

## **Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif di Dusun Cicelot Desa Cisarua Pada Masa Pandemi Covid-19**

**Difa Andika<sup>1</sup>, Muji Kaliya Januar<sup>2</sup>, Rima Melati Sapara<sup>3</sup>, Yuyun Yuningsih<sup>4</sup>.**

<sup>1</sup> Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Gunung Djati Bandung; e-mail: [diffaandika2@gmail.com](mailto:diffaandika2@gmail.com)

<sup>2</sup> Manajemen Keuangan Syariah, Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, e-mail: [mujikaliya123@gmail.com](mailto:mujikaliya123@gmail.com)

<sup>3</sup> Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung; e-mail: [Rimamltisap@gmail.com](mailto:Rimamltisap@gmail.com)

<sup>4</sup> Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung; e-mail: [yuyunyuningsih@uinsgd.ac.id](mailto:yuyunyuningsih@uinsgd.ac.id)

### **Abstrak**

*Corona Virus Disease (Covid-19) merupakan virus yang sangat cepat penyebarannya, saat ini sedang menjadi topik utama isu di dunia. Tanpa terkecuali Indonesia, dengan adanya covid-19 ini menyebabkan perubahan yang signifikan untuk kehidupan yang berdampak ke semua aspek khususnya Pendidikan. Diberlakukannya beberapa kebijakan pembatasan aktivitas mengharuskan sekolah tidak beroperasi sehingga pelajar melakukan pembelajaran secara daring. Perkembangan TIK yang pesat menjadi jalan utama untuk permasalahan tersebut, namun masih banyak kekurangan diantaranya pengelolaan sistem belajar dari pengajar yang kurang menarik. Dalam penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif kualitatif yang mana paling tepat dalam menangkap persepsi manusia hanya dengan kontak langsung dan pikiran terbuka serta lewat proses induktif dan interaksi simbolik manusia bisa mengenal dan mengerti sesuatu. Penelitian ini dilaksanakan di Dusun Cicelot Rw 01 dan 02 Desa Cisarua, Kecamatan Cimalaka dengan objek penelitian kepada anak usia dini dan orangtuanya. Hasil dari penelitian ini terciptanya media pembelajaran interaktif yang menggunakan Augmented Reality yang dapat digunakan anak usia dini.*

**Kata Kunci:** Augmented Reality, Pendidikan, Pengabdian, Aplikasi.

### **Abstract**

*Corona Virus Disease (Covid-19) is a virus that spreads very quickly, is currently the main topic of major issues in the world. Without Indonesia, the presence of covid-19 causes significant changes to life that have an impact on all aspects, especially education. The enactment of several activity policies so that schools are not operational so that students learn boldly. The development of ICT has become the main road for these problems, but there are still many shortcomings, including the management of the*

*learning system from teachers who are less attractive. This study uses a qualitative descriptive methodology which is the most appropriate in capturing human perception with direct contact and an open mind and through inductive processes and symbolic interactions only humans can recognize and understand something. This research was conducted in Cicelot Hamlet Rw 01 and 02 Cisarua Village, Cimalaka District with the object of research being early childhood and their parents. The results of this study are the creation of interactive learning media using Augmented Reality that can be used by early childhood.*

**Keywords:** *Augmented Reality, Education, Dedication, Applications*

## **A. PENDAHULUAN**

Corona Virus Disease (Covid-19) merupakan virus yang sangat cepat penyebarannya, saat ini sedang menjadi topik utama isu di dunia, hal ini membuat banyak perubahan dan dampak untuk kehidupan di dunia. Tanpa terkecuali Indonesia, pun terkena dampak Covid-19 ini. Corona virus adalah virus yang tercakup dalam keluarga Coronaviridae & Nidovirales yang mana kumpulan virus dari subfamili Orthocoronavirinae. Virus ini merambah penyakit ke mamalia, burung, juga termasuk manusia. Khususnya pada manusia, Covid-19 ini dapat menular dan membuat infeksi saluran pada pernapasan yang umumnya ringan, diantaranya flu. Namun beberapa penyakit ini seperti MERS, SARS, dan Covid-19 merupakan penyakit yang lebih mematikan. Covid-19 ini juga muncul beragam gejala pada spesialis lain seperti ayam yang bergejala pada saluran pernapasan atas, yang lainnya seperti pada babi dan sapi menyebabkan diare.

