

Upaya Pemberdayaan Masyarakat Dalam Bidang Pendidikan Melalui Aplikasi Islami Berbasis *Augmented Reality*

Hilmi Nur Azizah¹, Kamila Nur Azizah², Rindu Asa³, Syifa Ramadiani⁴, Yuyun Yuningsih²

¹Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, hilminurazizah4@gmail.com

²Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, kamilaazizah07@gmail.com

³Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, rinduasa2000@gmail.com

⁴Pendidikan Fisika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, syifar20@gmail.com

⁵Prodi Manajemen Haji dan Umrah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN SGD Bandung, email: Yuyunyuningsih@uinsgd.ac.id

Abstrak

Pandemi Covid-19 masih melanda berbagai negara di dunia, termasuk Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Indonesia masih memberlakukan sistem pembelajaran daring demi memutus rantai penularan virus Covid-19. Namun kegiatan pembelajaran daring yang dilaksanakan di Dusun Cicelot Desa Cisarua, Kecamatan Cisarua, Kabupaten Sumedang dinilai masih kurang efektif. Banyak siswa yang mengeluh karena pembelajaran yang kurang kreatif. Selain itu, pengetahuan keagamaan juga melemah karena tidak ada pembelajaran di lembaga pendidikan keagamaan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dibuat aplikasi islami yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa terutama belajar ilmu agama. Aplikasi yang dibuat berisi materi huruf hijaiyah, rukun islam, dan doa harian yang dikemas menggunakan animasi dan suara yang akan muncul ketika kartu tertentu dipindai. Penelitian ini fokus pada pelaksanaan pemberdayaan masyarakat yang dilaksanakan oleh kelompok 183 KKN-DR Sisdamas, khususnya dalam bidang pendidikan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi islami berbasis AR terhadap minat belajar siswa di Dusun Cicelot, Desa Cisarua, Sumedang, Jawa Barat. Hasil sosialisasi dan survei menunjukkan siswa dan orangtua tertarik serta antusias untuk menggunakan aplikasi tersebut. Hal tersebut menandakan bahwa siswa termotivasi untuk belajar, dengan kata lain minat belajar siswa meningkat. Beberapa orangtua siswa menyarankan untuk menambah cakupan materi hingga jenjang sekolah menengah.

Kata Kunci: aplikasi, minat belajar, pemberdayaan, pengabdian.

Abstract

The Covid-19 pandemic is still engulfing various countries in the world, including Indonesia. The Indonesian government through the Ministry of Education and Culture is still implementing an online learning system to break the chain of transmission of the Covid-19 virus. However, online learning activities carried out in Dusun Cicelot, Desa Cisarua, Kecamatan Cisarua, Kabupaten Sumedang are

considered to be still less effective. Many students complain that learning is less innovative and boring. In addition, religious knowledge is also weakened because there is no learning in religious educational institutions. To solve these problems, an Islamic application that is interesting and easy to understand by students is made so that it is expected to increase students' interest in learning, especially learning religious knowledge. The application made contains material for hijaiyah letters, pillars of Islam, and daily prayers that are packaged using animations and sounds that will appear when certain cards are scanned. This research focuses on the implementation of community empowerment carried out by the 183 KKN-DR Sisdamas group, especially in the field of education. The purpose of this study was to determine the effect of using AR-based Islamic applications on student interest in learning in Dusun Cicelot, Cisarua Village, Sumedang, West Java. The results of the socialization and survey showed that students and parents were interested and enthusiastic to use the application. This indicates that students are motivated to learn, in other words, students' interest in learning increases. Some parents suggested increasing the coverage of the material up to the secondary school level.

Keywords: application, interest in learning, empowerment, dedication

A. PENDAHULUAN

Virus Covid-19 hingga saat ini masih mewabah di sebagian dunia termasuk di Indonesia. Di Indonesia berbagai permasalahan mulai muncul akibat adanya wabah Covid-19 ini. Secara menyeluruh permasalahan tersebut menyangkut berbagai bidang kehidupan, baik di bidang kesehatan, ekonomi, maupun pendidikan.

