

## **Pelatihan Pembelajaran Kewarganegaraan Untuk Guru Sekolah Dasar Berbasis Multimedia Dan Augmented Reality**

**Yessy Asri<sup>1</sup>; Muhamad Jafar Elly<sup>2</sup>; Dwina Kuswardani<sup>3</sup>**

<sup>1, 2, 3</sup> S1 Teknik Informatika, Fakultas Telematika Energi, Institut Teknologi PLN

<sup>1</sup> yesfar2@gmail.com

<sup>2</sup> jafar\_elly08@yahoo.com

<sup>3</sup> dwina2562@gmail.com

### **ABSTRACT**

*Community Service aims to develop the application of Archipelago Insight in an effort to improve national awareness, national values in empowerment, and strengthening national and state awareness based on Pancasila, the 1945 Constitution, Unity in Diversity and the Unitary Republic of Indonesia for primary school teachers with multimedia technology. and augmented reality. Problems arise about how to apply an appropriate learning method to provide knowledge and understanding of citizenship to students, especially in the midst of Pandemic Covid 19 right now, which does not seem easy to provide knowledge and understanding of citizenship to elementary students using conventional methods as before the pandemic. This Citizenship Learning Method Training for Elementary School Teachers tries to offer learning method solutions to students who are mostly primary school teachers from various regions of Indonesia. This training activity was conducted online using the zoom meeting application that successfully attracted participants from various regions of the country, including Jakarta, Depok, Tangerang, Bekasi, Central Sulawesi, and East Java. Approximately fifty participants attended this training. This technology has previously been applied in several primary schools in Bekasi. The result is an increase in students' knowledge and understanding when using the technological approach. The citizenship learning application system describes the material content that covers three main things that are interconnected in the learning process, namely learning, play and training. These three things are presented in an easy and attractive way through a combination of text, images, sound, animation and video. It is hoped that this method can attract the interest of elementary students to learn and understand about Indonesian nationality and knowledge.*

**Keywords:** *Learning Media, Citizenship, Teachers, Multimedia, Augmented Reality*

### **ABSTRAK**

*Pengabdian Pada Masyarakat ini bertujuan untuk membangun aplikasi Wawasan Nusantara dalam upaya meningkatkan wawasan kebangsaan, nilai-nilai kebangsaan dalam pemberdayaan dan penguatan kesadaran berbangsa dan bernegara yang berlandaskan pada Pancasila, UUD 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan NKRI bagi Guru Sekolah Dasar dengan teknologi berbasis Multimedia dan Augmented Reality. Permasalahan muncul bagaimana menerapkan suatu metode pembelajaran yang tepat untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang kewarganegaraan itu ke peserta didik, apalagi di tengah Pandemic Covid 19 saat ini yang rasanya tidak mudah memberikan pengetahuan dan pemahaman kewarnegaraan itu kepada para siswa SD menggunakan cara-cara konvensional seperti masa sebelum pandemik. Pelatihan Metode Pembelajaran Keewarganegaraan untuk Guru Sekolah Dasar ini mencoba menawarkan solusi metode pembelajaran kepada peserta pelatihan yang sebagian besar adalah guru sekolah dasar dari berbagai wilayah di Indonesia.*

*Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan secara online menggunakan aplikasi zoom meeting yang sukses menarik peserta dari berbagai wilayah di tanah air, di antaranya dari Jakarta, Depok, Tangerang, Bekasi, Sulawesi Tengah, dan Jawa Timur. Lebih kurang lima puluh peserta hadir dalam pelatihan ini. Teknologi ini sebelumnya sudah diterapkan di beberapa sekolah dasar di Bekasi. Hasilnya ada peningkatan pengetahuan dan pemahaman peserta didik ketika menggunakan pendekatan teknologi tersebut. Sistem aplikasi pembelajaran kewarganegaraan ini secara garis besar muatan materinya mencakup tiga hal utama yang saling berhubungan dalam proses pembelajaran, yakni belajar, bermain dan latihan. Ketiga hal tersebut disajikan dengan mudah dan menarik dengan kombinasi teks, gambar, suara, animasi dan video. Cara ini diharapkan dapat menarik minat para siswa SD untuk belajar dan memahami tentang kewarganegaraan dan wawasan kebangsaan Indonesia.*

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran, Kewarganegaraan, Guru, Multimedia, Augmented Reality*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan Wawasan Nusantara didefinisikan sebagai sudut pandang atau cara memandang yang mengandung kemampuan seseorang atau kelompok orang untuk memahami keberadaan jati dirinya sebagai suatu bangsa, juga dalam memandang dirinya dan tingkah laku sesuai falsafah hidup bangsanya dalam lingkungan internal dan lingkungan eksternalnya [3][7]. Dalam kehidupan berbangsa dan bernegara terdapat kesepakatan yang disebut sebagai empat pilar kehidupan berbangsa dan bernegara. Empat pilar ini adalah Pancasila, UUD 1945, NKRI dan Bhineka Tunggal Ika. Pilar adalah tiang penyangga suatu bangunan agar bisa berdiri secara kokoh. Bila tiang ini rapuh maka bangunan akan mudah roboh [15]. Faktor-faktor yang mempengaruhi Wawasan Nusantara yaitu (1) Wilayah (2) Geopolitik dan Geostrategi (3) Perkembangan wilayah Indonesia dan dasar hukumnya. Lima hal yang terkandung dalam makna Wawasan Nusantara, diantaranya: 1) Pro Patria dan Primus Patrialis, mencintai tanah air dan mendahulukan kepentingan tanah air. 2) Jiwa solidaritas dan kesetiakawanan dari semua lapisan masyarakat terhadap perjuangan kemerdekaan. 3) Jiwa toleransi atau tenggang rasa antaragama, antarsuku, antargolongan, dan antarbangsa. 4) Jiwa tanpa pamrih dan bertanggung jawab. 5) Jiwa ksatria dan kebesaran jiwa yang tidak mengandung balas dendam [16].

