



Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Berbasis *Augmented Reality* Bermuatan Nilai Karakter Pancasila Untuk Guru Bahasa Indonesia Mts Se-Kota Cirebon

Veni Nurpadillah¹, Emah Khuzaemah², Inggit Nurul Istifaedah³

^{1,2,3}IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Indonesia

ABSTRACT

TRAINING FOR PREPARING AUGMENTED REALITY-BASED TEACHING MODULES CONTAINING PANCASILA CHARACTER VALUES FOR MTS INDONESIAN LANGUAGE TEACHERS IN THE CITY OF CIREBON. Teaching modules and learning media are learning tools that must be prepared. One of the interactive learning media based on information and communication technology is Augmented Reality (AR). The use of augmented reality in learning that contains the Pancasila Character Values provides a more fun and interactive learning experience for students. In view of the problems of teachers who still experience difficulties in compiling teaching modules that suit students' needs, with the existence of PkM related to "Training on Preparing Augmented Reality Video-Based Teaching Modules Containing Pancasila Values for Indonesian Language Teachers at MTs throughout Cirebon City" aims to provide a forum for teachers to help prepare augmented reality video teaching materials containing Pancasila values. This activity has several stages, from observation, document analysis, carrying out training, assistance in preparing teaching modules, monitoring to evaluation. The results of PkM can be said to have been able to develop teaching modules in accordance with the expectations of the independent curriculum. However, there are teachers who are still unable to create media or teaching materials that utilize the Augmented Reality application, this is due to several factors, one of which is that MTs teachers are senior teachers so they are less technologically literate, this does not dampen the enthusiasm of teachers to use it. augmented reality application that we have provided in learning.

Keywords: Teaching Module, Augmented Reality, Pancasila Values

ABSTRAK

Modul pengajaran dan media pembelajaran merupakan perangkat pembelajaran yang harus dipersiapkan. Salah satu media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi dan komunikasi adalah Augmented Reality (AR). Penggunaan augmented reality dalam pembelajaran yang memuat Nilai-Nilai Karakter Pancasila memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa. Mengingat permasalahan guru yang masih mengalami kesulitan dalam menyusun modul pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, maka dengan adanya PkM terkait "Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Berbasis Video Augmented Reality Berisi Nilai-Nilai Pancasila Bagi Guru Bahasa Indonesia MTs se-Kota Cirebon" bertujuan untuk memberikan wadah bagi para guru untuk membantu menyiapkan bahan ajar video augmented reality yang mengandung nilai-nilai Pancasila. Kegiatan ini memiliki beberapa tahapan mulai dari observasi, analisis dokumen, pelaksanaan pelatihan, pendampingan penyusunan modul pengajaran, monitoring hingga evaluasi. Hasil PkM dapat dikatakan telah mampu mengembangkan modul ajar sesuai dengan harapan kurikulum mandiri. Namun masih terdapat guru yang belum mampu membuat media atau bahan ajar yang memanfaatkan aplikasi Augmented Reality, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya adalah guru MTs merupakan guru senior sehingga kurang melek teknologi, hal ini tidak menyurutkan antusiasme guru untuk menggunakannya. aplikasi augmented reality yang telah kami sediakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Modul Pengajaran, Augmented Reality, Nilai-Nilai Pancasila.

Received:
16.12.2023

Revised:
07.05.2024

Accepted:
28.06.2024

Available online:
30.06.2024

Suggested citation:

Nurpadillah V., Khuzaemah E., Istifaedah, I. N. (2024). Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Berbasis Augmented Reality Bermuatan Nilai Karakter Pancasila Untuk Guru Bahasa Indonesia Mts Se-Kota Cirebon. *Dimasejati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 51-61. DOI: 10.24235/dimasejati.v6i1.15857

Open Access | URL: <https://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/dimasejati/article/view/000>

¹ Corresponding Author: IAIN Syekh Nurjati Cirebon; Jl. Perjuangan By Pass Sunyaragi, Kota Cirebon, Jawa Barat, Indonesia. 45132; Email: veni_nurpadillah@syekhnurjati.ac.id