Perubahan kehidupan yang terjadi di Indonesia akibat memanjangnya rantai penularan virus Covid-19 ini memberikan dampak yang cukup besar khususnya dalam bidang pendidikan, dimana terlihat dari perbandingan yang cukup jauh antara proses pembelajaran sebelum dan setelah mewabahnya virus Covid-19. Hal tersebut terjadi karena efek dari upaya pencegahan penyebaran virus Covid-19 sehingga menyebabkan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara tatap muka di kelas kini menjadi tidak bisa dilakukan.

Demi memutus rantai penyebaran Covid-19, pemerintah menetapkan berbagai kebijakan diantaranya Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dan dilanjut dengan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM). Segala aktivitas pun mulai dibatasi termasuk dunia pendidikan. Mau tidak mau para pelaku pendidikan juga harus menaati kebijakan tersebut demi kebaikan dan keberlangsungan kegiatan pendidikan yang normal kembali untuk kedepannya.

Adanya kebijakan PSBB dan PPKM ini tidak lantas menjadi penghalang bagi berlangsungnya kegiatan pendidikan maupun pembelajaran. Kegiatan pendidikan maupun pembelajaran harus tetap bisa berjalan meskipun dalam keadaan dimana segala bentuk aktivitas itu dibatasi. Oleh karena itu Kementerian Pendidikan dan

Kebudayaan (Kemendikbud) melakukan berbagai upaya agar pendidikan tetap terselenggara sebagaimana biasanya walaupun dengan cara yang berbeda.

Adapun upaya yang dilakukan kemendikbud adalah membuat keputusan untuk menggunakan sistem *Study From Home* (SFH) yakni dengan memberlakukan kebijakan pembelajaran jarak jauh dan kegiatan pembelajaran dilakukan di rumah masing-masing (Hanifah Salsabila et al., 2020). Hal ini bertujuan agar pembelajaran masih tetap bisa diselenggarakan meski di tengah pandemi Covid-19. Sebagaimana yang tercantum dalam Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No.1 tahun 2020 mengenai pencegahan penyebaran Covid-19 di dunia pendidikan (Handarini, 2020). Oleh karena kebijakan inilah menuntut kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring atau *online*.

Pembelajaran daring perlu ditunjang oleh teknologi yang sesuai sehingga kini mulai dari tingkat pendidikan dasar sampai perguruan tinggi tidak bisa terlepas dari berbagai media belajar *online*. Pembelajaran daring atau *online* merupakan pembelajaran berdasarkan pada teknologi yang bahan ajarnya dikirim secara elektronik kepada peserta didik dari jarak jauh dan menggunakan jaringan komputer (R. P. Sari et al., 2021). Keadaan tersebut secara otomatis membuat kaum pelajar menjadi terus berinteraksi dengan menggunakan alat elektronik seperti *gadget*, *smartphone*, laptop, dan sebagainya.

Melalui pembelajaran *online* ini banyak hal positif yang bisa dimanfaatkan oleh kaum pelajar karena semakin sering mereka menggunakan teknologi maka akan semakin mengenal juga dunia teknologi secara luas. Akan tetapi tidak menutup kemungkinan diantara mereka ada yang belum bisa memanfaatkan atau menggunakan teknologi dalam pembelajaran secara sesuai dan tepat sasaran (Syah, 2020).

Tidak adanya aktivitas secara langsung di sekolah, baik itu aktivitas belajar maupun bermain dengan teman sebaya, menyebabkan kaum pelajar khususnya anak-anak banyak menghabiskan waktu luang di rumah dengan bermain *gadget* atau *smartphone*. *Gadget* yang awalnya dijadikan untuk kegiatan belajar malah digunakan untuk hal di luar pembelajaran.

Sebagaimana dari hasil identifikasi masalah yang ada di Dusun Cicelot Desa Cisarua Kecamatan Cisarua terhadap pembelajaran jarak jauh diperoleh informasi bahwa kebanyakan dari anak-anak menggunakan *smartphone* lebih sering untuk bermain *game*, *youtube*, *tiktok* dan lainnya dibandingkan untuk belajar. Informasi ini didapat dari orang tua yang banyak mengeluh tentang anak mereka yang seringnya bermain *gadget* dan sulit diajak belajar (D. A. Sari et al., 2020). Tentu hal ini dapat menjadi kekhawatiran yang besar bagi orang tua karena mereka akan kekurangan pengetahuan dan cenderung malas untuk belajar.