Memperhatikan semakin menipisnya Wawasan Nusantara saat ini, rapuhnya nilai-nilai Wawasan Nusantara di tengah-tengah masyarakat, khususnya generasi muda, tidak lepas dari pengaruh perkembangan arus globalisasi. Derasnya perkembangan informasi dan teknologi, memberikan pengaruh terhadap cara dan pola pandang generasi muda terhadap nilai-nilai kebangsaan. Arus gloalisasi, salah satu faktor yang menyebabkan lunturnya nilai-nilai Wawasan Nusantara, letak geografis suatu daerah, yang berada di pintu gerbang dan sekaligus kawasan terluar negara kesatuan Republik Indonesia, sangat mudah menerima informasi-informasi dari negeri tetangga [8][9][19][10][11][13][14]. Oleh karena itu, sebagai masyarakat yang berada di beranda utama dan tiang penyangga sebuah bangsa, hendaknya harus selalu memperkokoh nilai-nilai Wawasan Nusantara. Tidak hanya itu, lunturnya nilai-nilai Wawasan Nusantara juga disebabkan oleh pengaruh konflik di masyarakat dan masuknya paham aliran sesat di tengah-tengah masyarakat. Berikut beberapa hasil riset dan survey terkait dengan rapuhnya Wawasan Nusantara pada generasi muda: 1) bersumber dari <http://www.halloriau.com/read-bengkalis-69657-2015-08-28-akibat-arus-globalisasi-nilai-wawasan-kebangsaan-rapuh.html>, dengan hasil surveynya “Akibat Arus Globalisasi, Nilai Wawasan Nusantara Rapuh, derasnya pengaruh teknologi dan informasi memberikan pengaruh terhadap cara dan pola pandang generasi muda terhadap nilai-nilai kebangsaan”. 2) <http://www.pikiranrakyat.com/pendidikan/2012/04/22/185563/wawasan-kebangsaan-luntur-timbulkan-perpecahan>, dengan hasil surveynya : “Wawasan Nusantara Luntur, Timbulkan Perpecahan, banyak hal yang menyebabkan lunturnya sikap patriotik itu, di antaranya ialah pemahaman Wawasan Nusantara generasi muda, patriotisme yang masih identik dengan pemerintahan membuat tingkat kepercayaan masyarakat pada penumbuhan sikap patriotik semakin menurun”. 3) *Lembaga Kajian Demokrasi dan Hak Asasi (Demos) dan Pamflet dan Hivos Indonesia*, dengan hasil riset sebanyak 68% anak muda kehilangan pegangan dan kesulitan membedakan mana yang benar dan mana yang salah sehingga mereka mencari nilai-nilai baru diluar jati diri bangsa, saat itulah paham-paham luar tersebut semakin mudah menggerogoti tunas bangsa dan membuat mereka tidak mengenal benteng ideology pemersatu bangsa Indonesia, Pancasila.



**Gambar 1.** Penganiayaan Siswa Sekolah Bekasi

Di Indonesia, pendidikan Wawasan Nusantara telah menjadi salah satu kurikulum pada Sekolah Dasar (SD). Pendidikan Wawasan Nusantara terdapat pada mata pelajaran Kewarganegaraan yang dimulai dari kelas 2 hingga kelas 6 [12]. Pendidikan Wawasan Nusantara yang diberikan di sekolah bukan hanya sekedar untuk mendapatkan nilai tetapi pengajaran Wawasan Nusantara secara formal tersebut mempunyai arti yang luas dan mendalam. Dalam kehidupan masyarakat Wawasan Nusantara mempunyai arti dan peran penting sebab dengan belajar Wawasan Nusantara Republik Indonesia akan menjadikan peningkatan karakter bangsa dalam pelaksanaan nilai-nilai Wawasan Nusantara dalam pemberdayaan dan penguatan kesadaran berbangsa dan bernegara yang berlandaskan pada Pancasila, UUD 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan NKRI.

Melalui usulan Pengabdian Pada Masyarakat ini, tim kami mencoba membangun sebuah aplikasi berbasis Augmented Reality dalam upaya peningkatan Wawasan Nusantara bagi generasi muda bangsa. Hal itu dimungkinkan dengan menerapkan berbagai teknik teknologi Multimedia dan Augmented Reality dalam mencari solusi terbaiknya untuk peningkatan Wawasan Nusantara [1][4][5][6].

## **2. METODE**

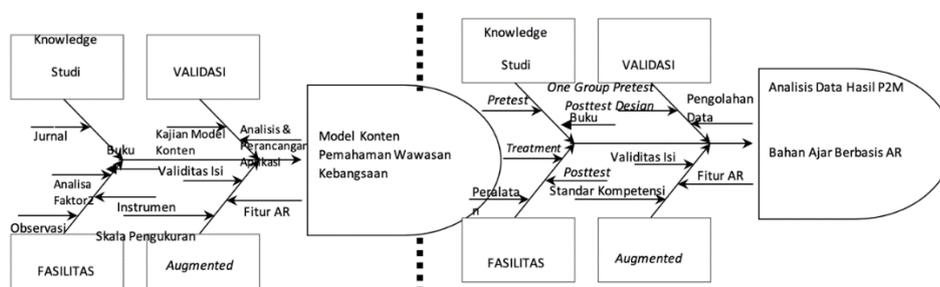
### **2.1. Diagram Alir Kegiatan**

P2M diawali dengan melakukan kajian literatur berupa konsep teori yang relevan. Hasil kajian tersebut menjadi dasar untuk mengungkapkan permasalahan yang ada diseperti masalah luntarnya Wawasan Nusantara generasi muda, khususnya siswa sekolah dasar.

