



Journal of Human And Education
Volume 4, No. 5, Tahun 2024, pp 878-885
E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876
Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

Inovasi Media Augmented Reality Dalam Mengoptimalkan Pendidikan Inklusi Di Sekolah Dasar

Ronald Fransyaigu¹, Inge Ayudia², Rapite Arpilia^{3*}, Bunga Mulyahati⁴, Ary Kiswanto Kenedi⁵

PGSD,Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan , Universitas Samudra
Email:rapitaarpilia@unsam.ac.id^{3*}

Abstrak

Peran media pembelajaran sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar, karena media pembelajaran berperan dengan pengalaman belajar peserta didik. Tuntutan terhadap guru untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaranpun semakin meningkat, khususnya untuk guru sekolah dasar saat ini. Salah satu teknologi yang saat ini sedang berkembang adalah Augmented Reality (AR) yang mengacu pada integrasi dunia nyata dengan memvisualisasikan dalam bentuk digital. Kelebihan dari AR adalah bersifat interaktif dan real time sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. SDN Alue Sentang sebagai mitra dalam kegiatan PKM ini memiliki permasalahan terkait penyelenggaraan pendidikan inklusif yang dihadapi guru-guru seperti: pemahaman guru yang masih minim dalam implementasi Pendidikan inklusi khususnya dalam mendesain media pembelajaran digital dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan PKM ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital guru-guru dalam menghasilkan media pembelajaran digital dalam mengimplementasikan pendidikan inklusi, sebagai bentuk peningkatan kompetensi pedagogi dan kompetensi professional guru membuat media pembelajaran digital Augmented reality dan keberhasilan pelaksanaan pendidikan inklusi disekolah reguler menjadi sinyal baik untuk menerima anak berkebutuhan khusus belajar bersama dengan siswa reguler. Luaran yang ditargetkan (1) meningkatkan keterampilan mitra; (2) Publikasi Artikel di jurnal Nasional terakreditasi; (3) Publikasi Artikel di media masa; dan (4) video pelaksanaan di publish youtube.

Kata Kunci: Inovasi, Augmented reality, Inklusi.

Abstract

The role of learning media is very important in teaching and learning activities, because learning media plays a role with the learning experience of students. The demand for teachers to use technology in learning is increasing, especially for elementary school teachers today. One technology that is currently developing is Augmented Reality (AR) which refers to the integration of the real world by visualizing it in digital form. The advantages of AR are interactive and real time so that it can be used as learning media. Alue Sentang Elementary School as a partner in this PKM activity has problems related to the implementation of inclusive education faced by teachers such as: teacher understanding is still minimal in implementing inclusive education, especially in designing digital learning media in the learning implementation process. This PKM activity aims to improve the digital literacy of teachers in producing digital learning media in implementing inclusive education, as a form of increasing pedagogical competence and professional competence of teachers in making Augmented reality digital learning media and the successful implementation of inclusive education in regular schools is a good signal to accept children with special

Copyright : Ronald Fransyaigu, Inge Ayudia, Rapite Arpilia, Bunga Mulyahati, Ary Kiswanto Kenedi

needs to learn together with regular students. The targeted outcomes are (1) improving partner skills; (2) Publication of articles in accredited national journals; (3) Publication of articles in mass media; and (4) implementation videos published on YouTube.

Keywords: *Innovation, Augmented reality, Inclusion*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan internet dewasa ini sangat pesat sehingga, bukan hanya mempengaruhi produk elektronik saja, melainkan juga dalam dunia pendidikan terutama dalam media pembelajaran. Peran media pembelajaran sangat penting karena media pembelajaran berkaitan dengan pengalaman belajar peserta didik. Komponen penting dalam penyelenggaraan Pendidikan inklusi juga ialah penerapan proses pembelajaran dengan media pembelajaran yang beragam (1). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat digunakan dan berfungsi untuk menyampaikan suatu pesan pembelajaran (3).