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini begitu pesat, terlebih pada dunia pendidikan yang mana siswa sekarang lebih akrab dengan teknologi digital. Dalam hal ini guru harus memahami setiap pembaharuan informasi untuk memberikan pengalaman belajar yang harmonis dan menyenangkan. Proses pembelajaran yang baik tentu didukung pula dengan adanya bahan ajar yang menarik, pendekatan, strategi, hingga media yang digunakan oleh seorang guru. Salah satu perangkat pembelajaran yang harus disiapkan yaitu Rencana Pembelajaran atau dalam kurikulum merdeka dikenal dengan modul ajar. Pengertian Modul Ajar Lama (MAL), sebelum dilaksanakannya Program Sekolah Penggerak (Zahra et al., 2017) mencakup semua jenis bahan baik cetak, benda, maupun audiovisual atau segala hal yang memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Pada konteks Sekolah Penggerak pengertiannya bergeser (Ruhaliyah et al., 2020), jika disejajarkan pada kurikulum sebelumnya. Dalam konteks ini, pengertian Modul Ajar Baru (MAB) mengacu pada rencana pembelajaran. Perbedaan lainnya ialah modul ajar ini dibuat setelah dilakukan penelitian diagnostik sehingga diharapkan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik.

Penyusunan modul ajar ini memerlukan persiapan beberapa aspek, termasuk bahan-bahan yang digunakan untuk pembelajaran, sehingga modul ajar dirancang untuk memudahkan pencapaian belajar. Selain adanya modul ajar, tentunya juga memerlukan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran. (Hariyanti & Mintowati, 2022:77) Pemilihan media pembelajaran harus sesuai, tidak hanya dengan konteks dan kondisi kelas, tetapi juga kebutuhan peserta didik. Media yang digunakan harus inovatif agar pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, jika media yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran tidak mendukung dalam proses pembelajaran, kemungkinan siswa kurang memahami apa yang disampaikan guru melalui menyimak. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menciptakan dan terampil menggunakan berbagai teknologi sebagai sarana pembelajaran agar siswa dapat memahami pesan guru serta mampu menyesuaikan materi yang digunakan pada media sesuai kebutuhan dan karakter peserta didik.

Augmented Reality (AR) merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. *Augmented reality* (AR) merupakan inovasi terprogram yang dapat menjembatani situasi nyata dengan virtual (Bronack, 2011; Klopfer & Squire, 2008). Keunggulan menggabungkan dunia nyata dan virtual memungkinkan program ini mampu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dengan hubungan yang kompleks (Arvanitis et al, 2007). Carmigiani & Borko Furht (2011) juga menjelaskan bahwa AR merupakan tampilan *real time* (nyata) secara langsung maupun tidak yang digenerasikan oleh komputer *Augmented Reality* dapat dirancang dengan menggunakan berbagai teknologi inovatif seperti perangkat seluler dan komputer (Wu et al, 2012).

Menurut Billinghamurst (dalam Mardikaningsih, 2014) kegunaan *augmented relity* dalam dunia pendidikan adalah interaksi antara lingkungan nyata dengan virtual sehingga penggunaan antarmuka yang terasa nyata. Dengan hal ini, penggunaan *augmented reality* dalam pembelajaran yang memuat Nilai Karakter Pancasila memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa. Sebagai filsafat dasar kebangsaan, sila-sila Pancasila merupakan suatu sistem nilai dan oleh karena itu, sila-sila pancasila pada hakikatnya melambangkan kesatuan (Kaelan dan Zubaidi, 2007).

Nilai-nilai Pancasila dapat didefinisikan sebuah sistem nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan kegiatan pembelajaran dengan mengedepankan seluruh unsur yang terdapat dalam Pancasila. Sehingga nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan dapat terwujud dan melekat pada setiap insan masyarakat Indonesia. Hal itu sejalan

dengan Pasal 3 Prepres Nomor 87 Tahun 2017 (Aandriami et al., 2023:2031) yang menyatakan bahwa pendidikan karakter dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila, antara lain nilai religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, cinta tanah air negara, suka prestasi, komunikasi, cinta tanah air, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli masyarakat dan bertanggung jawab.