Untuk mendalami permasalahan, dilakukan observasi ke lapangan untuk mengetahui permasalahan dan data sesungguhnya yang terjadi di lapangan di Sekolah Global Prestasi School (GPS) khususnya pada Siswa SD kelas 5. Data awal akan dikumpulkan untuk analisa instrument skala pengukuran Wawasan Nusantara yang relevan dengan masalah pemahaman Wawasan Nusantara yang terjadi pada generasi muda khususnya siswa sekolah dasar kelas lima. Hasil dalam tahapan ini berupa model konten pemahaman Wawasan Nusantara berupa indikator-indikator pengukuran peningkatan Wawasan Nusantara berkaitan dengan permasalahan dalam pemberdayaan dan penguatan kesadaran berbangsa dan bernegara yang berlandaskan pada Pancasila, UUD 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan NKRI.

Berdasarkan model teoritis yang dihasilkan, maka dilakukan langkah analisis dan perancangan aplikasi pembelajaran. Pada tahap ini akan dilakukan analisis data hasil survey dan observasi dan perancangan aplikasi pembelajaran berbasis AR. Selanjutnya, dilanjutkan dengan proses pengembangan aplikasi. Serangkaian ujicoba akan dilakukan. Setelah aplikasi dinilai telah mencapai

hasil yang diinginkan dan menjawab permasalahan maka dihasilkan sebuah aplikasi pembelajaran Wawasan Nusantara berbasis AR guna meningkatkan pemahaman Wawasan Nusantara generasi muda. Gambar 2. berikut merupakan diagram alur pelaksanaan P2M yang merangkum keseluruhan kegiatan pelaksanaan:



**Gambar 2.** Diagram Alur Pelaksanaan P2M

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Nota Dinas 2946/3/A10/ND/2020 dari Dekan Fakultas Telematika Energi tertanggal 2 Maret 2020 untuk melakukan observasi pada tanggal 3 dan 4 Maret 2020. Hasil dari observasi yang dilakukan pada tanggal 3 dan 4 Maret 2020 tersebut adalah pertemuan dengan Kepala Sekolah GPS Bekasi yang biasa disapa dengan Mr. Anto, untuk membahas mengenai Proposal dan Pelaksanaan P2M.



**Gambar 3.** Observasi Tim P2M ke SD GPS Bekasi

Hasil pertemuan dengan Kepala Sekolah Dasar adalah Pelaksanaan P2M dilaksanakan di Sekolah Dasar Global Prestasi (GPS) Bekasi kepada siswa kelas lima TA 2019/2020 yang berjumlah sebanyak 90 siswa pada tanggal 18, 19 Maret 2020. Kegiatan akan diawali dengan melakukan *pretest*, kemudian dilakukan pembelajaran menggunakan Aplikasi Pembelajaran Wawasan Nusantara pada mata pelajaran PKn dengan aplikasi berbasis AR yang sudah dihasilkan, persiapan pelaksanaan *posttest* dan pengolahan data hasil *pretest* dan *posttest*, dan melakukan pengolahan data dengan desain penelitian *one group pretest posttest design* terhadap hasil pembelajaran yang telah dilakukan.

Sejak awal Maret 2020 wabah pandemic Covid 19 melanda negara kita, semua kegiatan pembelajaran tatap muka di sekolah GPS dihentikan mulai tanggal 16 Maret 2020 sampai dengan batas waktu yang belum diketahui menjadi kegiatan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Akhirnya terkait dengan pandemi tersebut, Tim P2M terpaksa mengubah rencana kegiatan pembelajaran bagi siswa menjadi kegiatan yang pelaksanaannya dilaksanakan secara online yaitu pelatihan pembelajaran bagi guru-guru SD dengan menggunakan **Aplikasi Zoom Meeting** pada tanggal 25 Juli 2020 yang bertempat di Lantai 5 Lab ITCC Institut Teknologi PLN, yang pelaksanaannya berlangsung selama dua jam, yaitu dimulai Pukul 13.00 sampai dengan pukul 15.00 WIB. Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan secara online menggunakan Zoom meeting ini sukses menarik peserta dari berbagai wilayah di tanah air, di antaranya dari Jakarta, Depok, Tangerang, Bekasi, Sulawesi Tengah, dan Jawa Timur, lebih kurang lima puluh peserta hadir dalam pelatihan ini.

Berikut adalah leaflet serta link untuk acara pelaksanaan serta daftar nama peserta yang telah mendaftar.

