

Pelatihan Penggunaan Game Edukasi AR untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar Negeri Luwungbata 02

Training in AR Educational Game Utilization to Enhance English Learning Quality in Sekolah Dasar Negeri Luwungbata 02

Elinda Umisara¹, Slamet Bambang Riono², Tri Linda Antika³, Muhamad Toha⁴, Siti Ulin Nuril Hidayah⁵

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhadi Setiabudi,

e-mail: ¹elindasara33@gmail.com, ²sbriono@gmail.com,

³shesiliaantika54@gmail.com, ⁴muhamadtaha0387@gmail.com, ⁵ulinnuril0412@gmail.com

Abstrak

Pengabdian Masyarakat dengan judul “Pelatihan Penggunaan Game Edukasi AR untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar Negeri Luwungbata 02” dilaksanakan untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar (SD), khususnya di SDN Luwungbata 02. Dengan menggali permasalahan yang meliputi keterbatasan sumber daya, kesiapan guru terhadap teknologi modern, dan kebutuhan akan metode pembelajaran yang menarik, pengabdian ini menawarkan solusi berupa pelatihan intensif dan pendampingan kepada guru-guru dalam mengintegrasikan teknologi Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran. Melalui pendekatan holistik ini, pengabdian masyarakat bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa, mendapatkan dukungan dari guru, mengembangkan media pembelajaran, dan melakukan evaluasi berkelanjutan terhadap dampak program. Hasil dari implementasi solusi ini menunjukkan peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan game AR, meningkatnya minat dan pemahaman siswa terhadap Bahasa Inggris. Dengan demikian, pengabdian ini tidak hanya memberikan kontribusi pada kualitas pembelajaran di SDN Luwungbata 02, tetapi juga berpotensi untuk menjadi model bagi pengembangan penggunaan teknologi dalam pendidikan dasar secara luas.

Kata kunci—Game AR, Guru, Sekolah Dasar, Bahasa Inggris, Pelatihan

Abstract

Community Engagement with the title "Enhancing the Quality of English Language Learning Through Training on the Use of AR Educational Games for Teachers at SD Negeri Luwungbata 02" was conducted to address challenges in English language education at the Elementary School level, particularly at Luwungbata 02 Elementary School. By identifying issues such as resource constraints, teachers' readiness for modern technology, and the need for engaging teaching methods, this engagement offers a solution in the form of intensive training and mentoring for teachers to integrate Augmented Reality (AR) technology into their teaching practices. Through this holistic approach, the community engagement aims to increase students' interest in learning, gain support from teachers, develop instructional media, and conduct ongoing evaluations to assess program impact. The results of implementing this solution show an improvement in teachers' skills in using AR games, as well as an increase in students' interest and understanding of the English language. Thus, this engagement not only contributes to the quality of education at Luwungbata 02 Elementary School but also has the potential to serve as a model for the development of technology use in primary education more broadly. **Keywords**—AR Games, Teachers, Elementary School, English, Training

PENDAHULUAN

Latar belakang dari pengabdian masyarakat yang berjudul “Pelatihan Penggunaan Game Edukasi AR untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar” didasarkan pada pemahaman akan kondisi pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD). Analisis tersebut mengidentifikasi beberapa tantangan yang dihadapi oleh guru-guru SD dalam menyajikan pembelajaran Bahasa Inggris yang efektif, termasuk keterbatasan sumber daya, kurangnya pemahaman tentang teknologi modern, dan kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif (Chen, Wang, & Huang, 2019).

Dalam konteks inovasi, terlihat peluang untuk mengintegrasikan game edukasi berbasis Augmented Reality (AR) sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris (Suryadi, 2020). Namun, kendala seperti fasilitas dan infrastruktur terbatas, kesiapan guru terhadap teknologi AR, motivasi guru untuk mengadopsi inovasi baru, dukungan sekolah dan orang tua, serta evaluasi dampak program menjadi faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan (Suparman, 2021; Wu, Lee, Chang, & Liang, 2013).