Segala permasalahan yang timbul akibat pandemi Covid-19 khususnya yang berkaitan dengan pendidikan tersebut tentu dapat diupayakan solusinya. Adanya momentum KKN yang sudah menjadi agenda tahunan di UIN Sunan Gunung Djati Bandung merupakan kesempatan yang tepat bagi mahasiswa untuk mengabdikan diri dan mengamalkan ilmunya dengan membantu masyarakat dalam mengatasi segala bentuk permasalahan yang sedang dihadapi termasuk dalam bidang pendidikan.

Berbeda dari tahun sebelumnya KKN yang dilaksanakan oleh UIN Sunan Gunung Djati Bandung untuk tahun ini dilakukan Dari Rumah (DR) karena menyesuaikan dengan situasi dan kondisi saat ini. Dikutip dari Petunjuk Teknis KKN-DR Sisdamas secara sederhana dapat dipahami bahwasanya Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah Berbasis Pemberdayaan Masyarakat (KKN-DR SISDAMAS) merupakan kegiatan akademik yang dilakukan oleh mahasiswa dengan menggunakan metode pemberdayaan masyarakat yang dapat dilaksanakan sesuai domisili masing-masing mahasiswa serta memanfaatkan media sosial dalam pelaksanaannya. Pemberdayaan masyarakat merupakan suatu proses yang berusaha untuk memperkuat *self-reliance* atau kemandirian. Dimana dalam prosesnya masyarakat didampingi untuk menganalisis masalah yang dihadapi, masyarakat juga senantiasa dibantu menemukan alternatif solusi masalah tersebut, serta diperlihatkan strategi memanfaatkan berbagai kemampuan yang dimiliki (Huraerah, 2008). Oleh karena itu, KKN-DR Sisdamas UIN Sunan Gunung Djati Bandung yang merupakan salah satu bentuk atau wujud dari Tri Dharma Perguruan Tinggi mendorong mahasiswa untuk bisa mengabdikan dan agar mampu berperan menjadi sosok pelopor, motivator, fasilitator, berintelektual, dan menjadi harapan baru bagi masyarakat untuk bisa membantu memperbaiki keadaan mereka di tengah pandemi Covid-19 ini.

Berfokus di Dusun Cicelot Desa Cisarua Kecamatan Cisarua bahwasanya dalam menjawab hasil identifikasi masalah yang ada di masyarakat khususnya dalam bidang pendidikan, kelompok 183 KKN-DR Sisdamas UIN Sunan Gunung Djati Bandung berinisiatif menyediakan sebuah wadah atau media untuk anak-anak yang tentunya akan menarik perhatian dan minat belajar mereka. Adapun yang dimaksud dengan media belajar tersebut adalah dengan membuat sebuah aplikasi belajar *online* yang menarik yakni "Aplikasi Islami Berbasis *Augmented Reality* (AR)."

Aplikasi Islami Berbasis *augmented reality* ini memuat hal-hal yang berkaitan dengan ilmu agama islam seperti pengenalan huruf hijaiyah, rukun islam, dan doa sehari-hari. Cara penggunaan aplikasi ini pun dikemas semenarik mungkin agar mampu menampilkan pengenalan ilmu agama islam yang tidak membosankan dan juga membangun suasana belajar *online* yang lebih menarik untuk anak sehingga dalam penelitian ini diharapkan mereka lebih antusias dalam menggunakan *gadget* atau *smartphone* untuk belajar. Selibuhnya diharapkan pula orang tua tidak khawatir lagi ketika melihat anak-anaknya menggunakan *gadget* atau *smartphone* karena didampingi dan difasilitasi oleh aplikasi islami berbasis AR ini.

Penelitian ini fokus pada pelaksanaan pemberdayaan masyarakat yang dilaksanakan oleh kelompok 183 KKN-DR Sisdamas, khususnya dalam bidang pendidikan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi islami berbasis AR terhadap minat belajar siswa di Dusun Cicelot, Desa Cisarua, Sumedang, Jawa Barat.