Di tinjau dari permasalahan guru yang masih mengalami kesulitan dalam menyusun modul ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa, maka dengan adanya PkM terkait “Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Berbasis *Augmented Reality* Video Bermuatan Nilai Pancasila untuk Guru Bahasa Indonesia di MTs Se-Kota Cirebon” ini bertujuan untuk melihat bagaimana cara menyusun modul ajar oleh guru di MTs Se-Kota Cirebon, Bagaimana cara agar penyusunan modul ajar berbasis *Augmented Reality* Video Bermuatan Nilai Pancasila untuk guru di MTS Se-Kota Cirebon, serta Bagaimana cara membantu guru dalam membuat Bahan Ajar *Augmented Reality* Video bermuatan nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, melalui pengabdian ini, diharapkan penyusunan modul ajar yang disusun oleh guru dapat dirasakan manfaatnya oleh peserta didik khususnya terkait nilai-nilai Pancasila dan perkembangan ilmu teknologi dalam hal ini *Augmented Reality* yang diimplementasikan pada bahan ajara Bahasa Indonesia dan dapat meningkatkan pemahaman siswa serta mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

Penelitian ini merujuk pada temuan hasil analisis data penelitian relevan yang mendukung dengan penelitian ini. Dalam hal ini, penelitian mengenai beberapa pengabdian yang relevan dengan pengabdian yang akan dilaksanakan, yaitu: Huda & Rahmah (2010), Nawawi, dkk (2017), Julian (2022), Maryam, dkk (2022). Pada Tahun 2010 Huda & Rahmah melakukan pengabdian dengan judul “Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Bagi Guru Smp/Mts Di Surakarta” Pengabdian ini relevan dengan pengabdian yang akan dilakukan, karena sama-sama membuat bahan ajar yang dilakukan pada guru-guru Bahasa Indonesia di Mts. Pengabdian yang dilakukan Huda dilaksanakan dengan mengundang guru Bahasa Indonesia yang berasal dari SMP maupun Mts yang berada di Kota Surakarta. Namun terdapat beberapa perbedaan, jika Huda fokus hanya pada pembuatan bahan ajar yang terdapat dalam kurikulum KTSP saja sementara Abdi Mas fokus pada dua aspek yaitu bahan ajar berbasis *Augmented Reality* dan bermuatan nilai Pancasila yang akan dituangkan dalam modul ajar bahasa Indonesia.

Selanjutnya, pada tahun 2017 Nawani, dkk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Berbasis Kurikulum 2013 Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis”. Pengabdian yang dilakukan oleh Nawawi, dkk ini fokus melakukan pelatihan pembuatan modul ajar berbasis kurikulum 2013, meskipun modul ajar yang dimaksud pada pengabdian ini adalah bahan ajar namun pengabdian yang dilaksanakan oleh Nawawi dkk, relevan dengan pengabdian yang akan dilaksanakan karena luaran yang dihasilkan sama-sama pembuatan bahan ajar. Namun, terdapat beberapa perbedaan, Abdi Mas menitikberatkan pelatihan ini dalam pembuatan modul ajar dalam kurikulum merdeka dalam hal ini adalah RPP, serta luaran yang dihasilkan adalah bahan ajar *augmented reality* video bermuatan nilai Pancasila yang akan dimuatkan dalam modul ajar, sehingga dapat tercipta pembelajaran yang aktif, inovatif, menarik, serta berwawasan Pancasila dalam meningkatkan karakter siswa.

Tahun 2022, Julian, dkk. juga melaksanakan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berorientasi Kearifan Lokal Madura bagi

Guru SDI Al Munawwarah Pamekasan untuk Peningkatan Layanan Pendidikan Peserta Didik” pengabdian ini tentu memiliki relevansi dengan pengabdian yang akan kami laksanakan, luaran yang dihasilkan sama-sama membuat bahan ajar. Pelatihan yang dilaksanakan juga diperuntukan bagi guru. Pengabdian ini juga sama-sama merupakan kelanjutan dari hasil penelitian, sebagai tolak ukur keberhasilan dari pelatihan yang telah dilaksanakan. Meskipun demikian terdapat beberapa perbedaan abdi mas lebih menekankan pada penyusunan modul ajar pada kurikulum merdeka yang akan disusun oleh guru-guru Bahasa Indonesia di Mts Se-Kota Cirebon, tidak hanya itu pengabdian ini juga mempunyai tujuan untuk menghasilkan bahan ajar berbasis augmented reality dan berorientasi nilai Pancasila.