**INSTITUT TEKNOLOGI PLN**  
**LAB IT-PLN**

**TIM P2M**  
FAKULTAS TELEMATIKA ENERGI  
INSTITUT TEKNOLOGI PLN  
MEMPERSEMBAHKAN

LIVE AT:  
**zoom**

**PELATIHAN METODE PEMBELAJARAN  
KEWARGANEGARAAN UNTUK GURU SEKOLAH DASAR  
MENGGUNAKAN MULTIMEDIA DAN AUGMENTED REALITY**

Rabu, 15 Juli 2020 | pukul 13.00 - 15.00

**MODERATOR**  
MUHAMAD JAFAR ELY, M.Si  
DOSEN FAKULTAS TELEMATIKA ENERGI  
INSTITUT TEKNOLOGI PLN

**NARASUMBER**  
Dr. Dwi DWINA KUSWARDANI, M.KOM  
DOSEN FAKULTAS TELEMATIKA ENERGI  
INSTITUT TEKNOLOGI PLN  
\*SOLUSI PEMBELAJARAN KEWARGANEGARAAN  
YANG EFEKTIF UNTUK SISWA SD DALAM MASA  
PANDEMI COVID 19\*

YESSI ASRI, ST, MMSI  
DOSEN FAKULTAS TELEMATIKA ENERGI  
INSTITUT TEKNOLOGI PLN  
\*PEMBELAJARAN MATERI KEWARGANEGARAAN  
DENGAN METODE MULTIMEDIA DAN  
AUGMENTED REALITY\*

**GRATIS**  
Kuota terbatas MAX 50 peserta  
Target guru - guru sekolah dasar  
Peserta mendapatkan sertifikat  
dan souvenir cantik

Link Pendaftaran :  
<https://bit.ly/pelatihanITPLN>  
Deadline pendaftaran pada 14 Juli 2020

Narahubung  
Aditya : 0895352905020  
La Ode : 081315997288

QR Code pelatihan

Use name & password akan dikirimkan via E-mail

Didukung Oleh: **SINERGIMAS KILAT**

**Gambar 4.** Leaflet P2M via Zoom



**Gambar 5.** Tempat, Tanggal, Waktu dan Link untuk Pelaksanaan Pelatihan P2M via Zoom

**Tabel 1.** Daftar Peserta Pelatihan  
**DAFTAR PESERTA PELATIHAN**

No.	Timestamp	Nama	Alamat Tempat Tinggal	Institusi saat ini
1	6/29/2020 22:25:00	Hengki Sikumbang	IT PLN	IT PLN
2	6/30/2020 8:55:36	Neni Risdiani, Sp	Perum Bunga Raya Blok F no 7 Bekasi Timur	-
3	6/30/2020 9:10:33	Nur Hasanah	Jl.tambuli desa lolu kec.sigi biromaru kab. Sigi SULTENG	SDIT Insan Gemilang
4	6/30/2020 12:34:40	Sukini	.Jl. Benda .07/02 Limo, Limo DepoDepok.	KBKS kak Seto
5	7/1/2020 10:40:31	Reva Juwita	Jl Arabika Atas No. 30	SDN Pondok Kopi 08 Pagi
6	7/1/2020 11:14:34	Sarwoyuwono	JL. PADAT KARYA NO. 33 RT. 08/01 PONDOK KELAPA JAKARTA TIMUR	SDN PONDOK KELAPA 09
7	7/1/2020 11:24:32	Rika Purnawati, S. Pd	Kav. Nusantara Jl. Nusantara III RT. 012/022 no. 32 harapan Jaya Bekasi Utara	SDN Pondok Kelapa 09
8	7/1/2020 11:32:00	Hj. Fatonih	Jln. Wibawa Mukti IV. Kav. BNI. No. 150. RT03/RW01. Kel. Jatimekar. Kec. Jatiasih. Bekasi	Sdn Pondok Kelapa 09
9	7/1/2020 11:46:27	Mursidah	Kp.Gandaria rt001/07 no.213 kel.pondok Kelapa Jaktim	SDN Pondok Kelapa 09
10	7/1/2020 11:59:15	Sukandar	Jl.kko Usman dan Harun no 52 Jakarta pusat	Disnakertrans dan energi dki jakarta
11	7/1/2020 12:33:22	Sumini	KomKar DKI Blok P3/20 Rt 20 Rw 02 Pondok Kelapa, Duren Sawit, Jak Tim.	SDN PONDOK KELAPA 09 PAGI
12	7/1/2020 12:44:10	Pimar Aprilo Jujur Perkasa	Jln. H. Mali rt 11, rw 1, no 40, Cengkareng, Jakarta Barat, DKI Jakarta, 11750.	IT - PLN Jakarta
13	7/1/2020 12:46:51	Yuliana Suminem, S.Pd.Sd	Perum Pejuang Pratama, jln. Pratama 17 blok AN no. 3, Medan Satria, Bekasi	SDN PONDOK KELAPA 09, JAKARTA
14	7/1/2020 13:28:26	Fatahilah Sutawiyono, S. Pd	Jl. Raya Condet, Gang Masjid Al Hawi 2, RT/RW 006/005, Cililitan, Kramatjati, Jakarta Timur	SDN Tegal Parang 05 Jakarta Selatan
15	7/1/2020 13:43:59	Fandhi	Pondok ungu permai sektor 5 Blok R2 No.6 Bekasi	SDIT Al Husnayain
16	7/1/2020 13:51:52	Yuanita Rismania Aspi	Jl. Mawar Dalam 3 Bintaro	SDN BINTARO 14 Pagi

17	7/3/2020 19:52:07	Nurjanah	Jln menjangan 1D Rt 03 Rwa 01 pondok Ranji ciputat timur Tangerang Selatan Banten	SDIT Nur Fatahillah
18	7/3/2020 19:53:18	Sri Rahayu	Kedaung Pamulang Tangerang Selatan	Sdit nurfatahillah
19	7/3/2020 20:04:27	Arhis Dwi Prabowo	Pamulang permai timur jalan delima raya blok b39 no 11 Pamulang Tangerang Selatan	SDIT NUR FATAHILLAH
20	7/3/2020 20:15:04	Isdiana	Bumi Puspipstek Asri sektor 4 blok s no 12 Pagedangan Tangerang	SDIT Nur Fatahillah
21	7/8/2020 6:26:50	Dena Aryani Putri, S.Pd.I	Jl. Waru Jaya IV no. 65 Rt 001/022, Kel. Mekarjaya, Kec. Sukmajaya Depok	SDI Al Azhar 46 GDC
22	7/8/2020 8:57:36	Siti Nurwandari	Perumahan Ambar Cibinong Residence blok A5 No 4	SDI Al Azhar 46 GDC
23	7/8/2020 17:38:51	Dyah Sukowati	Jl. KSU Kalimulya Perum. Taman Anyelir3 Blok H2 No.7 Rt.001 Rw.011 Kel. Kalimulya Kec. Cilodong, Depok	Al Azhar 46 GDC
24	7/10/2020 17:52:56	Dewi Ratna Asih	Blok Tengki 2 no 20 RT 01 RW 10 Meruyung Limo Depok	KBKS Kak Seto
25	7/12/2020 12:50:17	Tiya Octa Mulia	Jl. Cabe 3 no 6	SDN pondok cabe Ilir 01
26	7/12/2020 12:53:39	Septa Apriyani Maulina., S.Pd	Perumahan taman Bougainvillea Blok B no 12 A jl masjid Al Muhajirin Cinangka sawangan Depok	SDN REMPOA 03
27	7/12/2020 16:41:01	Nunuy Nuryani	Perum. Simprug De Poris, Jl. Mangga 2, E7/25 Tangerang	SDN Kapuk 08 Petang
28	7/12/2020 17:37:30	Eni Purbowati	Kp. Sawah Indah RT 01 RW 09 Bojonggede	SDIT Misbahussudur
29	7/13/2020 23:53:45	Wahyu Eko Ramdhany S.Pd	Jln.kavking keuangan raya kedaung ciputat	SDN Rempoa 03
30	7/14/2020 10:59:28	Mochammad Ikhsan Ubaydillah	Dan.Sumberingin II, RT.03 RW.07, Ds.Sumbersuko, Kec.Gempol, Kab.Pasuruan, Jawa Timur	SMKN 1 GEMPOL
31	7/14/2020 11:22:19	Hanna Septiani Rumahorbo	Jl.Haji Ulakma Sinaga,Rambung Merah,Sumatera Utara	IT PLN JAKARTA
32	7/14/2020 11:41:30	Kevin	Kp.Lagoa RT/RW:001/011 No.43 SETIA MULYA,TARUMAJAYA,BEKASI	INSTITUT TEKNOLOGO - PLN
33	7/14/2020 11:54:08	AGUNG PRAYOGA	Jl Cimuncang Cilik RT 04/Rw 014,Kel Cimuncang, kec Serang Banten	STT PLN

34	7/14/2020 12:29:21	MOCHAMMAD IKHSAN UBAYDILLAH	Dan.Sumberingin II, RT.03 RW.07, Ds.Sumbersuko, Kec.Gempol, Kab.Pasuruan, Jawa Timur	SMKN 1 GEMPOL
35	7/14/2020 12:46:07	Ahmad Zaki	Padang	IT PLN
36	7/14/2020 13:08:19	Okki Dwi Aditama	Pati, Jawa Tengah	Institut Teknik PLN
37	7/14/2020 15:34:06	Givari Fairus Ferdiansyah Deu	Jl.Nani Wartabone no.34	Institut Teknologi PLN
38	7/14/2020 17:09:09	MIFTARINI JUNIARTI, S. Pd	Jl. Palem Barat II Pondok Pekayon Indah Blok CC. 10 No. 10, Bekasi Selatan 17148	SDN PONDOK KELAPA 09
39	7/14/2020 18:13:42	IRHAMAH	Kampung Lette RW 04/RT 05 Kel. Tanjung Merdeka Kota Makassar Provinsi Sul-Sel	SD NEGERI BAYANG
40	7/14/2020 19:26:45	Irsyadah Ibrahim	Jl.H.Ibrahim sultan dg tutu	SD NEGERI BAYANG

Solusi metode pembelajaran kepada peserta pelatihan yang sebagian besar adalah guru sekolah dasar dari berbagai wilayah di Indonesia. Sebagai nara sumber pertama adalah Dr. Dra. Dwina Kuswardani, MKom., menguraikan secara gamblang bagaimana mengatasi masalah pembelajaran kewarganegaraan kepada siswa SD. Sulitnya memberikan pemahaman ini karena siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda. Gaya belajar tersebut meliputi gaya belajar visual, auditori dan kinestetik. Siswa sekolah dasar kini masuk dalam generasi digital. Oleh karena itu, pembelajaran yang efektif dengan menggunakan media yang tidak hanya teks tetapi ada gambar, video, audio, *digital story telling creator* dan komunikasi grup. Kombinasi inilah yang disebut Multimedia, misalnya *flash flip book* dan *augmented reality*. Sementara itu, nara sumber yang kedua yaitu Yessy Asri, ST., MMSI. memaparkan tentang pemanfaatan teknologi multimedia dan *augmented reality* dalam bentuk aplikasi siap pakai. Teknologi ini sebelumnya sudah diterapkan di beberapa sekolah dasar di Bekasi. Hasilnya ada peningkatan pengetahuan dan pemahaman peserta didik ketika menggunakan pendekatan teknologi tersebut. Sistem aplikasi pembelajaran kewarganegaraan ini berisi pengetahuan tentang wawasan kebangsaan mulai dari Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), Pancasila, Bhineka Tunggal Ika, wawasan nusantara, sejarah bangsa, para tokoh dan pahlawan bangsa, kekayaan seni budaya, wisata, biodiversitas dan sebagainya. Secara garis besar, muatan materinya mencakup tiga hal utama yang saling berhubungan dalam proses pembelajaran, yakni belajar, bermain dan latihan. Ketiga hal tersebut disajikan dengan mudah dan menarik dengan kombinasi teks, gambar, suara, animasi dan video. Cara ini diharapkan dapat menarik minat para siswa SD untuk belajar dan memahami tentang kewarganegaraan dan wawasan kebangsaan Indonesia. Adapun susunan acara pelaksanaan pelatihan ini adalah sebagai berikut:

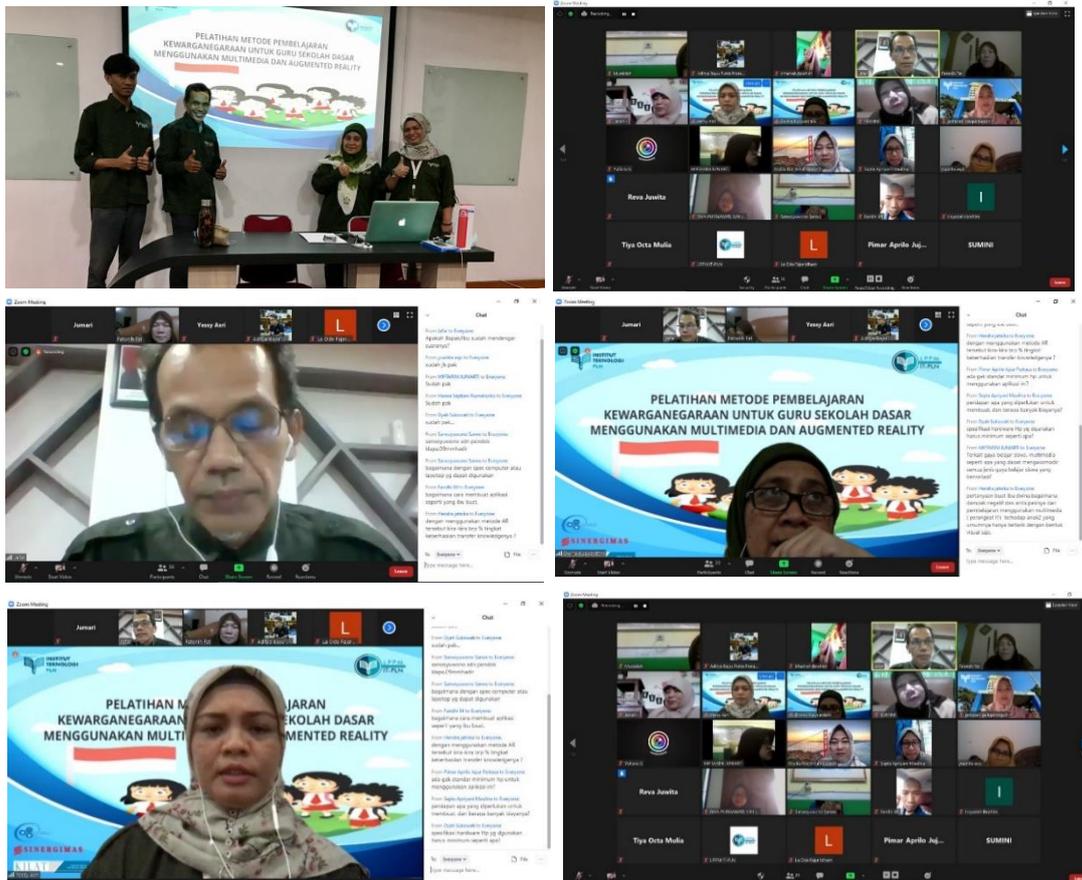
**AGENDA**

**PELATIHAN METODE PEMBELAJARAN KEWARGANEGARAAN  
 UNTUK GURU-GURU SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN  
 MULTIMEDIA DAN REALITY AUGMENTED**

JAKARTA, RABU, 15 JULI 2020

WAKTU (kawasan barat Indonesia)	KEGIATAN	PENANGGUNG JAWAB
11.00 – 12.00	Persiapan Teknis - Ruang Zoom dibuka	Adit, La Ode, Rizki Tim P2M
12.00 – 13.00	- Pendaftaran Peserta	Adit dan La Ode
13.00 – 15.00	- Pembukaan dan Pengantar Presentasi - Presentasi I : Dr. Dra. Dwina, K. M.Kom. Dosen Fakultas Telematika, IT PLN Topik : "Solusi Pembelajaran Kewarganegaraan yang Efektif untuk siswa SD dalam masa Pandemi Covid'19" - Presentasi II : Yessi Asri, ST., MMSI Dosen Fakultas Telematika, IT PLN Topik : "Pembelajaran Materi Kewarganegaraan dengan Metode Multimedia dan Augmented Reality" - Demo Multimedia dan Aplikasi Augmented Reality - Diskusi dan tanya jawab	Moderator M. Jafar Elly
15.00	- Pengantar Penutupan - Pelatihan Selesai	