B. METODE PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Metode pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan mengadopsi langkah-langkah pengabdian berbasis pemberdayaan masyarakat (Sisdamas) yang diusung oleh Tim Pusat Pengabdian LP2M UIN Sunan Gunung Djati Bandung, yaitu Siklus I sampai IV (Saehu & Nugraha, 2019). Program pengabdian kepada masyarakat ini berupa KKN-DR SISDAMAS yang melibatkan satu dosen pembimbing lapangan dan 12 orang mahasiswa. Waktu pelaksanaan kegiatan dimulai pada tanggal 2 Agustus 2021 dan diakhiri pada tanggal 31 Agustus 2021. Lokasi pelaksanaan kegiatan pengabdian dilaksanakan sesuai dengan domisili wilayah mahasiswa, yang mana kelompok 183 ini bertempat di Dusun Cicelot, Desa Cisarua, Kec. Cisarua, Kab. Sumedang.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat KKN-DR SISDAMAS memiliki beberapa tahapan yakni: *social reflection*, *community organizing & social mapping*, *participation planning*, dan *action*. Pada tahap *social reflection* dilakukan kegiatan sosialisasi awal ke pihak desa untuk selanjutnya dapat berkoordinasi lebih lanjut dengan kepala dusun dan RT/RW setempat. Pada tahapan *community organizing & social mapping* dilakukan pemilihan organisasi atau kelompok masyarakat mana yang akan dijadikan motor penggerak dalam pelaksanaan pemberdayaan masyarakat. Berkaca dari sosialisasi awal yang sudah dilakukan kami memutuskan untuk bekerja sama dengan Karang Taruna Desa Cisarua, tentunya dengan dibantu oleh aparat desa, kepala dusun dan RT/RW setempat. Tahapan selanjutnya adalah *participation planning* atau perencanaan partisipatif, tahapan ini merupakan tahapan pengelolaan data hasil *social reflection* berupa penyusunan program kegiatan masyarakat yang akan dilaksanakan. Tahapan yang terakhir yaitu *action* atau pelaksanaan program serta monitoring evaluasi. Dalam tahapan ini semua pihak terlibat dalam kegiatan pelaksanaan program sesuai dengan tugas dan fungsi masing-masing. Perlu diingat sikap gotong royong, peduli, jujur dan tanggung jawab harus dijunjung tinggi dalam tahap ini.

Setelah tahap pelaksanaan program dilakukan, mahasiswa melakukan monitoring evaluasi. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui atau mengamati perkembangan program yang sudah berlangsung selama KKN-DR SISDAMAS, kemudian menentukan apakah program-program tersebut terlaksana dengan baik atau tidak.

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Tahapan awal pelaksanaan kegiatan adalah Refleksi Sosial (*social reflection*). Refleksi Sosial (*social reflection*) merupakan suatu proses interaksi yang dilakukan oleh kelompok masyarakat untuk membaca tentang konsep dan identitas diri kelompok masyarakat tersebut dengan ekspektasi teridentifikasinya kebutuhan, masalah, potensi, dan atau asset kelompok masyarakat. Fokus permasalahan dalam artikel ini adalah pemberdayaan masyarakat dalam bidang pendidikan. Untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di lapangan, maka dilakukan wawancara dengan beberapa warga setempat mengenai sistem pembelajaran di masa pandemi Covid-19 yang disebut dengan istilah pembelajaran Daring. Tahapan ini dilakukan pada minggu pertama 4 Agustus 2021 di dusun Cicelot. Beberapa siswa dan orang tua mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran daring kurang efektif dan cenderung membosankan sehingga menghambat motivasi dan minat belajar siswa. Kebijakan pembelajaran daring tidak hanya berdampak pada lembaga pendidikan formal, tetapi juga pada lembaga pendidikan keagamaan sehingga pengetahuan ilmu agama pun menjadi terhambat terutama pada anak usia dini.



Gambar 1. Refleksi sosial di lingkungan masyarakat

Tahapan kedua dari pelaksanaan kegiatan adalah Pemetaan Sosial dan Pengorganisasian Masyarakat (*social mapping & community organizing*). Pemetaan sosial (*social mapping*) didefinisikan sebagai proses penggambaran masyarakat yang sistematis serta melibatkan pengumpulan data dan informasi mengenai masyarakat termasuk di dalamnya profil dan masalah sosial yang ada pada masyarakat tersebut.

Desa Cisarua merupakan desa yang terletak di wilayah kecamatan Cisarua kabupaten Sumedang. Berdasarkan data yang ada desa Cisarua memiliki luas wilayah 227,75 hektar, dengan 93,45 hektar digunakan sebagai lahan sawah, 43,20 hektar sebagai pemukiman penduduk, 1,75 hektar untuk lapangan, 0,75 hektar untuk kantor pemerintahan, dan untuk lainnya seluas 1,25 hektar. Adapun jumlah penduduk 5378 orang yang terdiri dari 1924 kepala keluarga. Secara geografis, Desa Cisarua dikelilingi oleh wilayah Desa Mandalaherang, Desa Cibeureum Kulon, Desa Ciuyah dan Desa Kebonkalapa. Jarak orbitasi Desa ke Kecamatan 500 meter, Desa ke Kabupaten 7 km, dan jarak Desa ke Provinsi 50 km. Secara administratif, Desa Cisarua terbagi menjadi

tiga dusun, yaitu Dusun I (Cicelot), Dusun II (Baru dan Cibalamoha) dan Dusun III (Gelembung dan Ciwaru) yang terdiri dari 6 Rukun Warga (RW) dan 26 Rukun Tetangga (RT).

Mayoritas mata pencaharian warga desa Cisarua adalah sebagai petani dan pedagang. Para warga yang menjadi petani biasanya berangkat ke ladang pada pagi hari dan pulang di sore hari. Sedangkan warga yang menjadi pedagang biasanya berjualan di luar kota seperti Depok, Jakarta, Bogor, dan Bandung. Jenjang pendidikan yang ditempuh oleh warga Desa Cisarua mayoritas hanya sampai jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) sederajat dan jarang sekali melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Perguruan Tinggi.

Pengorganisasian Masyarakat (*community organizing*) adalah proses membangun sebuah kekuatan dengan melibatkan berbagai elemen masyarakat dalam menelusuri permasalahan yang terjadi dengan memanfaatkan potensi yang dimiliki agar tercipta perubahan positif.

Pada tahapan *social mapping & community organizing* dilakukan pemilihan organisasi atau kelompok masyarakat yang akan menjadi motor penggerak dalam pelaksanaan pemberdayaan masyarakat. Berkaca dari sosialisasi awal yang sudah dilakukan, kami memutuskan bekerja sama dengan Karang Taruna Desa Cisarua untuk memfasilitasi masyarakat dalam bidang pendidikan.



Gambar 2. Diskusi dengan karang taruna

Tahapan selanjutnya adalah tahapan Perencanaan Partisipatif (*participation planning*). Perencanaan Partisipatif (*participation planning*) adalah tahapan pengelolaan data berdasarkan hasil kajian masalah (kebutuhan) berupa penyusunan program kegiatan masyarakat yang akan dilaksanakan. Tahapan ini dilaksanakan setelah melakukan pengorganisasian dan pengembangan Pokja. Melihat dari permasalahan yang dihadapi saat ini di Desa Cisarua yaitu terhambatnya pengetahuan, motivasi dan minat belajar siswa terhadap ilmu keagamaan maka direncanakan pembuatan aplikasi islami berbasis *augmented reality* dengan kartu sebagai media pendukung. Terciptanya aplikasi islami berbasis AR diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, motivasi dan minat belajar siswa di masa pandemi Covid-19.



Gambar 3. Diskusi pembuatan aplikasi

Tahapan terakhir dari pelaksanaan kegiatan adalah Pelaksanaan Program (*action*). Pelaksanaan Program (*action*) merupakan tahapan inti dari pelaksanaan kegiatan dan semua pihak yang terlibat melaksanakan tugas dan fungsinya masing-masing. Demi terealisasinya program aplikasi islami berbasis AR maka pada tanggal 24 Agustus 2021 diselenggarakan sosialisasi di Masjid Al-Barokah dusun Cicelot desa Cisarua dengan selalu memperhatikan protokol kesehatan (prokes).



Gambar 4. Sosialisasi aplikasi islami



Gambar 5. Memberi arahan pemasangan dan penggunaan aplikasi

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Masyarakat memiliki potensi dari sumber-sumber daya alam yang dimilikinya, serta kemampuan menggunakan teknologi komunikasi di era modern ini. Potensi ini harus digali dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan masyarakat itu sendiri. Proses pengembangan inilah merupakan dasar dari pemberdayaan masyarakat. Dalam pemberdayaan masyarakat, kita harus memahami betul kebutuhan dan permasalahan apa saja yang dihadapi, serta dalam pelaksanaannya kita harus berpegang teguh pada konsep.

Pengabdian kepada masyarakat dengan pola pemberdayaan diharapkan dapat mewujudkan keterlibatan aktif masyarakat. Maka dari itu, mahasiswa melakukan kerja sama dengan Karang Taruna Desa Cisarua selaku bagian dari masyarakat itu sendiri dan merupakan motor penggerak berlangsungnya program yang akan dilaksanakan.

Kegiatan pemberdayaan masyarakat ini dilakukan dalam empat tahapan yakni: *social reflection, community organizing & social mapping, participation planning, dan action*. Tahap refleksi sosial (*social reflection*) menunjukkan adanya permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring di rumah masing-masing. Guru hanya memberikan bahan ajar berupa video dan dokumen materi melalui aplikasi *Whatsapp* untuk dipelajari secara mandiri oleh siswa. Fenomena ini tidak hanya terjadi di Kabupaten Sumedang, tetapi juga di berbagai wilayah Indonesia, salah satunya di Yogyakarta (Anugrahana, 2020).

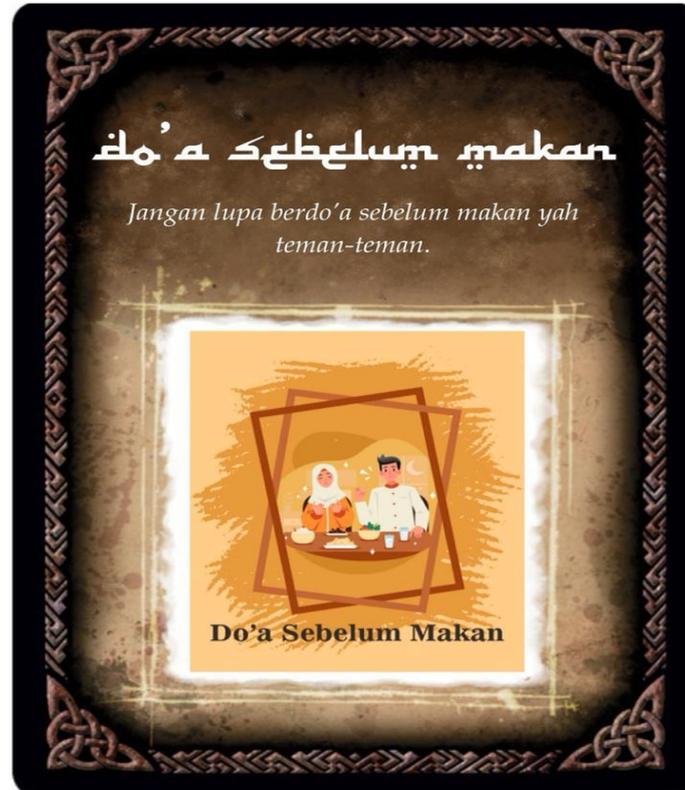
Metode pembelajaran seperti itu menyebabkan efektivitas pembelajaran menurun karena kemampuan siswa untuk membaca dan memahami materi secara mandiri masih sangat terbatas, terutama bagi siswa sekolah dasar (Ambarita et al., 2021; Pratiwi & Ariawan, 2017). Banyak siswa yang mengeluhkan pembelajaran yang semakin membosankan dan tidak menarik sehingga mereka mulai mencari kesenangan lain seperti bermain media sosial dan *game online* secara berlebihan demi menghilangkan rasa jenuhnya (Prawanti & Sumarni, 2020). Seiring berjalannya waktu hal ini berdampak pada kemampuan kognitif siswa yang semakin menurun. Pengetahuan ilmu agama pun semakin terhambat karena tidak adanya pembelajaran di lembaga pendidikan keagamaan. *Madrasah, TPA (Taman Pendidikan Al Qur'an), MDA (Madrasah Diniyyah Awalyyah)* dan lembaga pendidikan keagamaan sejenisnya di Desa Cisarua diliburkan untuk meminimalisir penularan virus Covid-19 terutama pada anak-anak.