Masih pada tahun 2022, Maryam, dkk. juga melaksanakan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Yang Inovatif, Adaptif, Dan Kolaboratif”. Relevansi pengabdian Maryam dengan pengabdian yang akan dilaksanakan terlihat pada penyamaan persepsi pada istilah modul ajar, istilah Modul Ajar yang digulirkan Sekolah Penggerak menimbulkan permasalahan di sekolah. Perbedaan pengertian dan acuan Modul Ajar Baru (MAB) versi Sekolah Penggerak dengan makna Modul Ajar Lama (MAL) pada kurikulum sebelumnya, perlu dicarikan solusinya. Selain menyamakan persepsi, pengabdian ini juga sama-sama melakukan pelatihan yang diperuntukan bagi guru, agar tercipta pembelajaran yang inovatif, kolaboratif, serta adaptif. Namun memang terdapat beberapa perbedaan yang mendasar, yakni modul ajar yang akan kami susun lebih menitikberatkan pada pembuatan bahan ajar augmented relity yang berorientasi nilai Pancasila, ini tentu bertujuan agar guru-guru Bahasa Indonesia mampu menyusun modul ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa, perkembangan teknologi, dan zaman.

BAHAN DAN METODE

Proses pengabdian dibagi menjadi tiga tahap pelaksanaan. Pertama adalah tahap persiapan. Pada tahap ini dilakukan survei pendahuluan mengenai kondisi modul ajar di lapangan khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yang sudah disusun oleh guru di MTs Se-kota Cirebon. Pada tahap ini dilakukan proses analisis modul ajar kemudian mencari tahu masalah yang dihadapi oleh guru dalam menyusun modul ajar. Tahap kedua, yaitu pelaksanaan kegiatan pengabdian. Pada tahap ini dilakukan pelatihan penyusunan modul ajar berbasis *augmented reality* Video bermuatan nilai-nilai pancasila. Tahap ketiga, yaitu evaluasi. Pada tahap ini dilakukan proses evaluasi terhadap hasil yang dicapai oleh peserta pelatihan. Perbaikan dari masukan-masukan dilakukan pada tahap ini.

Tabel 1. Kegiatan Pengabdian

No.	Kegiatan Konseling	Tanggal	Pukul
1	Koordinasi terkait sosialisai dengan ketua MGMP MTs Se-Kota Cirebon	18 September 2023	09.00- 10.30
2	Sosialisasi ke masing-masing Mts	25 September 2023	08.00-11.30
3.	Sosialisasi ke masing-masing Mts	28 September 2023	09.00-11.30
4.	Sosialisasi ke masing-masing Mts	30 September 2023	09.00-11.30
5.	Penyebaran Undangan Pelatihan ke masing-masing sekolah	04 Oktober 2023	09.00-11.30
6.	Pelaksanakan PKM	23 Oktober 2023	09.00-16.00
7.	Tindak Lanjut Pelatihan	30 Oktober 2023	09.00-11.30

Dari kegiatan pelatihan diperoleh data pembuatan Modul Ajar serta bahan ajar *Augmented Reality* Video bermuatan nilai Pancasila kemudian dievaluasi. Data dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini diperoleh dengan cara menyimpulkan pemahaman para guru bahasa Indonesia dalam menyusun modul ajar yang ketika disampaikan pada saat pelaksanaan pengabdian dengan metode ceramah dan demonstrasi. Selanjutnya dilakukan diskusi atau tanya jawab saat pelaksanaan pengabdian terakhir pembuatan bahan ajar untuk dimasukkan dalam modul ajar.

Pengabdian ini menggunakan metode PAR, *Participatory Action Research* (PAR) merupakan suatu metode riset yang dilakukan secara partisipatif di kalangan masyarakat dalam suatu komunitas aras bawah yang bersemangat untuk mengedepankan transformatif yang membebaskan masyarakat dari belenggu ideologi dan relasi kekuasaan. Menurut Kemmis dan McTaggart (1990), bahwa PAR merupakan penelitian yang diawali dengan suatu aktivitas perilaku sebagai hasil dari proses penelitian, yaitu merencanakan, mengambil tindakan atau aksi, dan mengevaluasi hasil tindakan tersebut.