**Gambar 6.** Agenda Pelaksanaan Pelatihan via Zoom



**Gambar 7.** Foto Dokumentasi Pelaksanaan Pelatihan Via Zoom

**Tabel 2.** Saran dan Masukan dari Peserta

No.	Saran & Masukan
1	Peserta diberikan praktek langsung
2	Persiapan sarana yg diperlukan hrs lbh siap sehingga tdk ada kendala ketika pelaksanaan terutama Audio
3	Sebaiknya diberikan tutorialnya
4	Harus ada link alternatif seperti YouTube
5	Materi nya menarik
6	Agar kegiatan ini bisa berkelanjutan
7	Waktu pelatihan sudah tepat , smoga ada pelatihan untuk mapel lain
8	Membuat pelatihan tentang pembuatan video pembelajaran Matematika
9	Sarana dan prasarana lbh dipersiapkan lagi terutama di audio
10	Semoga lebih baik lagi
11	kalo bisa aplikasinya tidak hanya pelajaran kewarganegaraan tapi bisa juga diterapkan kedalam pelajaran lain seperti IPA atau IPS
No.	Saran & Masukan
12	Sudah baik.. Mudah-mudahan pelatihan seperti ini sering diadakan dengan tema yg bervariasi..
13	Pertemuannya sangat menarik, kiranya bapak ibu bersedia mengadakan pertemuan bagaimana sebuah aplikasi bekerja
14	Pemaparan nya tdk terlalu cepat .
15	Alangkah baiknya berlaku jg untuk siswa sd yg kelas rendah seperti kls 1,2 atau 3
16	Tetap semangat
17	sebenarnya lebih baik kita praktek langsung dalam menggunakan AR, tapi memang terkendala karena tidak tatap muka
18	Agar ada lagi pelatihan seperti ini..
19	Pelatihan ini bagus untuk siswa mudah dipahami dan lebih menarik.
20	Lebih ditingkatkat lagi jaringan internetnya saat memaparkan materi, sehingga tdk keluar masuk atau bahkan putus2. Dan sebelum materi d paparkan sebaiknya peserta diberikan seperti modulnya secara online, sehingga peserta tau apa saja yg akan d bahas d dlmnya..., trimakasih...🙏

**Tabel 3.** Feedback dari Peserta

No.	Nama	Kualitas Audio	Kualitas Tampilan Video	Performance & Materi	Membantu Metode Pembelajaran	Kualitas Pelayanan Kegiatan	Kesan & Penilaian Kegiatan	Bersedia Ikut Kegiatan Kembali
1	Nurjanah	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Ya
2	Sarwoyuwono	Cukup	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Ya
3	Yayuk	Baik	Baik	Baik	Baik	Cukup	Baik	Ya
4	Fatahilah Sutawiyono, S. Pd	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik Sekali	Ya

5	Ahmad Zaki	Baik Sekali	Ya					
6	Fandhi, S.Pd	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik	Baik Sekali	Baik Sekali	Ya
7	Yuliana Suminem ,S.Pd.Sd	Baik	Baik Sekali	Baik	Baik Sekali	Baik	Baik	Ya
8	Irhamah	Baik Sekali	Baik	Baik Sekali	Baik	Baik Sekali	Baik	Ya
9	Sarwoyuwono	Cukup	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Ya
10	Erlina Dian Nugraheni, S. Pd	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Ya
11	Rika Purnawati, S.Pd	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik Sekali	Baik Sekali	Ya
12	Miftarini Juniarti, S. Pd	Baik	Baik	Baik Sekali	Baik	Baik Sekali	Baik	Ya
13	Hanna Septiani Rumahorbo	Baik	Baik	Baik	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik Sekali	Ya
14	Isdiana	Baik Sekali	Cukup	Baik	Baik Sekali	Baik	Baik	Ya
15	Fatonih	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Ya
16	Agung Prayoga	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik	Baik Sekali	Baik	Ya
17	Yuanita Rismania Aspi, S.Pd	Baik	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik	Baik Sekali	Baik Sekali	Ya
18	Septa Apriyani Maulina., S.Pd	Baik	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik	Baik Sekali	Baik	Ya
19	Mursidah	Baik	Baik	Baik Sekali	Baik	Baik	Baik	Ragu - Ragu
20	Dyah Sukowati	Baik	Kurang Baik	Baik Sekali	Baik	Baik	Baik	Ya

Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan secara online menggunakan Aplikasi Zoom ini sukses menarik peserta dari berbagai wilayah di tanah air, di antaranya dari Jakarta, Depok, Tangerang, Bekasi, Sulawesi Tengah, dan Jawa Timur. Lebih kurang lima puluh peserta hadir dalam pelatihan tersebut beserta perwakilan dari LPPM, Dekan Fakultas Telematika Energi, Kepala Laboratorium ITCC IT PLN, Kepala PDSI IT PLN, serta dosen-dosen dari Fakultas Telematika Energi. Tim pengabdian kepada masyarakat terdiri atas tiga orang dosen dari fakultas Telematika Energi, yakni Yessy Asri sebagai Ketua tim, Dwina Kuswardani dan Muhamad Jafar Elly sebagai Anggota serta melibatkan tiga orang mahasiswa dari Jurusan Informatika, masing-masing adalah La Ode, Aditya dan Jumari.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut.

1. Pada proses pembelajaran, seorang Guru harus dapat menguasai dan memilih media pembelajaran yang tepat untuk digunakan pada proses pembelajaran. Hal tersebut bertujuan agar materi pembelajaran yang diberikan akan diterima dengan baik oleh siswa, sehingga proses pembelajaran akan berlangsung efektif.