Indonesia termasuk negara yang terpapar Covid-19. Kasus yang pertama terjadi yaitu di daerah Depok, dua warga. Hal itu resmi dicetuskan oleh Presiden Indonesia, Joko Widodo bertempat di Istana Kemerdekaan, Jakarta Senin 2 Maret 2020. Sampai saat ini pemerintah terus memperbarui perkembangan terkait Covid-19 ini setiap hari, (Jum'at 27/8/2021). Informasi terbaru yang dibagikan Satgas Penanganan Covid-19, terdapat 12.618 kasus baru Covid-19. Informasi ini terhitung hingga pukul 12.00 WIB pada Jum'at sore sehingga pada kumulatif ada 4.056.354 kasus positif. Sejak Indonesia terpapar Covid-19 ini, muncul beberapa masalah. Akibat virus ini, akibat virus ini, bukan hanya Indonesia yang berdampak tetapi juga kepada seluruh lapisan dunia, baik itu di bidang ekonomi, sosial, dan juga pendidikan. Salah satu aspek yang menjadi pusat perhatian yaitu sektor ekonomi. Dampak Covid-19 ke Indonesia, pemerintah Indonesia telah menetapkan beberapa kebijakan seperti PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar), wajib memakai protokol kesehatan, hingga saat ini terlaksana program PPKM (Pelaksanaan Pembatasan Kegiatan Masyarakat). Hal ini membuat para pelaku ekonomi, seperti harga bahan baku yang signifikan naik, penurunan penjualan yang signifikan, dan sulit dalam memasarkan produk karena terjadinya apembatasan aktivitas membuat pasar tutup.

Hal ini mesti diakui bahwa Covid-19 mengancam segala aspek kehidupan manusia. Tanpa terkecuali pada aspek pendidikan. Di sektor pendidikan, untuk memutus rantai penyebaran Covid-19 terpaksa sekolah tutup, harus dilakukannya pembelajaran secara daring dan hal ini memaksa para pelajar untuk beradaptasi dengan keadaan yang mengedepankan teknologi.

Dampak Covid-19 untuk pendidikan pun tanpa terkecuali bagi warga Dusun Cicelot RW 01 & 02 Desa Cisarua, khususnya bagi anak usia dini. Dimana mereka harus melakukan kegiatan belajar dengan metode daring padahal mereka belum paham betul mengenai teknologi. Maka dari itu, banyak kendala yang dihadapi anak usia dini untuk belajar. Selain itu, dampak lain yang dirasakan oleh peserta didik dari belajar dari rumah adalah beban pelajaran yang terlalu banyak. pada saat yang sama peserta didik dituntut untuk dapat mencermati dan mempelajari materi pelajaran sendiri dengan cepat. Kalaupun diberikan ruang bertanya kepada guru melalui pesan aplikasi WhatsApp itu dirasakan tidak cukup waktu. Dan yang paling diamati oleh orang tua peserta didik, belajar belajar dari rumah juga membuat peserta didik menjadi gampang bosan karena tidak bisa langsung berinteraksi dengan guru dan teman-temannya.