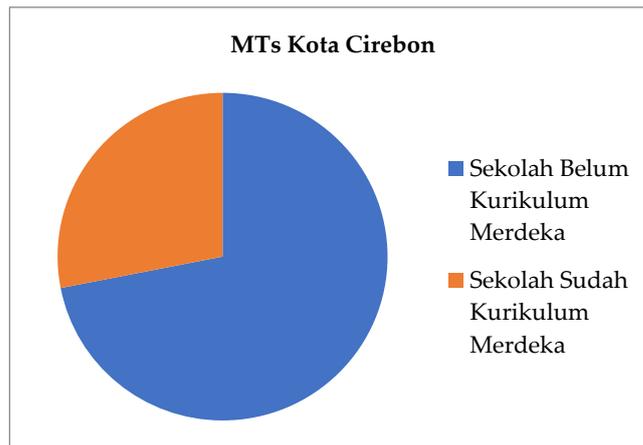
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengabdian, terdapat beberapa indikasi positif mengenai Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Berbasis *Augmented Reality* Bermuatan Nilai Karakter Pancasila Untuk Guru Bahasa Indonesia Mts Se-Kota Cirebon. Berikut beberapa poin yang dapat ditemukan dari hasil pengabdian:

1. Gambaran Umum Masyarakat Sasaran

Mengacu pada Pasal 1 UU Sisdiknas Tahun 2003, seluruh tenaga kependidikan baik yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaisrawa, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan mempunyai tugas dalam mendidik karakter (Zubaedi, 2011:164). Artinya, dalam mengajarkan pendidikan karakter itu sangat penting. Pada pengabdian ini, dari sebelas mts yang berada di wilayah kota Cirebon baik negeri maupun swasta, berdasarkan observasi hampir baru empat sekolah yang sudah menggunakan kurikulum merdeka, artinya belum semua MTS menggunakan modul ajar dalam pembelajaran. Hasil observasi selanjutnya semua RPP/ modul ajar yang disusun oleh guru Bahasa Indonesia belum memuat media interaktif dalam bahan ajar yang disiapkan. Nilai-nilai pancasilapun belum tercermin dalam bahan ajar maupun kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MTS Se-Kota Cirebon penyusunan modul ajar ataupun RPP belum disusun secara optimal karena pada umumnya modul ajar yang dibuat oleh guru setiap semester tidak berubah dan tidak menyesuaikan dengan kebutuhan siswa ataupun perkembangan teknologi. Alangkah lebih baik, jika modul ajar didalamnya termuat penggunaan media interaktif agar meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan berbagai indera.



Gambar 1. Diagram Hasil Observasi

2. Potensi Pengembangan

Proses pembelajaran adalah suatu proses komunikasi dan interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sukardi et al., 2023:2). Dengan demikian, ada beberapa cara yang dapat dilakukan oleh guru dalam mempersiapkan pembelajaran aktif, inovatif, dan kreatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu caranya adalah dengan menciptakan bahan ajar kreatif yang pasti dapat memotivasi siswa. Terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk mencapai indikator yang diharapkan. Guru sebagai fasilitator harus mampu menyiapkan bahan ajar yang menarik dan termuat dalam modul ajar. Bahan ajar tersebut dapat direalisasikan dengan membuat bahan ajar berbasis *Augmented Reality* Video, sehingga ketika siswa mempelajari materi Bahasa Indonesia, siswa dapat melihat secara video penjelasan dari guru secara langsung dari gawai masing-masing.