Salah satu teknologi yang saat ini sedang berkembang adalah Augmented Reality (AR) yang mengacu pada integrasi dunia nyata dengan memvisualisasikan dalam bentuk digital. Melalui AR seorang siswa dapat memvisualisasikan objek atau benda dan menghasilkan data tentang dunia yang sebenarnya dalam bentuk 3D (4). Kelebihan dari AR adalah bersifat interaktif dan real time sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran (2). Literasi digital dianggap sebagai tonggak utama keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi, terutama Augmented Reality (AR) (4). Dalam hal ini, literasi digital merupakan salah satu aspek penting untuk kemajuan pendidikan, terutama untuk perkembangan individu. Mengingat semakin meningkatnya tuntutan terhadap guru untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran, terutama untuk guru sekolah dasar, serta berkembangnya teknologi AR untuk menunjang proses pembelajaran, maka dari itu kegiatan pelatihan penggunaan AR bagi guru tingkat SD sangat diperlukan.

Pelatihan tentang teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar sudah dilakukan di beberapa lokasi pengabdian masyarakat oleh tim pengusul pada tahun sebelumnya. Permasalahan yang sering ditemukan adalah kurangnya kemampuan guru dalam penguasaan teknologi mengakibatkan kurang kreatifnya penyusunan rancangan pembelajaran dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi membantu guru dalam mempersiapkan materi belajar yang menarik dan *up to date* bagi siswa menggunakan fasilitas dan akses teknologi informasi. Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi menjadi sangat penting untuk meningkatkan kemampuan guru mempersiapkan materi belajar yang lebih menarik bagi peserta didik. Hal ini berkaitan erat dengan kemampuan literasi digital seorang guru.

Mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah SDN Alue Sentang. Sekolah Dasar tersebut merupakan sekolah negeri milik pemerintah yang berada di alamat Desa Alue Sentang Kecamatan Birem Bayeun Kabupaten Aceh Timur. Sarana prasarana di sekolah tersebut untuk kegiatan literasi digital cukup memadai serta sejak tahun 2021 bersamaan dengan implementasi kurikulum merdeka telah melaksanakan Pendidikan inklusi. Secara keseluruhan guru di SDN Alue Sentang berjumlah 25 orang, namun yang telah mendapatkan pelatihan dari dinas terkait tentang implementasi Pendidikan inklusi baru 3 orang guru, hal tersebut berdampak pada implementasi inklusi di SDN Alue Sentang yang belum berjalan secara optimal.

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah SDN Alue Sentang, data Anak berkebutuhan khusus (ABK) di sekolah ada pada kelas 2, 4 dan 5 dengan kategori Anak berkebutuhan Khusus yang beragam. Permasalahan yang muncul dihadapi guru dalam penyelenggaraan pendidikan inklusif seperti: pemahaman guru yang masih minim dalam implementasi Pendidikan inklusi khususnya dalam mendesain media

pembelajaran digital dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Hal ini mengakibatkan terkendalanya proses proses pembelajaran yang dilaksanakan antara siswa reguler dan siswa ABK.

Tujuan dari pendidikan inklusif adalah memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada semua peserta didik yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, dan sosial, atau memiliki potensi kecerdasan dan/atau bakat istimewa untuk memperoleh pendidikan yang bermutu sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya; serta untuk mewujudkan penyelenggaraan pendidikan yang menghargai keanekaragaman, dan tidak diskriminatif bagi semua peserta didik.

Permasalahan dalam Pengabdian Kepada Masyarakat ini yaitu, terbatasnya sosialisasi dan pelatihan untuk guru-guru di SDN Alue Sentang Kecamatan Birem Bayeun terkait implementasi pendidikan inklusi di sekolah dasar, Belum ada sosialisasi dan pelatihan untuk guru-guru di SDN Alue Sentang Kecamatan Birem Bayeun dalam inovasi media pembelajaran berbasis Augmented Reality, Kurangnya pengetahuan dan pemahaman guru-guru di SDN Alue Sentang Kecamatan Birem Bayeun terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis digital khususnya Augmented Reality dalam implementasi Pendidikan inklusi.

