun Sukorejo, Endi Wiratmo. Untuk itu perlu adanya keberlanjutan

dalam pengembangan Sumber Daya Manusia di Dusun Sukorejo.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. T. Martono, “Augmented Reality sebagai Metafora Baru dalam Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer | Teguh Martono | Jurnal Sistem Komputer.” [Online]. Available: <http://jsiskom.undip.ac.id/index.php/jsk/article/view/13>. [Accessed: 15-Jun-2017].
- [2] E. K. Wibisono, “Implementasi Aplikasi Augmented Reality Sebagai Alat Peraga Dalam Pelajaran Fisika Materi Tata Surya,” s1, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2011.
- [3] I. S. Nugraha, K. I. Satoto, and K. T. Martono, “Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano,” *J. Teknol. Dan Sist. Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 62–70, Jan. 2014.