AR merupakan teknologi yang menggabungkan elemen dunia nyata dan virtual, sehingga memungkinkan pengguna berinteraksi dengan objek virtual yang ditampilkan di dunia nyata melalui perangkat yang mendukung AR, seperti smartphone dan tablet (Ramadhan, Putra, & Surahman, 2021) dalam (Bustamin et al., 2023:38). Hal ini, diharapkan juga video yang telah dibuat yang tampil secara nyata dalam pembelajaran bahasa Indonesia oleh guru dapat mencerminkan nilai-nilai Pancasila, sehingga diharapkan nilai karakter siswa dapat tumbuh dan meningkat. Karena berdasarkan hasil observasi di lapangan serta wawancara dengan guru bahwa pembelajaran *online* ketika pandemic covid menyebabkan nilai karakter siswa menurun. Gejala-gejala yang telah disebutkan di atas adalah gejala yang berkaitan dengan masalah karakter (Sakti, 2018). Permasalahan tersebut seolah bertolak belakang dengan usaha pemerintah, padahal pemerintah berusaha membina karakter generasi muda yang akan menjadi penerus bangsa dalam berbagai bidang, terutama dalam bidang pendidikan (Nur Bintari & Darmawan, 2016).

3. Solusi Pengembangan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di lapangan, dirasa sangat urgen dilakukan “Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Berbasis *Augmented Reality* Video Bermuatan Nilai Pancasila untuk Guru Bahasa Indonesia di MTS Se-Kota Cirebon” dengan menanamkan nilai-nilai Pancasila yang terintegrasi dalam bahan ajar *augmented reality* video, tentu diharapkan tujuan pendidikan nasional dapat terwujud, yakni dapat mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa, berilmu, berakhlak mulia, kreatif, mandiri, serta mampu menjadi warga negara yang

demokratis dan bertanggung jawab (Hamalik, 2005). Hal ini selaras dengan (Marlina et al., 2023:90) pemerintah mengusung konsep merdeka belajar pada kurikulum merdeka supaya sistem Pendidikan 4.0 dapat berfungsi dengan baik diantaranya, mengembangkan pola pikir, inovasi tingkat pendidikan dan meningkatkan kecerdasan peserta didik. Serta diharapkan dapat mewujudkan meningkatkan kompetensi guru dan mengembangkan kualitas pribadi peserta didik yang akan menjadi generasi penerus bangsa dianggap sebagai faktor determinan bagi pertumbuhan perkembangan bangsa Indonesia selama berabad-abad (Muslich, 2007).

4. Tingkat Ketercapaian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Berbasis *Augmented Reality* Bermuatan Nilai Karakter Pancasila Untuk Guru Bahasa Indonesia Mts Se-Kota Cirebon” Telah dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah diberikan oleh pihak LP2M, yaitu dari tanggal 01 September–15 November, ada beberapa tahapan sebelum melaksanakan pelatihan terlebih dahulu kami melakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan ketua MGMP terkait pelatihan yang akan dilaksanakan. Pada tanggal 23 Oktober 2023 kami melaksanakan pengabdian di ruang rapat FITK lantai 5 dengan dihadiri oleh Wakil dekan 1 FITK, ketua Prodi Tadris Bahasa Indonesia, sekretaris Prodi Tadris Bahasa Indonesia, dosen-dosen Tadris Bahasa Indonesia, Ketua MGMP Mts Kota Cirebon, Guru Bahasa Indonesia MTs Se-Kota Cirebon.

Dalam pengabdian masyarakat berbasis prodi ini mendatangkan satu narasumber. Narasumber dan moderator yang melakukan pengabdian masyarakat yaitu narasumber pertama: Asrizal Wahdan Wilsa, M.Pd sebagai Ketua LPM, dan tim pengembang IT STKIP NU, dan narasumber kedua: Hikmah, S.Pd. Adapun dalam sosialisasi sepeda pustaka ini adalah tentang sejarah terbentuknya sepeda pustaka dan pentingnya budaya literasi. Materi disampaikan oleh narasumber adapun materi yang dipaparkan ada sebagai berikut:

1. Penyusunan modul ajar berorientasi nilai pancasila
2. Mengetahui Aplikasi *Augmented Reality*
3. Praktik membuat Bahan Ajar



Gambar 2. Penyampaian Materi Pelatihan oleh Narasumber 1, Asrizal Wahdan Wilsa, M.Pd.



Gambar 3. Penyampaian Materi Pelatihan oleh Narasumber 2, Hikmah, S.Pd.

