



**PELATIHAN PEMBUATAN LKPD BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK GURU**

**Agusti Mardikaningsih<sup>1</sup>, Praharisti Kurniasari<sup>2</sup>, Reno Siskasari<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Insan Budi Utama, Indonesia  
 E-mail: dhiekadana147@gmail.com

Abstrak	Info Artikel
<p><i>Pendidikan merupakan hal fundamental yang berdampak bagi kemajuan SDM (Sumber Daya Manusia), ditandai dengan kemajuan teknologi seperti AR (Augmented Reality) yang dapat mengubah berbagai aspek kehidupan disekitar kita khususnya dalam dunia Pendidikan. Guru dapat menggunakan Augmented Reality sebagai media pembelajaran yang interaktif serta mengembangkan serta mengkreasiannya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan inovasi media pembelajaran khususnya dalam teknologi Augmented Reality, dapat menciptakan ruang kolaborasi dalam menyampaikan pendapat melalui narasumber maupun antar peserta terkait pembelajaran menggunakan media teknologi disekolah. Metode yang digunakan yaitu dibagi menjadi 3 tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan serta pasca pelaksanaan. Diharapkan bahwa hasil dari pelatihan ini akan diimplementasikan di sekolah-sekolah, sehingga dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar di kelas dan memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi.</i></p>	<p>Diajukan : 25-05-2025            Diterima : 10-07-2025            Diterbitkan : 28-07-2025</p> <p><b>Kata kunci:</b>  <i>Pelatihan ; LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik); Augmented Reality</i></p> <p><b>Keywords:</b>  <i>Training; LKPD (Student Worksheet); Augmented Reality</i></p>
<p><b>Abstract</b></p> <p><i>Education is a fundamental thing that has an impact on the progress of human resources (HR), marked by technological advances such as AR (Augmented Reality) which can change various aspects of life around us, especially in the world of education. Teachers can use Augmented Reality as an interactive learning media and develop and create it according to students' learning needs. This training aims to improve teachers' skills in developing learning media innovations, especially in Augmented Reality technology, to create a space for collaboration in conveying opinions through resource persons and between participants regarding learning using technological media at school. The method used is divided into 3 stages, namely preparation, implementation and post-implementation. It is hoped that the results of this training will be implemented in schools, thereby improving the quality of classroom learning experiences and motivating students to participate more actively.</i></p>	
<p><b>Cara mensitasi artikel:</b>            Mardikaningsih, A., Kurniasari, P., &amp; Siskasari, R. (2025). Pelatihan Pembuatan LKPD Berbasis Augmented Reality Untuk Guru. <i>IJCD: Indonesian Journal of Community Dedication</i>, 3(2), 389–391. <a href="https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJCD">https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJCD</a></p>	

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan hal fundamental yang berdampak bagi kemajuan SDM (Sumber Daya Manusia), di era revolusi industry 4.0 yang ditandai dengan kemajuan teknologi yang mencakup kecerdasan buatan seperti AR (*Augmented Reality*) yang dapat mengubah berbagai aspek kehidupan disekitar kita khususnya dalam dunia Pendidikan,

teknologi ini dapat memberikan gambaran nyata tentang dapat bersinggungan dalam dunia nyata yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami hal baru yang dipelajarinya (Sathyapriya et al., 2024) dengan adanya AR (*Augmented Reality*) hal ini dapat merubah pola dalam pembelajaran disekolah *Augmented Reality* dapat memberikan dampak besar dalam ritme pembelajaran didalam kelas. Guru dapat menggunakan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran yang interaktif guru dapat mengembangkan serta mengkreasikannya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik. Namun, meskipun banyak manfaat *Augmented Reality* masih terdapat guru yang belum memiliki keterampilan dalam mengembangkan media *Augmented Reality* (Setiawan & Martin, 2023). Oleh karena itu perlu diadakannya pengabdian masyarakat melalui pelatihan atau *Workshop* terkait pembuatan *Augmented Reality*. Melalui pelatihan ini guru-guru dapat dengan mudah mengakses pelatihan dimanapun dan dengan adanya pelatihan ini diharapkan guru-guru dapat berinovasi serta berkreasi serta menciptakan ritme pembelajaran yang baru bagi peserta didik maupun guru dan dapat memberikan dampak positif bagi peserta didik dalam pembelajaran hingga terciptanya pembelajaran bermakna dan memiliki dampak positif dilingkungan sekolah (Anindita et al., 2020).