Dengan pemahaman mendalam terhadap permasalahan tersebut, solusi yang dirancang melalui pelaksanaan pengabdian masyarakat ini menawarkan pelatihan intensif, pendampingan berkelanjutan, kampanye penyadaran, alokasi sumber daya yang memadai, dan sistem evaluasi yang cermat sebagai langkah-langkah untuk mengatasi kendala-kendala tersebut dan meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di SDN Luwungbata 02 secara berkelanjutan.

Dalam mengatasi tantangan yang dihadapi, solusi ini dirancang dengan fokus pada kebutuhan spesifik mitra, yaitu SDN Luwungbata 02 (Harjono & Widjaja, 2019). Kurikulum baru yang disusun bertujuan untuk menyesuaikan konten dengan minat dan tingkat pemahaman siswa SD, sambil mengintegrasikan pengembangan materi bahan ajar (Rahman et al., 2021). Untuk mendukung implementasi kurikulum ini, pelatihan dan pendampingan intensif kepada guru-guru menjadi elemen kunci (Johnson, Adams, & Cummins, 2012).

Peningkatan kesadaran dan motivasi di antara semua pemangku kepentingan, termasuk guru, siswa, dan orang tua. Penyadaran akan pentingnya mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris siswa dan mendapatkan dukungan positif dari guru dan orang tua siswa. Dalam mengatasi kendala infrastruktur, alokasi sumber daya yang memadai menjadi prioritas dalam hal memastikan ketersediaan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk menjalankan pengembangan media pembelajaran di sebuah sekolah (Susanti & Nurhidayati, 2018).

Solusi yang ditawarkan dalam pengabdian ini menekankan pentingnya evaluasi yang cermat terhadap dampak program oleh para pihak guru yang terlibat. Dengan menerapkan sistem evaluasi yang tepat, program ini akan dapat mengukur dampaknya secara menyeluruh, yang nantinya akan menjadi panduan untuk perbaikan dan kelangsungan program (Suparman, 2021). Dengan keseluruhan pendekatan ini, diharapkan solusi ini dapat memberikan kontribusi positif pada SDN Luwungbata 02, meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris anak-anak, dan membuka jalan menuju penerapan teknologi AR dalam pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar secara berkelanjutan.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini telah dilaksanakan pada tanggal 9-24 Oktober 2023 bertempat di SD Negeri Luwungbata 02 dengan beberapa tahapan yang dirancang untuk mencapai tujuan

pengabdian kepada masyarakat. Tahapan-tahapan tersebut mencakup pelatihan, implementasi, evaluasi, dan diseminasi hasil. Berikut adalah metode pelaksanaan yang dilakukan:

1. Pelatihan Guru

Tahapan ini dimulai dengan pelatihan intensif kepada para guru di SDN Luwungbata 02 tentang penggunaan game edukasi berbasis Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Pelatihan akan mencakup pemahaman konsep dasar AR, manfaat penggunaan game AR dalam konteks pendidikan, serta demonstrasi praktis dalam merancang dan mengimplementasikan game AR edukatif. Selain itu, diberikan panduan dan contoh materi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis game AR yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa SDN Luwungbata 02.

2. Implementasi dalam Pembelajaran

Setelah mendapatkan pelatihan, para guru diberikan waktu dan dukungan untuk mengintegrasikan game AR ke dalam rencana pembelajaran sehari-hari. Guru didorong untuk merancang dan menyelenggarakan sesi pembelajaran yang interaktif dan partisipatif dengan memanfaatkan game AR.

3. Evaluasi Dampak

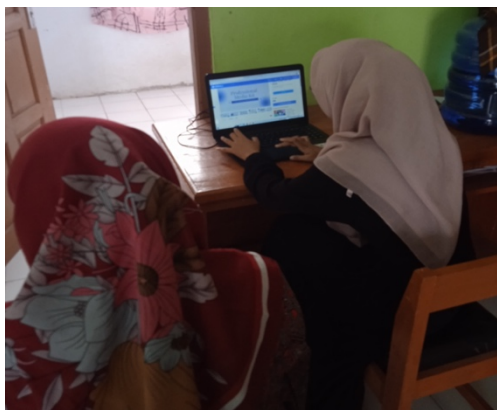
Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan untuk mengevaluasi dampak penggunaan game AR dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SDN Luwungbata 02. Guru diberikan panduan tentang cara efektif mengevaluasi dampak penggunaan game AR terhadap pemahaman dan keterlibatan siswa.

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di SDN Luwungbata 02 dan merupakan tindak lanjut dari penelitian pengembangan bahan ajar melalui AR yang dilakukan oleh tim pengabdian. Target utama pengabdian ini adalah meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi Augmented Reality (AR) dalam metode pengajaran Bahasa Inggris. Melalui pelatihan intensif dan pendampingan yang diselenggarakan, diharapkan guru dapat dengan percaya diri menggunakan game edukasi AR dalam sesi pembelajaran. Peningkatan minat dan semangat belajar siswa terhadap Bahasa Inggris melalui penggunaan game edukasi AR yang menarik dan inovatif (Elinda et al., 2023) dapat dijadikan sebagai target dalam pengabdian ini. Adapun harapan oelh tim pengabdian adalah timbulnya partisipasi aktif orang tua dalam kampanye penyadaran untuk menciptakan dukungan positif terhadap penggunaan teknologi AR dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat dikelompokkan menjadi beberapa bagian, yaitu peningkatan keterampilan dan pemahaman guru, peningkatan minat dan semangat belajar siswa, dan evaluasi dampak. Pelatihan intensif dan pendampingan yang diselenggarakan berhasil meningkatkan keterampilan dan pemahaman guru dalam mengintegrasikan teknologi Augmented Reality (AR) dalam metode pengajaran Bahasa Inggris. Guru-guru dapat dengan percaya diri menggunakan game edukasi AR. Pelatihan ini tidak hanya memberikan pemahaman konseptual tentang AR tetapi juga memberikan praktik langsung dalam merancang dan menerapkan game AR dalam pembelajaran. Berikut adalah gambar dari proses pembuatan game AR oleh guru.

Pelatihan Penggunaan Game Edukasi AR untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar Negeri Luwungbata 02 (Elinda Umisara, Tri Linda Antika, Muhamad Toha, Siti Ulin Nuril Hidayah)



Gambar 1. PELATIHAN INTENSIF DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN GAME AR

Melalui penggunaan game edukasi AR yang menarik dan inovatif, terjadi peningkatan minat dan semangat belajar siswa terhadap Bahasa Inggris. Penggunaan teknologi AR menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa, yang meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Bukti pengimplementasian di sekolah ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 2. PROSES PENGENALAN DAN UJICOBAN DENGAN SISWA

Evaluasi dan pemantauan yang berkelanjutan dilakukan untuk memastikan keberlanjutan dan meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di SDN Luwungbata 02. Evaluasi melalui forum diskusi dengan guru dilakukan untuk mengevaluasi dampak penggunaan teknologi AR dalam pembelajaran dan memastikan bahwa tujuan yang ditetapkan tercapai. Berikut dokumentasi pelaksanaan diskusi dan evaluasi dengan para guru.



Gambar 3. PELAKSANAAN DISKUSI DAN EVALUASI DENGAN PARA GURU

Peningkatan keterampilan dan pemahaman guru dalam mengintegrasikan teknologi AR telah membawa perubahan signifikan dalam metode pengajaran Bahasa Inggris. Guru-guru dapat dengan lebih percaya diri menggunakan teknologi AR menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Melalui penggunaan game edukasi AR, terjadi peningkatan minat dan semangat belajar siswa terhadap Bahasa Inggris. Hal ini tercermin dari tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses ujicoba produk yang dibuat oleh guru.