Dari permasalahan prioritas yang disepakati dengan mitra, maka solusi yang diusulkan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada adalah Melakukan kegiatan sosialisasi dan pelatihan implementasi pelaksanaan Pendidikan inklusi bagi guru – guru di SDN Alue Sentang kecamatan Birem Bayeun dalam mengembangkan inovasi media pembelajaran berbasis Augmented Reality, Melakukan bimbingan teknis (bimtek) pengembangan media pembelajaran berbasis Augmented Reality dalam implementasi pelaksanaan Pendidikan inklusi di Sekolah dasar khususnya SDN Alue Sentang Kecamatan Birem Bayeun dan Melakukan pendampingan implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality di kelas inklusi bagi guru – guru di SDN Alue Sentang Kecamatan Birem Bayeun.

METODE

1. Tempat Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pengabdian ini akan dilaksanakan di Aula pertemuan SDN Alue Sentang Kecamatan Birem Bayeun. Peserta kegiatan PKM adalah seluruh guru di SDN Alue Sentang yang berjumlah 25 orang.

2. Langkah-langkah Kegiatan PKM

1) Perencanaan

Untuk menyelesaikan permasalahan seperti tersebut di atas dan guna mendukung efisiensi dan efektifitas kegiatan PKM ini, tahapan pertama yang dilakukan adalah persiapan. Dalam tahap persiapan tim pengusul melakukan suvey pendahuluan untuk melihat kondisi di lapangan, melihat permasalahan-permasalahan yang muncul terkait dengan implementasi Pendidikan inklusi. Tim pengusul juga melakukan koordinasi terkait dengan kepala sekolah SDN Alue Sentang Kecamatan Birem Bayeun terkait dengan jadwal dan kelengkapan kegiatan yang dibutuhkan.

2) Pelaksanaan

- a) Sosialisasi
- b) Pelatihan
- c) Penerapan media Augemted reality di kelas inklusi
- d) Pendampingan Implementasi media Augemted reality pendidikan inklusi

3) Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dan evaluasi kegiatan PKM ini dilakukan terhadap setiap hasil kegiatan. Monitoring dan evaluasi dilakukan dengan mengukur setiap indikator

capaian kegiatan PKM. Beberapa instrumen yang digunakan untuk mengevaluasi capaian kegiatan adalah: angket respon peserta kegiatan, angket analisis pengetahuan peserta kegiatan, angket pengukuran literasi digital, dan lembar observasi aktivitas peserta kegiatan. Hasil monitoring dan evaluasi digunakan sebagai rujukan dalam menindaklanjuti proses kegiatan selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Perencanaan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam empat tahapan yaitu, Pelatihan, Penerapan media *Augmented reality* di kelas inklusi, Pendampingan Implementasi media *Augmented reality* (AR) pendidikan inklusi. Sebelum kegiatan dilaksanakan, tim PKM mengunjungi lokasi Pengabdian Kepada Masyarakat di SD Negeri Alue Sentang dalam rangka mendiskusikan jadwal kegiatan, jumlah peserta, sarana prasarana kegiatan dan lain-lain.

Dari persiapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat diperoleh kesepakatan bahwa kegiatan akan dilaksanakan di SD Negeri Alue Sentang, yaitu di Ruang Kelas. Kegiatan dilaksanakan setelah kegiatan belajar mengajar di sekolah selesai atau dilaksanakan diluar jam kerja guru sehingga tidak mengganggu aktivitas di sekolah. Diperoleh kesepakatan, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 24 Agustus 2024. Hari Sabtu di Sekolah SD Negeri Alue Sentang adalah hari dimana jadwal kegiatan Sekolah adalah Implementasi Kombel (Komunitas Belajar) dan Projek profil Pelajar Pancasila (P5). Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada jam Komunitas Belajar (Kombel).

Kegiatan dilaksanakan dengan formal, di mulai dengan menyanyikan lagu wajib Nasional dan lagu himne Aceh, juga ada sesi pembacaan Al Quran. dimulai dengan pembukaan oleh tim pengabdian kepada masyarakat. Dalam kegiatan ini dimulai dengan penyampaian sekapur sirih oleh Bapak Ronald Fransyaigu, M. Pd, selaku ketua tim pengabdian yang mengucapkan terimakasih dan apresiasi partisipasi kepada peserta dan penguatan dasar oleh tim PKM kepada peserta untuk mengikuti kegiatan sampai dengan selesai, selanjutnya kata sambutan oleh bapak Kepala Sekolah SD Negeri Alue Sentang, yaitu Bapak Herana Budi, S. Pd. Peresmian pembukaan kegiatan disampaikan oleh Pengawas sekolah SD Negeri Alue Sentang.

b. Sosialisasi dan Pelatihan

Tahapan pertama yang dilaksanakan dalam kegiatan ini adalah pelatihan. Pemateri pada kegiatan ini adalah Pak Ronald Fransyaigu, M. Pd dan Ibu Inge Ayudia, M.Pd selaku anggota tim pengabdian kepada masyarakat. Materi yang disampaikan pada pelatihan ini diantaranya adalah implementasi pendidikan inklusi di sekolah dasar dan kebutuhan pembelajarannya, selanjutnya adalah sosialisasi pengenalan (AR) *Augmented reality* sebagai salah satu sarana yang dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan media pembelajaran untuk memenuhi keragaman kebutuhan gaya belajar anak, terutama anak berkebutuhan khusus.

Mendidik anak berkebutuhan khusus memang bukan tugas yang mudah. Dibutuhkan pengetahuan, kesabaran, dan komitmen yang tinggi dari semua pihak yang terlibat, baik itu guru, orang tua, maupun masyarakat sekitar. Setiap anak berhak mendapatkan pendidikan yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Oleh karena itu, penting bagi penyelenggara di satuan pendidikan atau sekolah untuk terus belajar dan mencari cara terbaik untuk membantu anak berkebutuhan khusus dalam proses belajar mereka.



Gambar 3. Penyampaian materi oleh Narasumber.

Sebagaimana yang kita ketahui bersama, bahwa teknologi menjadi alat strategis yang sangat membantu dalam proses pembelajaran bagi pendidikan anak berkebutuhan khusus. Ada banyak aplikasi dan perangkat lunak yang dirancang khusus untuk membantu mereka dalam proses belajar. Aplikasi pengenalan suara dapat membantu anak-anak dengan gangguan pendengaran, Media yang menyajikan beragam visualisasi menarik dapat menjadi sarana pembelajaran bagi anak tunarungu, dan aplikasi pembelajaran interaktif dapat membantu anak-anak dengan gangguan belajar.

Penggunaan teknologi ini tidak hanya membantu anak-anak berkebutuhan khusus dalam belajar, tetapi juga memberikan mereka kebebasan dan kemandirian. Anak-anak dapat belajar dengan cara mereka sendiri dan dalam tempo mereka sendiri, yang memungkinkan mereka untuk mengkondisikan segala kelemahan agar dapat mencapai potensi atau keunggulan mereka sepenuhnya.

Augmented Reality merupakan sebuah teknologi yang diciptakan agar memungkinkan para penggunanya untuk bisa melihat dunia nyata dengan informasi tambahan yang ditambahkan secara digital. Informasi tersebut bisa berupa teks, grafik, video, atau suara yang ditampilkan di layar perangkat seperti smartphone maupun menggunakan kacamata AR. Contoh penerapan AR sederhana yaitu pada sebuah aplikasi yang bisa menampilkan informasi tentang sebuah bangunan yang ada di sekitar kamu ketika mengarahkan kamera smartphone ke bangunan tersebut. Media (*AR*) *Augmented reality* ini memfasilitasi kelas Inklusi dengan sangat baik, di dalam pengaplikasiannya membantu siswa dengan beragam gaya belajar untuk dapat memenuhi karakteristik kebutuhan pembelajarannya, seperti kinestetik, audio dan visual.