Kegiatan secara keseluruhan berjalan dengan lancar. Namun ada beberapa kendala yang ditemukan ketika kegiatan PkM ini berlangsung, salah satunya adalah pelaksanaan pelatihan yang terbatas oleh waktu karena kesibukan guru-guru dan sekolah mempunyai kebijakan bahwa guru tidak bisa meninggalkan sekolah terlalu lama. Hal tersebut berdampak penyampaian materi yang kurang maksimal, namun meskipun demikian narasumber beserta panitia dapat mensiasati hal tersebut dengan menyampaikan materi pokoknya saja. Panitia juga menginisiasi untuk melakukan tindak lanjut terhadap hasil pelaksanaan pelatihan tersebut dengan mendatangi ke masing-masing MTs untuk melihat seberapa jauh hasil dari pelatihan yang telah dilaksanakan dapat bermanfaat terhadap proses penyusunan modul ajar, hal ini bertujuan penyusunan modul ajar yang disusun oleh guru dapat dirasakan manfaatnya oleh peserta didik khususnya terkait nilai-nilai Pancasila dan perkembangan ilmu teknologi dalam hal ini *Augmented Reality* yang diimplementasikan pada bahan ajara Bahasa Indonesia. Semoga dengan adanya pelatihan ini guru dapat mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia di MTs Kota.



Gambar 4. Suasana Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Berbasis *Augmented Reality*



Gambar 5. Suasana Akhir Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Berbasis *Augmented Reality*

Setelah dilaksanakan Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Berbasis *Augmented Reality* Video Bermuatan Nilai Pancasila untuk Guru Bahasa Indonesia di MTs Se-Kota Cirebon secara beberapa tahapan, dari mulai observasi, analisis dokumen, melaksanakan pelatihan, dampingan penyusunan modul ajar, monitoring sampai dengan evaluasi. Semua guru Bahasa Indonesia di MTs Kota Cirebon dapat dikatakan sudah dapat menyusun modul ajarsesuai dengan yang diharapkan oleh kurikulum merdeka. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil ataupun luaran dari pelatihan yang mewajibkan guru untuk mengumpulkan modul ajar yang telah disusun ketika pelaksanaan pelatihan berlangsung. Namun demikian guru-guru masih belum dapat membuat media ataupun bahan ajar yang memanfaatkan aplikasi *Augmented Reality*, hal tersebut dikarenakan beberapa faktor salah satunya guru-guru MTs merupakan guru yang sudah senior sehingga kurang melek teknologi. Namun hal tersebut tidak menyurutkan semangat guru-guru untuk memanfaatkan aplikasi *augmented reality* yang sudah kami sediakan di dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat terkait pelatihan dan penyusunan modul ajar berbasis *Augmented Reality* bermuatan nilai karakter pancasila untuk guru bahasa Indonesia telah dilaksanakan sesuai dengan aturan dan jadwal yang telah ditentukan oleh LP2M. Tujuan pengabdian ini juga telah tercapai, dengan adanya pelatihan penyusunan modul ajar berbasis *Augmented Reality* berorientasikan Nilai Karakter Pancasila ini, semua Guru Bahasa Indonesia di MTs Se-Kota Cirebon sudah dapat Menyusun Modul Ajar sesuai dengan analisis kebutuhan siswa yakni mengimpelemntasikan kecanggihan teknologi dan mengintegrasikan nilai karakter pancasila.

Ucapan Terimakasih

Terima kasih kepada LP2M IAIN Syekh Nurjati Cirebon yang telah mendukung dan mensponsori dana pengabdian pada masyarakat peneliti, Wakil Dekan 1 FITK, Ketua Prodi Tadris Bahasa Indonesia, Sekretaris Prodi Tadris Bahasa Indoensia, dosen-dosen Tadris Bahasa Indoensia, Ketua MGMP Mts Kota Cirebon, dan Guru Bahasa Indonesia MTs Se-Kota Cirebon yang telah berdiskusi panjang dalam penelitian sehingga dapat didimensikan dan dikontribusikan pada IAIN Syekh Nurjati Cirebon pada masyarakat di kota Cirebon, Jawa Barat.