2. Penggunaan multimedia *Flip Book* dan *Augmented Reality* dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini bertujuan agar Guru/Siswa dapat dengan mudah menyampaikan/menerima materi pembelajaran, sehingga dapat menarik minat belajar siswa dalam pembelajaran dalam menanamkan nilai-nilai kebudayaan dan sejarah bangsanya untuk mampu menumbuhkan jiwa nasionalisme sedini mungkin pada diri anak-anak.
3. Sistem aplikasi pembelajaran kewarganegaraan ini secara garis besar muatan materinya mencakup tiga hal utama yang saling berhubungan dalam proses pembelajaran, yakni belajar, bermain dan latihan. Ketiga hal tersebut disajikan dengan mudah dan menarik dengan kombinasi teks, gambar, suara, animasi dan video.
4. Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan secara online menggunakan Aplikasi Zoom ini sukses menarik peserta dari berbagai wilayah di tanah air yang ditargetkan kepada Guru-guru Sekolah Dasar di tengah Pandemic Covid 19 saat ini yang rasanya tidak mudah memberikan pengetahuan dan pemahaman kewarnegaraan kepada para siswa SD menggunakan cara-cara konvensional seperti masa sebelum pandemic.
5. Selain menghasilkan Aplikasi Pembelajaran Kewarganegaraan Berbasis Multimedia dan Augmented Reality, Tim P2M kami juga menghasilkan Diktat Ajar Kewarganegaraan berbasis Augmented Reality yang dapat didownload di link [https://bit.ly/modul\\_wki](https://bit.ly/modul_wki).
6. Aplikasi Pembelajaran Kewarganegaraan Berbasis Multimedia dan Augmented Reality ini dapat didownload melalui playstore dengan link [http://bit.ly/aplikasi\\_wki](http://bit.ly/aplikasi_wki) dan link untuk Marker <https://bit.ly/modulwki>

## 5. SARAN

Berdasarkan hasil feedback yang diberikan oleh para peserta ada beberapa saran-saran dalam pengembangan kegiatan selanjutnya, yaitu:

1. Agar Pelatihan yang diberikan disertai dengan Praktek langsung kepada para peserta, mulai dari tahapan pembuatan aplikasi sampai kepada penggunaan aplikasi.
2. Agar sarana dan prasarana lebih ditingkatkan lagi terutama audio dan jaringan, agar selama proses pembelajaran via Zoom ini dapat berjalan dengan lebih baik.
3. Agar kegiatan seperti ini dapat berkelanjutan guna lebih meningkatkan proses pembelajaran.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih yang sebesar-besarnya kami ucapkan kepada Lembaga Penelitian Pengabdian Masyarakat (LPPM) Institut Teknologi PLN yang telah membiayai Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat Tahun Anggaran 2019 ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Chang, K.-E., Chang, C.-T., Hou, H.-T., Sung, Y.-T., Chao, H.-L., & Lee, C.-M., 2014, Development and behavioral pattern analysis of a mobile guide system with augmented reality for painting appreciation instruction in an art museum. *Computers & Education*, 71, 185–197.
- [2] Di Serio, Á., Ibáñez, M. B., & Kloos, C. D., 2013, Impact of an augmented reality system on students' motivation for a visual art course. *Computers & Education*, 68, 586–596. doi:10.1016/j.compedu.2012.03.002.
- [3] I Made Sumartha Yasya, 2014, Pengembangan Alat Ukur Sikap Nasionalisme Pada Siswa RSBI SMA Negeri 1 Gianyar Tahun Pelajaran 2011-2012.

- [4] Kuldep Kumar, Manas Manbhav, Smith Dhavale, 2015, Living With Technology Through Augmented Reality. IJETEE-ISSN:2320-9569 Vol.11.
- [5] Muhammad Hadi Noor Seto, Tri Listyorini, Arief Sutanto, 2015, Pengenalan Pahlawan Indonesia Berbasis Augmented Reality dengan Marker Uang Indonesia. Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Maria Kudus. Prosiding SNATIF ISBN:978-602-1180-21-1.
- [6] Muhammad Rifa'i, Tri Listyorini, Anastasya Latubessy, 2014, Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Android. Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Maria Kudus.
- [7] Yessy Asri, 2015, Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Flash Flip Book Untuk Mengukur Tingkat Nasionalisme Murid-murid SD. Jurusan Teknik Informatika STT PLN.
- [8] Arikunto, Suharsimi, 2008, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta:Bumi Aksara.
- [8] Latipun (2008), *Psikologi Eksperimen*, Malang: Universitas Muhammadiyah Malang Press.
- [9] Nashar, Drs, 2004, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- [10] Panggabean, Luhut, 1996, *Penelitian Pendidikan*.Depdikbud: Bandung.
- [11] Sadiman, Arief, 2003, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta:PT RajaGrafindo Persada.
- [12] Sunarso, Drs, MSi, 2019, Pelajaran PKn 4, Yudhistira, Jakarta
- [13] Susilana, R dan Riyana, C., 2008, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- [14] Ruseffendi, 1992, *Statistika Dasar untuk Penelitian Pendidikan*. Depdikbud: Bandung.
- [15] Tim Sosialisasi Empat Pilar, 2012, *Empat Pilar Kehidupan Berbangsa dan Bernegara*, Jakarta.
- [16] Kaelan MS, 2010, *Pendidikan Pancasila, Paradigma*: Jakarta.