Sebelum pelatihan dimulai, dilakukan pemeriksaan terlebih dahulu terhadap kelengkapan perangkat yang dibutuhkan untuk mengembangkan media ini, diantaranya adalah Laptop dan Smartphone untuk semua seri android minimal seri android 8.0. selain itu juga dibutuhkan perangkat lunak *worldcast*, *Assembler Edu* dan *Unity*.

Para peserta yaitu guru-guru sangat antusias dalam menyimak dan mendengarkan pemaparan materi dari narasumber. Selain penyampaian materi, juga dilaksanakan sesi tanya jawab dan praktik pengembangan media pembelajaran (*AR*) *Augmented reality* oleh peserta. Kegiatan praktik ini didampingi langsung oleh narasumber dan beberapa mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

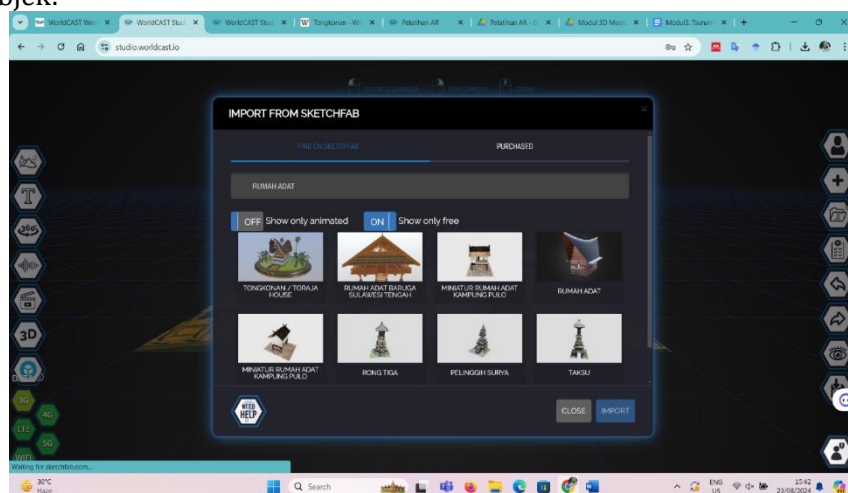


Gambar 4. Praktik Pengembangan Media Pembelajaran AR (*Augmented Reality*)

Pada tahapan praktik pengembangan media pembelajaran AR (*Augmented Reality*) ini, peserta dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok masing-masing didampingi oleh narasumber yang dibantu oleh mahasiswa. Sebelum peserta mengembangkan media pembelajarannya, tahapan yang harus dilakukan adalah membuat akun sketchfab. Prosedur pembuatan akun sketchfab ini adalah, (a) Ketik sketchfab di kolom pencarian google, lalu masuk ke laman (b) Klik SignUp untuk membuat akun, (c) Masukkan username, email, password dan centang kolom "I agree", (d) Kamu juga dapat login dengan menggunakan akun google dengan scroll kebawah, (e) Pilih akun google yang ingin digunakan.

Tahap selanjutnya adalah Membuat Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dengan Menggunakan Worldcast. Peserta diberikan keleluasaan untuk memilih mata pelajaran dan materi untuk diintegrasikan ke dalam media pembelajaran. Salah satu kelompok terlihat sangat partisipatif, kelompok tersebut memilih mata pelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar, dengan materi meliputi "keragaman budaya di daerahku".