Pembelajaran di rumah memungkinkan sebagian orang tua stress dalam mendampingi anak apabila kurang memahami karakter anak. Orang tua merasa bahwa anak susah diatur, maunya main saja, malas belajar. Selain menghadapi perilaku anak dalam mendampingi belajar di rumah, orang tua juga dituntut dapat menjelaskan banyak hal terkait dengan pembelajaran, sementara tidak semua orang tua siap untuk itu. Belum lagi jika anaknya banyak dan orang tua harus bekerja mencari

nafkah, orang tua menjadi lebih pusing. Tidak jarang ditemukan orang tua memberikan pendampingan belajar kepada putraputrinnya dengan cara keras, mengancam, memaksakan kehendak, atau bahkan dengan memukul jika anak tidak menurut. Jika hal ini terjadi setiap hari maka ini akan menjadi morok bagi anak dalam belajar, meskipun tujuan orang tua baik supaya anak disiplin dan pandai. Hal ini bisa menjadikan anak menjadi lebih susah mengerti apa yang diajarkan. Tidak hanya pelajaran mengenai sekolah dasar, covid-19 ini juga berdampak untuk anak usia dini yang seharusnya peserta anak usia dini belajar sambil bermain dengan guru dan teman-temannya.

Bukan hanya itu, untuk belajar mengajar dibidang pendidikan Islami pun terdampak, menjadikan anak-anak harus belajar mengenai keislaman di rumah bersama orang tua. Karena apa yang diajarkanpun susah dimengerti anak apalagi untuk hal mendasar seperti huruf hijaiyah, rukun islam, dan doa sehari-hari.

Dewasa ini, semakin berkembang semua aspek dalam kehidupan, khususnya di bidang TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). TIK ini mengalami perkembangan yang sangat pesat apalagi saat Covid-19. Dilansir dalam Wikipedia, TIK merupakan cakupan antara teknologi berkaitan dengan informasi serta teknologi berkaitan dengan komunikasi. Dimaksud dari teknologi informasi yaitu meliputi segala aspek yang berkaitan dengan suatu proses, alat bantu penggunaan, manipulasi, dan pengelolaan berbagai macam informasi. Sedangkan teknologi komunikasi merupakan hal yang berkaitan dengan alat bantu penggunaan untuk memproses maupun mentransfer data dari satu perangkat ke perangkat lainnya. Maka dari itu, dua konsep ini tidak bisa dipisahkan maka dari itu disebut sebagai suatu Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dari perkembangan TIK yang sangat pesat, maka sudah diketahui oleh seluruh masyarakat di dunia bahwa TIK ini sangat membantu untuk mempermudah segala kegiatan umat manusia, mempermudah komunikasi antar umat, bisa diandalkan dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya itu, TIK menyediakan hiburan yang beragam yang menarik. TIK ini dalam perkembangannya sudah menjalar di bidang pendidikan. Mulai dari adanya e-rapot, dimana data siswa diinput dalam suatu website oleh guru. Tenaga pengajar pun dituntut harus melek terhadap perkembangan teknologi.

Dalam hal ini teknologi bisa membantu guru baik dalam pengadministrasian maupun meningkatkan kualitas dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi pun sangat dibutuhkan untuk lebih efektif, efisien, dan menarik perhatian pelajar dalam pembelajaran yang saat ini sudah disebut sebagai Generasi Z. Peserta didik anak usia dini berkarakteristik senang bermain, dalam hal ini tentu perkembangan TIK dapat dimainkan oleh pelajar. Namun pembahasan TIK bukan hanya mengenai dampak positif tetapi juga banyak dampak negatif yang ditimbulkan baik itu untuk anak dalam proses pembelajaran maupun diluar proses pembelajaran. Apalagi untuk era pandemi Covid-19 ini, anak menjadi mudah bosan dan malas melanjutkan pembelajaran apabila sistem belajar tidak dikemas secara baik oleh pengajar. Maka dari itu, pengajar perlu meningkatkan pemahaman TIK guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penggunaan teknologi yang dimaksud yaitu Augmented Reality (AR), dimana AR ini adalah suatu simulasi/perumpamaan yang nyata namun secara virtual. Aplikasi AR ini sudah banyak digunakan di berbagai bidang kehidupan, yang diantaranya paling banyak digunakan di bidang pendidikan.