REFERENSI

- Aandriami, B., Alqadri, B., & Herianto, E. (2023). Implementasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran PPKn di SMAN 1 Sakra. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2029–2035. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1565>
- Arvanitis, T. N., Petrou, A., Knight, J. F., Savas, S., Sotiriou, S., Gargalakos, M., et al. (2007). Human Factors and Qualitative Pedagogical Evaluation of A Mobile Augmented Reality System for Science Education Used by Learners With Physical Disabilities. *Personal and Ubiquitous Computing*, XIII(III), 243–250. <http://dx>.
- Bustamin, S., Hamdani, I. M., & Hadi, A. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Bahasa Isyarat di SLB Negeri Palopo. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat METHABDI*, 3(1), 37–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.46880/methabdi.Vol3No1.pp37-43>
- Bronack, S. C. (2011). The Role of Immersive Media in Online Education. *Journal of Continuing Higher Education*, VIX(II), 113–117. <http://dx.doi.org/10.1080/07377363.2011.583186>.
- Carmigniani dan Furth. (2011). Technology, System, and Aplication Augmented Reality. Tools and Aplication Multimedia. Vol. 51 No. 1 Hal: 341-377
- Hariyanti, R. N., & Mintowati. (2022). Penggunaan Media Look At The Picture Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Rakyat Kelas VII SMP Negeri 1 Sugihwaras , Bojonegoro Riska Novi Hariyanti. *Bapala*, 9(6), 76–87.
- Huda, M., & Purwahida, R. (2010). Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Bahasa Indonesia bagi Guru SMP/MTs di Surakarta.
- Julian, R., Hadi, A., & Mufid, A. (2022). Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Beoreintasi Kearifan Lokal Madura bagi Guru SDI Al Munawwarah Pamekasan untuk Peningkatan Layanan Pendidikan Peserta Didik. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(6), 1624-1632.
- Kaelan, & Zubaidi, Ahmad. (2007). Pendidikan Kewarganegaraan untuk Perguruan Tinggi. Yogyakarta: Paradigma
- Mardikaningsih, A. Pengembangan Media Pembelajaran AR-Book (*Augmented Reality Book*) Mata Pelajaran Fisika Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Malang". Tesis. Tidak diterbitkan.2014.
- Marlina, L., Wiyono, K., Ramadhani, A., Tiara, O., Almafie, M. R., Jayasusena, R. F., Maisa, K. N., & Yuliarti, Y. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Augmented Reality Menggunakan Smartphone Android Bagi Guru-guru IPA SMP Di Kabupaten Ogan Ilir. *Journal of Sriwijaya Community Services on Education (JSCSE)*, 2(2), 89–95.
- Maryam, S., Ningsih, D. N., Sanusi, D., Wibawa, D. C., Ningsih, D. S. N., Fauzi, H. F., & Ramdan, M. N. (2022). Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Yang Inovatif, Adaptif, Dan Kolaboratif. *JE (Journal of Empowerment)*, 3(1), 82-92.
- Nawawi, S., Antika, R. N., Wijayanti, T. F., & Abadi, S. (2017, April). Pelatihan pembuatan modul ajar berbasis kurikulum 2013 untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. In *Prosiding*

Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat LPPM Universitas PGRI Madiun (pp. 42-46).

Ruhaliah, Sudaryat, Y., Isnendes, R., & Hendrayana, D. (2020). Pelatihan Penyusunan Perangkat Pembelajaran “Merdeka Belajar” Bagi Guru Bahasa Sunda di Kota Sukabumi. *Dimasatra: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1),

Sukardi, Kusdar, Djangka, L., & Febiola, D. (2023). Pelatihan Pembuatan dan Penggunaan Matematika Kreatif Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Geometri Bagi Guru dan Mahasiswa PGSD. *Jurnal BUDIMAS*, 05(02), 1-5.

Zahra, A., Idi, A., & Nurhayati. (2017). Prototipe Bahan Ajar Syair Berbasis Kearifan Lokal: Modul dan CD. *SEMBADRA*, 11-19.

Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GRUP.

Copyright and License



This is an open access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

© 2024 Veni Nurpadillah, Emah Khuzaemah, Inggit Nurul Istifaedah

Published by LP2M of IAIN Syekh Nurjati Cirebon