Berdasarkan permasalahan yang didapat pada tahap refleksi sosial, maka dilakukan tahap kedua, yaitu *community organizing & social mapping* atau pengorganisasian masyarakat dan pemetaan sosial. Pada tahap ini dilakukan diskusi bersama pengurus dan anggota Karang Taruna. Permasalahan yang menjadi fokus utama adalah kurangnya penanaman pengetahuan keagamaan di kalangan anak usia taman kanak-kanak hingga sekolah dasar karena tidak adanya pembelajaran agama

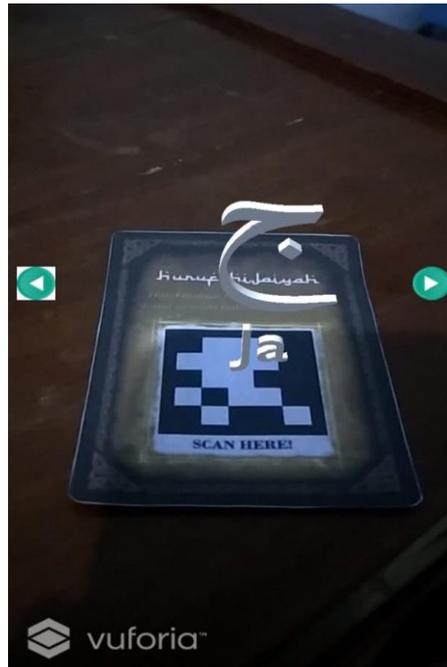
di lembaga pendidikan agama selama masa pandemi. Diskusi yang telah dilakukan memberikan hasil bahwa akan dibuat sebuah aplikasi islami yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.

Pada tahap ketiga yakni perencanaan partisipatif dilakukan perencanaan pembuatan aplikasi islami berbasis *augmented reality* dengan kartu sebagai media pendukung. *Augmented reality* merupakan salah satu cara untuk mengeksplorasi objek 3D dan data, AR adalah suatu konsep perpaduan antara *virtual reality* dengan *world reality*, sehingga obyek-obyek virtual 2 Dimensi (2D) atau 3 Dimensi (3D) seolah-olah terlihat nyata dan menyatu dengan dunia nyata (Mustaqim, 2016). Aplikasi ini dibuat dengan tujuan untuk memberikan media pembelajaran baru yang dapat menarik minat belajar siswa, terutama belajar ilmu agama.

Rasa bosan yang dialami siswa diatasi dengan memberikan animasi tiga dimensi pada aplikasi tersebut. Penggunaan animasi dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa (Alannasir, 2016; Sunami, 2021). Animasi akan muncul ketika siswa memindai kartu yang telah dibuat dengan gambar-gambar tertentu. Contoh kartu yang akan digunakan dan hasil pindai kartu dalam aplikasi ditampilkan pada gambar 6 dan gambar 7. Setelah aplikasi selesai dibuat akan disosialisasikan kepada masyarakat di wilayah Dusun CiceLOT agar segera digunakan untuk pembelajaran di rumah masing-masing.



Gambar 6. Contoh kartu untuk aplikasi



Gambar 7. Hasil pindai kartu pada aplikasi

Tahap keempat merupakan tahap pelaksanaan program berupa sosialisasi aplikasi islami berbasis tiga dimensi yang berisi materi dasar keagamaan, meliputi rukun islam, do'a sehari-hari, dan huruf hijaiyah. Sosialisasi ini diikuti oleh 12 orang yang terdiri dari siswa dan orangtua siswa. Pada tahap ini, disampaikan gambaran isi aplikasi, cara mengunduh dan memasang aplikasi, serta cara menggunakannya. Proses mengunduh dan memasang aplikasi pada *smartphone* masing-masing dibantu oleh tim KKN-DR SISDAMAS sehingga peserta tidak kebingungan. Peserta terlihat antusias untuk segera menggunakan aplikasi tersebut. Hal tersebut diperkuat dengan adanya survei mengenai aplikasi yang diisi oleh para peserta sosialisasi. Pertanyaan survei yang diajukan serta jawaban dapat dilihat dalam tabel 1.

Tabel 1. Data survei ketertarikan penggunaan aplikasi

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah Anda tertarik untuk menggunakan aplikasi ini?	12	0
2	Apakah Anda mendukung program aplikasi ini?	12	0

Pertanyaan pertama merupakan indikator keberhasilan dalam hal ketertarikan untuk menggunakan aplikasi tersebut. Seluruh peserta sosialisasi menyatakan tertarik untuk menggunakan aplikasi ini. Hal tersebut menandakan bahwa siswa termotivasi untuk belajar, dengan kata lain minat belajar siswa meningkat. Peningkatan minat belajar ini disebabkan oleh tampilan animasi dan suara pada aplikasi yang menarik dan tidak membosankan. Penggunaan animasi dan suara dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa (Alannasir, 2016).