Augmented reality didefinisikan sebagai teknologi yang menggabungkan dunia nyata dan dunia maya, berinteraksi secara real time, dan menyajikan dalam bentuk animasi tiga dimensi (Azuma, 1997). Secara umum Augmented Reality (AR) merupakan suatu rancangan aplikasi yang mana penggabungan objek sesungguhnya (dunia fisik) dengan objek yang maya (dunia digital), yang tanpa

mengubah objek fisik yang berkaitan. Pengenalan gambar (objek) yang digunakan untuk menampilkan informasi mengenai objek dapat dikatakan sebagai gambar 3D beserta

suara yang sesuai dengan karakter objek gambar. AR ini suatu sistem secara kognitif dan bisa secara utuh memahami kebutuhan dari pengguna. Berkaitan dengan hal tersebut maka peneliti membuat aplikasi interaktif untuk menarik perhatian anak guna pembelajaran. Manfaat media Menurut Susilana dan Riyana (2008:9)

- 1) Memperjelas informasi agar tidak Terlalu lisan.
- 2) Mengatasi kendala ruang, Waktu dan perasaan.
- 3) Merangsang semangat belajar, Interaktif, lebih langsung Siswa dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar Kemerdekaan Penglihatan, pendengaran, dan keterampilan Kinestetik.
- 5) Berikan stimulasi yang baik Demikian pula, menyajikan Pengalaman yang dihasilkan Pengakuan yang sama.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang aplikasi yang dapat berinteraktif dengan penggunanya yaitu anak-anak tentang huruf hijaiyah, rukun islam, dan do'a sehari-hari berbasis android untuk kalangan anak usia dini mengatasi permasalahan anak generasi sekarang yang sudah mulai jarang menerapkan bacaan doa sebelum beraktivitas di kesehariannya, kurangnya mengenal huruf hijaiyah dan rukun islam. . Dengan tujuan penelitian ini dirancang sebuah aplikasi interaktif android yang diharapkan dapat dijadikan sebagai sarana edukasi digital untuk mengedukasi anak-anak supaya membiasakan diri untuk menerapkan amalan doa sehari-hari di kehidupan sehari- harinya sebelum melakukan aktivitas, menghafal huruf hijaiyah dan rukun islam.

## **B. METODOLOGI PENGABDIAN**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode ini adalah jenis metode penelitian yang paling tepat dalam menangkap persepsi manusia hanya dengan kontak langsung dan pikiran terbuka serta lewat proses induktif dan interaksi simbolik manusia bisa mengenal dan mengerti sesuatu. Penelitian ini dilaksanakan di Dusun

Cicelot Rw 01 dan 02 Desa Cisarua, Kecamatan Cimalaka dengan objek penelitian kepada anak usia dini dan orangtuanya.

Metode kualitatif untuk menganalisis dan menjelaskan fenomena, kejadian, dan persepsi seseorang atau kelompok terhadap suatu kejadian. Sedangkan dalam penelitian ini metode perancangan yang digunakan yaitu design thinking sebagai alur modelnya.

Design Thinking merupakan suatu proses berpikir berulang yang mana kita berusaha untuk menantang asumsi, memahami pengguna, dan menganalisis kembali masalah untuk mengidentifikasi tahapan strategi dan solusi terbaik yang memungkinkan tidak terlihat langsung dengan tingkat pemahaman awal kita. Sejalan dengan itu, Design Thinking menyediakan pendekatan penggunaan solusi untuk penyelesaian masalah. Ini merupakan cara untuk berpikir sekaligus bekerja untuk mengumpulkan metode secara langsung. Untuk menghasilkan suatu rancangan yang benar dibutuhkan upaya atau teknik metode tertentu untuk jalannya proses perancangan hingga menghasilkan karya cipta yang memuaskan dan sesuai ekspektasi perancang dari proses panjang yang dilalui di awali mencari pokok permasalahan hingga kendala yang dihadapi saat melakukan perancangan. Dan 5 macam tahapan Metode perancangan design thinking, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan di akhiri dengan Test. Penjelasan masing- masing tahapan sebagai berikut.

#### 1) Empathize

Pada tahap awal ini peneliti melakukan pengamatan untuk mendapatkan pemahaman dari sebuah permasalahan juga kesulitan yang dialami

#### 2) Define

Setelah tahap Empathy dilakukan dan informasi sekaligus data yang dibutuhkan berhasil didapatkan tahapan yang perlu dilakukan selanjutnya yaitu mengelompokkan permasalahan yang dialami kemudian dianalisis untuk memecahkan masalah sehingga menghasilkan solusi yang tepat. pada tahap perancangan ini, akan disimpulkan penyebab permasalahan anak yang dialami orang tua lalu menyelesaikannya dengan pencarian solusi dalam menghadapinya.

#### 3) Ideate

Setelah tahap Define selesai dilakukan, selanjutnya tahap Ideate yang merupakan tahapan untuk menghasilkan ide pemikiran. Semua ide-ide akan dikumpulkan guna proses penyelesaian masalah yang telah ditetapkan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini sangat penting untuk mengumpulkan ide sebanyak-banyaknya agar bisa menghasilkan beberapa solusi yang tepat.

#### 4) Prototype

Ide pemikiran yang dihasilkan dalam tahap ideate sebelumnya ini digunakan untuk merealisasikan pada tahap prototype menjadi sebuah rancangan produk yang nantinya untuk di ujicoba kepada validator. Jadi, ketika ada kesalahan maka akan dilakukan perbaikan pada prototype ini, sehingga akan dihasilkan sebuah prototype aplikasi interaktif android yang benar-benar layak untuk diuji kepada calon pengguna.

#### 5) Test

Pada tahapan akhir ini prototype akan diuji coba oleh validator dan calon pengguna, sehingga dapat dilihat hasil prototype rancangan sebelumnya layak untuk diterapkan atau tidak.

### **C. PELAKSANAAN KEGIATAN**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian disesuaikan dengan jadwal KKN-DR, yaitu dari tanggal 2 Agustus 2021 sampai dengan 31 Agustus 2021. Sedangkan pelaksanaan kegiatan Sosialisasi Aplikasi Islami yaitu pada tanggal 24 Agustus 2021 bertempat di Masjid RW 01 Dusun Cicolot Desa Cisarua. Dalam kegiatan ini pihak terlibat yaitu kepala Dusun Cicolot, perwakilan ibu dan anak warga Dusun Cicolot desa cisarua dan tim pelaksana yaitu mahasiswa KKN-DR 183 Tahun 2021.

Ada beberapa tahapan yang dilaksanakan dalam pelaksanaan sosialisasi aplikasi islami ini sebagai pengabdian sesuai dengan pembekalan yaitu pertama social reflection, dimana dilaksanakan sosial refleksi ini pada minggu pertama.

Pada social reflection ini merupakan kegiatan mengadaptasi diri, melakukan sosialisai kepada aparat setempat seperti Kepala Desa beserta jajarannya, Ketua RW & RT, Kepala TPQ Miftahul Uluum Al-Musri, Karang Taruna Desa Cisarua dan warga Dusun Cicolot Desa Cisarua. Dalam social relection ini sekaligus mengidentifikasi masalah, kebutuhan, dan potensi yang ada di Desa Cisarua. Ditemukannya data yang merupakan permasalahan sesuai dengan pendahuluan, yaitu covid-19 ini berdampak kepada pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini di Dusun Cicolot Desa Cisarua. Dimana anak usia dini yang seharusnya fokus belajar pendidikan dasar berubah sistemnya menjadi daring (dalam jaringan). Dimana dalam cara belajar seperti ini kurang efektif bagi anak yang biasanya anak belajar sambil bermain. Tidak sedikit yang menyebutkan bahwa cara belajar online ini membosankan sehingga susah dimengerti apa yang disampaikan pengajar. Ditambah lagi pembelajaran islami seperti yang ada di Dusun Cicolot yaitu TPQ Miftahul Uluum Al Musri beroperasi tidak maksimal dalam mengajar karena larangan pemerintah setempat

terkait covid-19, hal ini menjadikan anak-anak Dusun CiceLOT kurangnya belajar mengenai keagamaan.