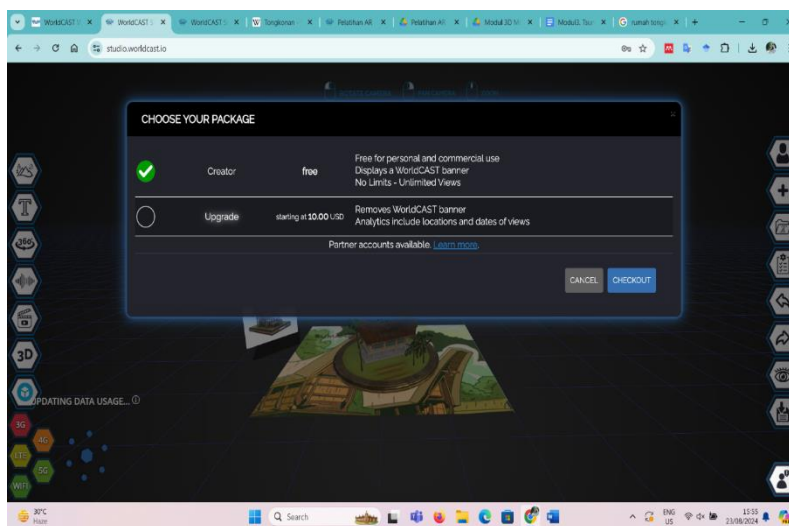
Tahapan dalam mengembangkan media ini diantaranya adalah (a) Ketik worldcast di pencarian google dan klik WorldCast WebAR, (b) Klik Start For Free untuk memulai, (c) Terdapat tiga pilihan untuk membuat AR. Pada kali ini, pilih PrintCast, (d) Jika muncul video tutorial maka klik close, (e) Buat judul proyek dan klik Next, (f) Kamu dapat membuat marker/gambar di canva atau upload gambar, (g) Kali ini kita akan coba desain marker/gambar menggunakan canva. Silahkan pilih ukuran, (h) Kamu dapat login dengan beberapa opsi. Kali ini kita akan coba login menggunakan akun google, (i) Kamu dapat login dengan beberapa opsi. Kali ini kita akan coba login menggunakan akun google, (j) Klik lanjutkan, (k) Klik create, pada laman ini akan ada layanan unggah foto, maka pilih foto yang akan ditampilkan pada medianya sebagai baground lantai dasar (l) Terdapat beberapa pilihan. Dapat dicoba memasukkan objek 3D. silahkan klik SKETCHFAB, (m) Ketik objek yang kamu inginkan. Disini akan mencoba untuk memasukan objek rumah adat toraja, berikut gambaran tangkapan layar pada proses pengunggahan objek:



Gambar 5. Proses Import objek 3D rumah adat

Tahap berikutnya setelah memilih objek yang akan diunggah adalah (n) Klik import, (o) Pada medianya juga dapat menambahkan judul dengan klik TEXT, (p) Buat judul untuk text dan

klik create text, (q) Masukkan judul, juga terdapat fasilitas untuk mengubah warna text dan klik ok, (r) Text dapat digeser untuk menyesuaikan posisinya dengan menarik tanda panah, (s) Text juga dapat diputar text dengan klik dan tahan garis seperempat lingkaran, (t) objek dapat diperbesar dan diperkecil text dengan klik dan tahan pada garis lingkaran berwarna kuning, (u) Juga dapat menambahkan gambar dengan klik image, (v) Pilih gambar yang diinginkan dan klik open, (w) Buat judul gambar dan klik upload, (x) Jika kamu sudah selesai mendesain AR milikmu, selanjutnya klik save cast, (y) Klik save and publish.



Gambar 6. Media pembelajaran sudah selesai dan siap untuk di ujicobakan di kelas.

Proses pelatihan berjalan dengan lancar dan sesuai target yang diharapkan. Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap peserta diberikan keleluasaan untuk memilih materi pembelajaran masing-masing untuk praktik lanjutannya. media yang dikembangkan oleh kelompok tersebut adalah objek 3 dimensi, setiap kelompok sangat antusias mengikuti kegiatan pelatihan dan berhasil mengikuti praktik pengembangan media pembelajaran sampai selesai.

c. Implementasi

Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah berhasil disusun akan diimplementasikan ke kelas oleh guru bersama dengan peserta didik, tujuan implementasi media adalah untuk memberikan pengalaman khusus kepada guru dan peserta didik tentang implementasi pengaplikasian media pembelajaran Augmented Reality (AR) dalam proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan informasi yang disampaikan oleh guru kelas IV SD Negeri Alue Sentang, penggunaan media pembelajaran ini sangat cocok untuk anak usia sekolah dasar. Mengingat sekolah SD Negeri Alue sentang juga terletak di Desa yang jarak tempuhnya dari Jalan Raya Birem Bayen lumayan jauh, berada di tengah-tengah perkebunan sawit.

Pada materi pembelajaran keragaman budaya daerah, terutama mengenal rumah adat akan menghabiskan biaya dan waktu untuk dapat mengunjungi langsung rumah adat yang ada di Hutan Lindung, Kota Langsa dengan jarak tempuh 1,5 Jam, belum lagi biaya yang harus dikeluarkan untuk sarana dan prasarannya. Melalui media AR ini, maka peserta didik dapat melihat langsung media 3D rumah adat melalui Layar.

Media pembelajaran Augmented Reality (AR) juga memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa yang beragam, mulai dari visual, audio dan Kinestetik. Dengan adanya variasi dan inovasi dalam media pembelajaran tersebut diharapkan keberagaman kebutuhan belajar siswa inklusi dapat terpenuhi dengan baik, hal ini sejalan dengan kurikulum merdeka yang mendukung pembelajaran berdiferensiasi.

d. Monitoring dan Evaluasi

Setelah dilaksanakan sosialisasi dan pelatihan, guru-guru dapat mengembangkan media pembelajaran Augmented Reality (AR) pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar. Diharapkan kedepannya guru-guru terus memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran, sebagai sarana belajar siswa di kelas. Melalui implementasi guru-guru menyadari bahwa pentingnya inovasi dalam pembelajaran untuk menggugah semangat belajar peserta didik, laptop guru juga bukan hanya berperan untuk mengembangkan media pembelajaran pada saat mendapatkan kesempatan kegiatan pelatihan kali ini saja, tapi memiliki fungsi lebih untuk menunjang pembelajaran di kelas, sehingga sarana prasarana penunjang teknologi seperti cromebook dan infokus dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sebagai pendukung gerakan digitalisasi pembelajaran.

SIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diantaranya adalah diperolehnya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru-guru yang ada di SD Negeri Alue Sentang dalam mengembangkan media pembelajaran Augmented Reality (AR), yaitu media pembelajaran digital yang dapat memfasilitasi beragam kebutuhan belajar peserta didik, juga sesuai dengan kurikulum merdeka yang mendukung tercapainya pembelajaran berdeferensiasi. Diharapkan melalui kegiatan ini ke depannya guru dapat menyajikan berbagai media pembelajaran yang beragam dan berpihak pada peserta didik, hal ini selaras dengan visi misi pendidikan dalam kurikulum merdeka tentunya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada pihak terkait yang ikut terlibat dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Kemendiknas. (2010). Modul Pelatihan Pendidikan Inklusif. Kemendiknas.
- Michael, D. (2020). Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi bagi Penyandang Disabilitas di Universitas Brawijaya. Jurnal HAM, 11(2). <https://doi.org/10.30641/ham.2020.11.201-217>
- Maripadang, A. (2020). Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Buku Tematik Kelas 1 Sekolah Dasar (Skripsi, Universitas Cokroaminoto Palopo)
- Nugraha, A. C., Bachmid, K. H., Rahmawati, K., Putri, N., Hasanah, A. R., & Rahmat, F. A. (2021). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Pembelajaran Tematik Kelas 5 Sekolah Dasar. Jurnal Edukasi Elektro, 5(2), 138-147.