

LAPORAN

PEMBUATAN DAN PENGGUNAAN AUGMENTED REALITY

(*Media Pembelajaran*)

Dirancang oleh:

NOVIYA, S.Pd.

GURU MATEMATIKA SMPN 42 BANDAR LAMPUNG

PEMERINTAH KOTA BANDAR LAMPUNG

SMP NEGERI 42 BANDAR LAMPUNG

2022

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, kami panjatkan puja dan puji syukur atas kehadiran-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya kepada kami, sehingga kami dapat menyelesaikan laporan tentang Pembuatan dan Penggunaan Augmented Reality untuk media pembelajaran.

Laporan ini telah kami susun dengan maksimal dan mendapatkan bantuan dari berbagai pihak sehingga dapat memperlancar pembuatan laporan ini. Untuk itu kami menyampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pembuatan laporan ini.

Terlepas dari semua itu, kami menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tata bahasanya. Oleh karena itu dengan tangan terbuka kami menerima segala saran dan kritik dari pembaca agar kami dapat memperbaiki laporan ini.

Akhir kata kami berharap semoga laporan ada manfaatnya untuk guru-guru lain serta memberika inspirasi terhadap pembaca.

B. Lampung,

2022

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iii
Nama Karya	1
Tujuan Pembuatan Media	1
Manfaat Pembuatan Media	1
Rancangan	2
Alat dan bahan yang digunakan	3
Prosedur Pembuatan Karya	3
Pembuatan Karya	5

Nama Karya : PORTOFOLIO HASIL KARYA AUGMENTED REALITY

Judul : PENGGUNAAN AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY SEBAGAI KONTEN MICROSITE UNTUK PORTOFOLIO KARYA SISWA SMPN 42 BANDAR LAMPUNG PADA ERA GLOBAL SOCIETY 5.0

Mata Pelajaran: UMUM

Tujuan:

Memodifikasi media pembelajaran ini bertujuan untuk:

1. Memperbesar perhatian siswa
2. Memberikan pengalaman nyata
3. Melatih berfikir kontinue dan teratur
4. Mengatasi keterbatasan
5. Membangkitkan motivasi

Manfaat:

Manfaat yang diharapkan dari media augmented realitiy ini antara lain:

1. menarik perhatian siswa
2. memberi motivasi siswa untuk mau berinteraksi
3. menciptakan pembelajaran dengan pendekatan saintific
4. menciptakan pembelajaran bermakna
5. Menghasilkan Portofolio

Rancangan:

Dalam rangka mewujudkan pelayanan kepada siswa secara professional, efektif, efisien dan menyenangkan sebagai upaya implementasi kurikulum merdeka di satuan pendidikan. Sebagaimana dimaksud bahwa pembelajaran di kelas haruslah menyenangkan serta bermanfaat bagi kehidupan social kelas siswa-siswa tersebut. Oleh karenanya daerah diharapkan memiliki inovasi dalam meningkatkan pelayanan terhadap siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari siswa nantinya. SMP Negeri 42 Bandar Lampung sepakat untuk menciptakan inovasi pembelajaran dengan menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan tersebut.

Assemblr Edu menjadi pilihan platform pembelajaran berbasis 3 Dimensi dan Augmented Reality Technology yang dapat dikembangkan di sekolah sehingga menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Optimalisasi penggunaan Assemblr Edu ini sebagai media pembelajaran di kelas kemudian diterapkan oleh guru-guru SMPN 42 Bandar Lampung yang pada akhirnya kemudian menciptakan budaya pembiasaan berteknologi di lingkungan sekolah. Dengan budaya yang sudah melekat pada diri siswa ini, kemudian pemanfaatan assemblr edu tidak hanya bermanfaat sebagai media pembelajaran yang digunakan oleh guru saja, akan tetapi lahirilah sebuah komunitas di sekolah yang diberi nama Blr SMPN 42. Komunitas ini terdiri dari kumpulan siswa-siswa yang tertarik dengan teknologi yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah project yang didalamnya ditanamkan nilai-nilai profil pelajar pancasila.

Blr SMPN 42 kemudian bersama dengan para guru yang ada merancang pembuatan portofolio hasil karya siswa berupa karya project Assemblr yang dibuat langsung oleh para siswa yang tergabung. Agar mempermudah pemanfaatan project-project tersebut, maka dibuatkanlah sebuah mini website (Microsite) kumpulan hasil karya assemblr siswa menjadi sebuah portofolio berbasis Technology yang dapat di akses pada link :

<https://s.id/portofolioAR> dan juga dapat ditemukan dalam website buatan guru di SMPN 42 Bandar Lampung dalam link : *<https://s.id/site-smpn42bandarlampung>*.

Project-project assemblr tersebut diharapkan nantinya akan dapat menjadi sebuah inspirasi bagi para siswa lainnya di SMPN 42 Bandar Lampung atau bahkan di skal Nasional dengan dibuktikan bergabungkan siswa-siswi SMPN 42 Bandar Lampung dalam komunitas Assemblr Student's Club berskala Nasional khususnya di kota Bandar Lampung.

Alat dan Bahan

1. Slide Power Point
2. PC Komputer / Laptop / Chromebook
4. Koneksi Internet
5. LCD Proyektor
6. Aplikasi Assemblr
7. Aplikasi S.id

Prosedur Pembuatan

1. Analisis Diferensiasi Sekitar
2. Penentuan Model Pembelajaran : *Discovery Learning*
3. Penentuan Media Pembelajaran : *Assemblr dan S.id*
4. Penyusunan SKENARIO Pembelajaran
5. *Searching* Internet tentang :
 - Diferensiasi Laut
 - Keunikan Pulau Pasaran
 - Kearifan Lokal
 - Karya-karya assemblr sederhana
6. Membuat project assemblr tentang kearifan local oleh siswa
7. Project hasil buatan siswa dikumpulkan berupa link.

8. Link project assemblr kemudian dijadikan microsite menggunakan s.id

Penggunaan

Skenario Pembelajaran

- Siswa diajarkan terlebih dahulu dalam membaut project assemblr
- Siswa membuat project assemblr
- Project assemblr dikumpulkan dan menjadi portofolio

Gambar Pelaksanaan Pembelajaran

- Stimulasi



Problem Statmen



Hasil Portofolio Karya Siswa

Hasil inovasi dapat diperoleh dalam waktu 1 hari saja karena penerapan pembelajaran menggunakan AR ini dapat dilakukan dalam waktu yang singkat.