Kedua, social mapping, yaitu tahapan mencari dan memilih organisasi yang sehat untuk dijadikan penggerak pemberdayaan masyarakat. Dalam hal ini, peneliti berkerjasama dengan Karang Taruna Desa Cisarua untuk memetakan hasil refleksi sosial.

Ketiga, tahapan participation planning, yaitu tahap pengelolaan data hasil sosial reflection dan penyusunan menjadi sebuah program kegiatan masyarakat. Mengacu pada refleksi sosial yang telah mengidentifikasi masalah dimana masalah utama yaitu kurang efektifnya pembelajaran online bagi anak usia dini. Dalam tahap ini peneliti mencetuskan untuk membuat aplikasi islami untuk anak-anak sebagai penunjang belajar melalui smartphone, agar terciptanya suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Karena pada aplikasi ini dirancang untuk suasana belajar yang lebih nyata kepada anak dengan menampilkan objek 3D, serta improvisasi suara dan gambar yang mendukung suasana pembelajaran. Dalam program ini merancang suatu aplikasi AR untuk pembelajaran interaktif bagi anak yang digunakan untuk pengenalan huruf hijaiyah rukun islam beserta penjelasannya, dan do'a sehari-hari. Hal ini dilakukan berdasarkan standar hasil KKN-DR yaitu menyelesaikan masalah yang dihadapi masyarakat dengan memanfaatkan keahlian sivitas akademika yang relevan, memanfaatkan teknologi yang tepat guna, dan menjadi bahan pengembangan IPTEK. Pada penyusunan program ini peneliti berkoordinasi langsung dengan aparat desa serta kepala Dusun CiceLOT.

Terakhir, tahapan action, yaitu proses pelaksanaan program. Pada pelaksanaan program ini peneliti membuat suatu acara berbentuk sosialisasi kepada warga Desa Cisarua yang dihadiri oleh perwakilan Ibu & Anak Dusun CiceLOT desa Cisarua.. Pelaksanaannya yaitu pada tanggal 24 Agustus 2021, bertempat di mesjid RW 01 Dusun CiceLOT desa Cisarua dalam sosialisasi ini disajikannya bentuk power point untuk audience agar lebih mudah memahami apa yang disampaikan. Dimana dalam power point disajikan pemaparan sebagai berikut:

- 1) Pengenalan KKN-DR 183
- 2) Mengapa Harus Aplikasi Islami?
- 3) Penjelasan Aplikasi Islami
- 4) Demonstrasi Aplikasi Islami
- 5) Tutorial Download Aplikasi Islami Sekaligus Audience Mempraktikannya



Gambar 1. Pengenalan KKN tim 183 dilanjutkan penjelasan aplikasi islami



Gambar 2. demonstrasi aplikasi islami

Pelaksanaan kegiatan testing aplikasi ini dilaksanakan secara offline dengan tetap mematuhi protokol kesehatan. Waktu pelaksanaan ditetapkan pada minggu ke-3 Agustus di Masjid Dusun CiceLOT. Dalam kegiatan ini pihak yang terlibat adalah Anak- anak usia dini tahun beserta orang tuanya dan Tim pelaksana yaitu mahasiswa peserta KKN 183 Tahun 2021.

#### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Program kerja yang dilakukan selama program pengabdian kepada masyarakat terdiri dari pembuatan aplikasi, sosialisasi , testing dan evaluasi. Proses pemilihan permasalahan berdasarkan dari hasil wawancara bersama dengan masyarakat Dusun CiceLOT Desa Cisarua serta analisis terkait kemungkinan yang ada dan bisa dilaksanakan secara maksimal sesuai kebutuhan masyarakat.

Pembuatan aplikasi android islami dengan menggunakan augmented reality ini dilaksanakan dengan alur design thinking. Berikut merupakan tahapan-tahapan penjelasan mengenai metode tersebut.

##### 1) Empathize

pada tahapan empathize ini peneliti melakukan observasi, wawancara secara langsung dengan anak-anak Dusun Cicelot Desa Cisarua yang didampingi oleh orang tuanya untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi

## 2) Define

Setelah melakukan tahapan empathize, hal yang dilakukan peneliti berikutnya adalah menyimpulkan data dan informasi yang diperoleh dari hasil wawancara dengan narasumber untuk mengidentifikasi kemudian menentukan permasalahan apa yang dihadapi anak zaman sekarang saat belajar. dan didapatkan hasil bahwa anak usia dini lebih asik menggunakan gadgetnya untuk bermain game dan cenderung bosan untuk mengikuti pembelajaran secara daring

## 3) Ideate

Proses Ideate dari hasil pengumpulan data dan menemukan solusi melalui permasalahan anak saat belajar di masa pandemi

No	Permasalahan	Solusi
1	Anak sedikit belajar dan lebih menggunakan gadget untuk bermain game dan media sosial	Membuat aplikasi islami dengan menggunakan <i>Augmented Reality</i>
2	Anak mudah bosan saat membaca dan kurang bisa memahami pelafalan bacaan doa dengan benar	membuat Fitur audio dan tampilan yang menarik untuk menggugah minat anak belajar.
3	Media pembelajaran yang menarik biasanya online	Membuat aplikasi yang dapat diakses secara offline

Solusi dari permasalahan di atas menyimpulkan bahwa anak usia dini memilih menggunakan gadget yang biasa mereka gunakan sehari-hari sebagai metode belajar dengan berbagai fitur yang dapat memudahkan mereka memahami bacaan doa serta menggugah ketertarikan mereka untuk mengamalkan Doa sehari-hari.

#### 4) Prototype

Setelah peneliti menyimpulkan ide untuk mencari solusi dari persoalan yang dihadapi. Selanjutnya yaitu mengimplementasikan hasil ide tersebut ke dalam prototype yang dibangun, lalu dari implementasi ide ke dalam prototype dapat melihat respon pengguna terhadap gambaran sementara terhadap aplikasi yang dibuat apakah sudah sesuai dengan harapan desainer dan kebutuhan calon pengguna atau belum, sehingga apabila terjadinya perubahan maka akan dilakukan perbaikan untuk memberikan kepuasan terhadap pengguna. Proses dari pembuatan aplikasi ini diawali dengan merekam suara lantunan "doa" dengan karakter anak-anak untuk diterapkan sebagai audio. kemudian dilanjutkan dengan pembuatan 3D model.

Dalam pembuatan aplikasi ini, peneliti lebih fokus menggunakan tools open source seperti Unity 2020 dan blender, sebagai framework utama untuk membangun Aplikasi AR. Alur proses dari aplikasi AR yang dikembangkan dapat dilihat pada flowchart



Gambar 5. Gambar alur proses aplikasi

Spesifikasi minimum perangkat yang dibutuhkan untuk mendukung penelitian ini adalah:

Laptop dengan Spesifikasi:

- Processor Core i7
- Webcam dengan resolusi minimum 320x240 pixel
- VGA Card 128 MB

- Ram 8GB x Hard Disk 1TB

*Smartphone* Android dengan Spesifikasi :

- Minimum OS 2.1
- Device powered by an ARMv7 (CortexFamily) CPU
- GPU support for OpenGL ES 2.0 (Recommended)



Gambar 6. *Marker* rukun islam



Gambar 7. *Marker* doa sehari-hari



Gambar 8. *Marker* huruf hijaiyah

## 5) Test

Tahapan *testing* dilakukan pada minggu ke-3 pada tanggal 24 Agustus 2021 bertempat di Masjid RW 01 Dusun CiceLOT Desa Cisarua. Dalam kegiatan ini pihak terlibat yaitu kepala Dusun CiceLOT, perwakilan ibu dan anak warga Dusun CiceLOT desa cisarua dan tim pelaksana yaitu mahasiswa KKN-DR 183 Tahun 2021.



Gambar 9. Tampilan aplikasi ketika scan kartu doa



Gambar 10. Tampilan aplikasi ketika scan kartuRukun islam

Dalam kegiatan tersebut peneliti menyajikan beberapa pertanyaan kuisisioner yang diberikan kepada peserta sosialisasi.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah Anda memahami Penjelasan penggunaan aplikasi ini?	11	1
2	Menurut Anda, apakah aplikasi ini mudah digunakan?	12	0
3	Apakah aplikasi ini membantu Pendidikan islami zaman sekarang?	11	1
4	Apakah anda tertarik untuk menggunakan aplikasi ini?	12	0
5	Apakah Anda mendukung program aplikasi ini?	12	0

Dari hasil kuisioner tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta sosialisasi tertarik terhadap aplikasi ini serta paham dalam menggunakannya dan mendukung secara penuh aplikasi ini aplikasi tersebut

## E. PENUTUP

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada Dusun Cicelot Desa Cisarua telah terlaksana dengan 4 tahap yaitu yang pertama *social reflection* dengan melakukan sosialisai kepada aparat setempat, yang kedua *social mapping*, mencari dan memilih organisasi yang sehat untuk dijadikan penggerak pemberdayaan masyarakat. Dalam hal ini, peneliti berkerjasama dengan Karang Taruna Desa Cisarua untuk memetakan hasil refleksi sosial. yang ketiga tahapan *participation planning*, yaitu tahap pengelolaan data hasil *sosial reflection* dan penyusunan menjadi sebuah program kegiatan masyarakat dengan membuat aplikasi islami, dan yang terakhir action, membuat suatu acara berbentuk sosialisasi kepada warga Desa Cisarua yang dihadiri oleh perwakilan Ibu& Anak Dusun Cicelot desa Cisarua..

Hasil dari pengabdian kepada Dusun Cicelot Desa Cisarua adalah terciptanya media pembelajaran interaktif yang menggunakan *Augmented Reality* yang dapat digunakan oleh anak usia dini

## F. UCAPAN TERIMA KASIH

Kelompok 183 KKN-DR SISDAMAS (Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah BerbasisPemberdayaan Masyarakat Pada Masa Pandemi Bermitra dengan Gugus Covid-19) 2021 UIN Sunan Gunung Djati Bandung mengucapkan terima kasih atas terselenggaranya pengabdian ini kepada LP2M Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, serta Ibu Yuyun Yuningsih, S. Sos.I., M.Ag. selaku Dosen Pembimbing Lapangan. Kepada Kepala Desa Cisarua beserta jajarannya, Kepala Dusun Cicelot Desa Cisarua, warga desa Dusun Cicelot desa cisarua yang telah menerima pengabdian Kelompok 183 dengan sangat bai. Tak lupa kepada rekan seperjuangan KKN 183 yang telah bekerjasama selama pengabdian ini berlangsung.

## G. DAFTAR PUSTAKA

Sujimat, D. Agus. 2000. *Penulisan karya ilmiah*. Makalah disampaikan pada pelatihan penelitian bagi guru SLTP Negeri di Kabupaten Sidoarjo tanggal 19 Oktober 2000

### Chicago Manual of Style 17th edition (full note)

**INLINE CITATION** John L. Campbell and Ove K. Pedersen, "The Varieties of Capitalism and Hybrid Success," *Comparative Political Studies* 40, no. 3 (March 1, 2007): 307–32, <https://doi.org/10.1177/0010414006286542>.

**BIBLIOGRAPHY** Campbell, John L., and Ove K. Pedersen. "The Varieties of Capitalism and Hybrid Success." *Comparative Political Studies* 40, no. 3 (March 1, 2007): 307–32. <https://doi.org/10.1177/0010414006286542>.