Adapun beberapa tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan pengabdian ini berkaitan dengan infrastruktur, seperti ketersediaan perangkat keras dan lunak, sehingga menjadi sebuah hambatan dalam mengimplementasikan teknologi AR secara efektif. Penggunaan teknologi AR juga dapat memunculkan tantangan baru dalam hal evaluasi dan pengukuran dampak pembelajaran. Metode evaluasi yang sesuai dan alat ukur yang tepat perlu dikembangkan untuk mengukur secara akurat dampak penggunaan teknologi AR terhadap pembelajaran siswa. Sehingga penting untuk terus menyediakan pelatihan dan pendampingan yang berkualitas kepada guru agar mereka dapat terus mengembangkan keterampilan mereka dalam mengintegrasikan teknologi AR dalam pembelajaran.

Dengan demikian, melalui langkah-langkah yang telah dilakukan, kegiatan pengabdian masyarakat ini telah memberikan kontribusi dalam inovasi kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di SDN Luwungbata 02. Tim pengabdian berharap kegiatan ini dapat memberikan contoh yang dapat diadopsi oleh sekolah-sekolah lain dalam menerapkan inovasi teknologi dalam pembelajaran. Dengan kesadaran yang terus meningkat tentang potensi teknologi AR dalam pendidikan, diharapkan lebih banyak sekolah akan mengadopsi pendekatan inovatif ini untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan global di masa depan melalui pelatihan yang diberikan untuk guru.

KESIMPULAN

Hasil dari pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan peningkatan keterampilan guru dalam merancang dan mengimplementasikan game edukasi berbasis Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Pelatihan ini berhasil mengubah paradigma pembelajaran, menghasilkan game AR yang interaktif dan menarik. Selain itu, terlihat antusias guru dalam proses pembuatan game AR dan antusias siswa dalam proses ujicoba dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris di SDN Luwungbata 02. Evaluasi dan pemantauan yang berkelanjutan juga telah dilakukan dengan melibatkan forum grup diskusi dengan para guru untuk memastikan keberlanjutan dan peningkatan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah. Secara keseluruhan, hasil pengabdian ini memberikan kontribusi positif terhadap atmosfer pembelajaran di SDN Luwungbata 02.

DAFTAR PUSTAKA

- Chen, A., Wang, B., & Huang, H. (2019). Challenges and opportunities of English teaching in primary schools: Teachers' perceptions and responses. *Language Teaching Research*, 23(3), 328–352.
- Harjono, A., & Widjaja, W. (2019). Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Surya Kencana*, 2(1), 39–47.
- Johnson, L., Adams, S., & Cummins, M. (2012). NMC Horizon Report: 2012 K-12 Edition. The New Media Consortium.
- Rahman, O. S., Aisyah, S., & Nurjannah, N. (2021). Pendampingan Guru Bahasa Inggris Di Pesantren Manarussalam Hidayatullah Dalam Mengembangkan Materi Ajar Berbasis

Pelatihan Penggunaan Game Edukasi AR untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar Negeri Luwungbata 02 (Elinda Umisara, Tri Linda Antika, Muhamad Toha, Siti Ulin Nuril Hidayah)

- Project Based Learning Berkarakter Akhlaqul Karimah. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 1(02).
- Suparman. (2021). Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 102–114.
- Susanti, E., & Nurhidayati, S. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Game Edukasi Berbasis Augmented Reality pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(5), 702–708.
- Suryadi, A. (2020). Pengembangan Game Edukasi Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar. *Jurnal PAJ (Pendidikan Anak Usia Dini)*, 10(1), 29–40.
- Umisara, E., Mutaqin, A., & Hidayah, S. U. N. (2023). Development of Educational Augmented Reality Game as English Language Learning Media with Character Education Values. *Wahana*, 75(2), 73-86.
- Wu, C. W., Lee, M. C., Chang, H. Y., & Liang, J. C. (2013). Current status, opportunities, and challenges of augmented reality in education. *Computers & Education*, 62, 41–49.