Pertanyaan kedua merupakan indikator keberhasilan dalam hal dukungan pengembangan aplikasi. Seluruh peserta sosialisasi sangat antusias mendukung pengembangan aplikasi ini. Saat ini, materi yang terdapat pada aplikasi islami hanya sebatas pada huruf hijaiyah, rukun islam, dan doa sehari-hari. Beberapa orang tua siswa memberikan saran dan mengharapkan adanya tambahan materi bagi siswa jenjang sekolah menengah.

E. Kesimpulan

Tahap refleksi sosial menunjukkan adanya permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran daring, yaitu kegiatan pembelajaran yang monoton dan membosankan sehingga kurang efektif terutama bagi siswa sekolah dasar. Banyak siswa yang kemudian bermain media sosial dan game online untuk menghilangkan kejenuhan. Selain itu, pengetahuan keagamaan juga menurun karena tidak ada pembelajaran di lembaga pendidikan keagamaan. Berangkat dari masalah tersebut, maka dibuat aplikasi islami yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa terutama belajar ilmu agama. Aplikasi yang dibuat berisi materi huruf hijaiyah, rukun islam, dan doa harian yang dikemas secara menarik menggunakan animasi dan suara yang akan muncul ketika kartu tertentu dipindai. Pada saat disosialisasikan, siswa dan orangtua tertarik serta antusias untuk menggunakan aplikasi tersebut. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa termotivasi untuk belajar, dengan kata lain minat belajar siswa meningkat.

Materi yang terdapat dalam aplikasi hanya terbatas pada huruf hijaiyah, rukun islam, dan doa harian. Ketiga materi tersebut hanya cocok untuk anak usia dini dan siswa sekolah dasar kelas 1 sampai 3. Saran yang diberikan oleh beberapa orang tua siswa adalah menambahkan cakupan materi yang lebih luas hingga jenjang sekolah menengah sehingga aplikasi tersebut juga dapat digunakan oleh siswa sekolah menengah.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Alannasir, W. (2016). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI MANNURUKI. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 2(2), 81. <https://doi.org/10.26858/est.v2i2.2561>
- Ambarita, R. S., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. (2021). *Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar*. 3(5), 9.
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>
- Handarini, O. I. (2020). *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH)*.... 8, 8.
- Hanifah Salsabila, U., Irna Sari, L., Haibati Lathif, K., Puji Lestari, A., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal*

- Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188–198. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.138>
- Huraerah, A. (2008). *Pengorganisasian & Pengembangan Masyarakat*. Humaniora.
- Mustaqim, I. (2016). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 10.
- Pratiwi, I. M., & Ariawan, V. A. N. (2017). ANALISIS KESULITAN SISWA DALAM MEMBACA PERMULAAN DI KELAS SATU SEKOLAH DASAR. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 26(1), 69–76. <https://doi.org/10.17977/um009v26i12017p069>
- Prawanti, L. T., & Sumarni, W. (2020). *Kendala Pembelajaran Daring Selama Pandemic Covid-19*. 6.
- Saehu, A., & Nugraha, F. (2019). KKN SISDAMAS: OPTIMALISASI PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI PENGGUNAAN SMARTPHONE UNTUK MARKETPLACE. *Al-Khidmat*, 2(2), 15–25. <https://doi.org/10.15575/jak.v2i2.5810>
- Sari, D. A., Mutmainah, R. N., Yulianingsih, I., Tarihoran, T. A., & Bahfen, M. (2020). Kesiapan Ibu Bermain Bersama Anak Selama Pandemi Covid-19, "Dirumah Saja." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 475. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.584>
- Sari, R. P., Tussyantari, N. B., & Suswandari, M. (2021). DAMPAK PEMBELAJARAN DARING BAGI SISWA SEKOLAH DASAR SELAMA COVID-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 9–15. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.732>
- Sunami, M. A. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*. 5(4), 6.
- Syah, R. H. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 7(5). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>