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan inovasi media pembelajaran khususnya dalam teknologi *Augmented Reality*, dapat menciptakan ruang kolaborasi dalam menyampaikan pendapat melalui narasumber maupun antar peserta terkait pembelajaran menggunakan media teknologi disekolah khususnya dalam teknologi *Augmented Reality*, memberikan pengalaman langsung yang dapat diaplikasikan setelah pelatihan *Augmented Reality* serta membangun *networking* antara narasumber maupun peserta. Pada *Workshop Augmented Reality* ini tidak hanya membahas pelatihan pembuatan *Augmented Reality* saja tetapi juga penjelasan singkat terkait konsep-konsep dasar *Augmented Reality* dan kelebihan *Augmented Reality* di era teknologi industry 4.0. dengan adanya *workshop* pelatihan *Augmented Reality* guru dapat menjelaskan konsep-konsep pembelajaran yang bersifat abstrak serta dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran serta dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan upaya pembentukan guru menjadi *Agent of change* yang dapat berdampak serta menginspirasi guru-guru di lingkungan Pendidikan (Indra et al., 2024)

## **METODE**

Metode yang digunakan yaitu dibagi menjadi 3 tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan serta pasca pelaksanaan sebagai berikut;

### **Persiapan**

- a. Analisis kebutuhan, menggali permasalahan yang dialami guru-guru dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan teknologi dilingkungan sekolah, guru belum bisa memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi disekolah karena tidak mengetahui metode serta tata cara pembuatannya yang berdampak pada minat belajar siswa sehingga turunnya motivasi belajar peserta didik dalam kelas.
- b. Solusi memberikan *workshop* pelatihan pembuatan media pembelajaran berupa LKPD berbasis *Augmented Reality* guna memberikan lingkup belajar yang interaktif serta memberikan pengalaman belajar baru bagi peserta didik.

- c. Pengkoordinasian dan melakukan persiapan pelaksanaan pelatihan dengan menyebarkan kuesioner melalui G-form tentang sejauh mana pemahaman guru tentang teknologi serta wawasan secara singkat yang diketahui guru mengenai teknologi *Augmented Reality* dalam dunia Pendidikan.
- d. Pembuatan buku atau modul penggunaan platform Assembler EDU sebagai sarana pembuatan LKPD IPAS berbasis *Augmented Reality*.

#### **Pelaksanaan**

- a. Tempat dan waktu pelaksanaan kegiatan  
SMK Tunas Bangsa, Jalan Sebuku
- b. Kegiatan  
Dilakukan melalui G-meet diawali dengan perkenalan setelah itu penyampaian materi oleh narasumber 1 terkait penjelasan singkat konsep- konsep dasar *Augmented Reality* dalam dunia Pendidikan lanjut dengan ice breaking selanjutnya pemateri 2 (Pemateri utama) terkait tatacara pembuatan *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *Assembler EDU* dan tahap terakhir yaitu perancangan proyek oleh setiap peserta *Workshop*.

#### **Pasca- pelaksanaan**

Setelah dilakukannya *Workshop* guru menyadari bahwa pentingnya penggunaan teknologi dalam Pendidikan khususnya dalam mengemabngkan media berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran didalam kelas dikarenakan keberagaman animasi yang disuhkan serta penggambaran konsep abstrak yang dpat dimanifestasikan dengan baik dalam pembelajaran sendiri.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

*Workshop* pelatihan pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis teknologi augmented reality (AR) menghasilkan dampak yang baik dalam meningkatkan keterampilan peserta. Peserta diperkenalkan pada konsep dasar teknologi AR dan aplikasinya dalam pendidikan, yang memungkinkan mereka untuk memahami cara mengintegrasikan elemen-elemen interaktif ke dalam LKPD. peserta menciptakan prototipe LKPD melalui *Assembler EDU* yang berbentuk 3D.

Umpan balik dari peserta menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasakan pengalaman belajar yang inovatif, meskipun beberapa mengungkapkan kesulitan dalam memahami teknik pengintegrasian *Augmented Reality* dalam LKPD . Oleh karena itu, *workshop* ini mengembangkan modul pelatihan yang mengenai penggunaan teknologi AR, serta penyediaan akses yang lebih luas terhadap perangkat dan software yang diperlukan.



Gambar1. Pelatihan Pembuatan LKPD



Gambar2. Percobaan LKPD AR

Secara keseluruhan, pelatihan ini menegaskan potensi besar teknologi AR dalam pendidikan, khususnya dalam menciptakan LKPD yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Diharapkan bahwa hasil dari pelatihan ini akan diimplementasikan di sekolah-sekolah, sehingga dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar di kelas dan memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi.

#### **KESIMPULAN**

Pelatihan pembuatan LKPD Berbasis Augmented Reality ini menegaskan potensi besar teknologi AR dalam pendidikan, khususnya dalam menciptakan LKPD yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Pelatihan ini juga sangat bermanfaat untuk mengembangkan imajinasi guru dalam proses pembelajaran dan diharapkan dapat dimanfaatkan lebih luas lagi.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terimakasih untuk team kita yang telah berusaha dan bekerjasama menyelesaikan pengabdian ini dan seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Edison, E., Anwar, Y., & Komariyah, I. (2016). *Manajemen Sumber Daya Manusia: Strategi dan Perubahan dalam Rangka Meningkatkan Kinerja Pegawai dan Organisasi*. Bandung: Alfabeta. Diakses dari: <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=985684#>
- Irianto, M. F. (2019). Implementasi good corporate governance dalam upaya mewujudkan akuntabilitas dan transparansi pengelolaan wakaf tunai: Studi Kasus Di Masjid At-Taqwa Kota Batu Jawa Timur. Theses Fakultas ekonomi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Mulyadi, M. (2011). Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya Mohammad Mulyadi. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 15(1), 127-138.
- Siyoto, et al. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing