

## **EDUKASI ZAKAT MELALUI MEDIA AUGMENTED REALITY (AR) UNTUK SISWA SD MUHAMMADIYAH 7 SURABAYA**

**Arin Setiyowati, M. Arfan Muammar,  
Salma Nadia Salsabilla, Yuliana Permata Sari**

Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surabaya  
*arin.st@fai.um-surabaya.ac.id*

### **Abstract**

There is no innovative educational media for APE (educational aids) for al-Islam subjects, especially in the Zakat chapter. (Educational aids) for al-Islam subjects, especially in the Zakat chapter. So that it has not had a significant impact on students of SDM 7 Surabaya grade 6. Departing from these problems, the strategy that can be done namely making Augmented Reality (AR) Media. The stages of service include preparation, implementation, evaluation mentoring and reporting. augmented reality (AR) received a positive response from students and partners of sd. muhammadiyah 7 surabaya. because the media can overcome the problems that exist in the problems that exist in SD Muhammadiyah 7 Surabaya.

*Keywords: Augmented Reality (AR), Literasi, Media Edukasi, SD Muhammadiyah 7 Surabaya, Zakat.*

### **Abstrak**

Belum adanya media edukasi yang inovatif untuk APE (Alat peraga edukasi) untuk mata pelajaran al-Islam khususnya pada bab Zakat. Sehingga belum memberikan dampak signifikan bagi siswaswi SDM 7 Surabaya kelas 6. Berangkat dari permasalahan tersebut strategi yang dapat dilakukan yakni pembuatan Media Augmented Reality (AR). Tahapan pengabdian meliputi persiapan, pelaksanaan, mentoring evaluasi dan pelaporan. augmented reality (ar) mendapatkan respon yang positif dari siswa maupun pihak mitra sd muhammadiyah 7 surabaya. karena dengan adanya media tersebut dapat mengatasi permasalahan yang ada di sd muhammadiyah 7 surabaya.

*Keywords: Augmented Reality (AR), Literasi, Media Edukasi, SD Muhammadiyah 7 Surabaya, Zakat.*

## **PENDAHULUAN**

SD Muhammadiyah (SDM) 7 Surabaya merupakan salah satu Lembaga Pendidikan dasar Islam unggulan yang didirikan oleh Pimpinan Cabang Muhammadiyah (PCM) Wonokromo pada 06 Juni 1966. SDM 7 Surabaya menamakan dirinya Sekolah Inovatif sebagai respon atas tantangan zaman yang semakin kompleks, menstimulasi SDM 07 Surabaya untuk mempersiapkan generasi Muslim unggul yang

Bertakwa, Berilmu dan Berprestasi. Dengan visi “menjadi Sekolah Inovatif untuk mewujudkan Generasi Muslim yang unggul”, serta penyelenggaraan pembelajaran dengan konsep ECODUVATION (Inovasi Pendidikan Berbasis Ekologi). SDM 7 Surabaya melalui brandingnya sebagai sekolah Inovatif terus berupaya menanamkan nilai-nilai Al-Qur’an dalam kehidupan sehari-hari, mengembangkan proses pembelajaran yang inovatif serta mengembangkan potensi peserta didik melalui 7 unsur keunggulan ‘Sang

inovator' (Achmad Zainuri Arif, 2022)

Salah satu permasalahan dalam pembelajaran yang dihadapi SDM 7 Surabaya adalah belum adanya media edukasi yang inovatif untuk APE (Alat peraga edukasi) untuk mata pelajaran al-Islam khususnya pada bab Zakat. Sehingga belum memberikan dampak signifikan bagi siswaswi SDM 7 Surabaya kelas 6. Beberapa strategi pembelajaran yang dilakukan oleh SDM 7 Surabaya adalah melakukan pembelajaran di luar kelas, mengingat APE yang belum tersedia optimal terlebih yang berbentuk digital untuk membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, diantaranya; pembelajaran di kebun bibit terkait rantai makanan (Habib, n.d.)

Selain itu, mengingat SDM 7 Surabaya sebagai sekolah dasar Islam, maka pemahaman dan internalisasi mendalam untuk mata pelajaran Al-Islam Kemuhammadiyah menjadi penciri khusus lulusan ke depan. Sehingga upaya untuk meningkatkan proses serta fasilitas pembelajaran melalui media edukasi zakat dalam pembelajaran menjadi keniscayaan untuk memacu peningkatan angka pemahaman dan internalisasi nilai-nilai Al-Islam dalam kehidupan siswa-siswi sehari-hari khususnya dalam bermuamalah dan berfilantropi.

Hal tersebut senada dengan persoalan global tentang Indeks Literasi Zakat di Indonesia pada 2022 masih mendapatkan skor 75.26 yang masuk dalam kategori tingkat literasi menengah atau moderat, nilai ini meningkat 8.48 poin dibanding nilai ILZ di tahun 2020 (66.78). Kemudian Hasil pengukuran tingkat pemahaman masyarakat di Indonesia dalam pengetahuan dasar mengenai zakat mendapatkan nilai Indeks 79.01 yang masuk dalam kategori moderat atau menengah. Nilai ini meningkat 6.8

poin dibanding nilai ILZ di tahun 2020 (72.21). Adapun hasil pengukuran tingkat pemahaman lanjutan mengenai zakat, Indonesia memiliki nilai indeks sebesar 68.28 yang masuk dalam kategori menengah. Nilai ini juga meningkat 11.6 poin dari nilai 56.68 pada tahun 2020. (Yumanita, 2018)

Badan Amil Zakat Nasional (Baznas) mencatat bahwa pengumpulan dana zakat, infak, sedekah (ZIS) dan dana sosial keagamaan lainnya (DSKL) mencapai Rp22,43 triliun pada 2022. Nilai tersebut meningkat hingga 58,90% dibandingkan pada tahun sebelumnya. Kenaikan tersebut utamanya berasal dari pembayaran zakat mal sebesar 22,11% dan zakat hewan kurban hingga 400,95%. Kendati, realisasi tersebut baru mencapai 86,29% dari target yang ditetapkan pada 2022 sebesar Rp26 triliun (Yumanita, 2018)

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa terdapat gap yang cukup besar antara potensi dan realisasi penghimpunan dana zakat melalui lembaga amil resmi di Indonesia, sehingga diperlukan kajian yang lebih lanjut untuk mengetahui penyebab masalah tersebut. Terkait permasalahan rendahnya penghimpunan zakat melalui lembaga amil resmi di Indonesia, Ascarya dan Yumanita (2018) telah melakukan studi yang komprehensif. Penelitian tersebut menemukan bahwa yang menjadi permasalahan eksternal terkait rendahnya penghimpunan zakat di lembaga amil resmi antara lain rendahnya tingkat literasi atau pengetahuan masyarakat terhadap zakat baik itu pengetahuan zakat secara umum maupun pengetahuan tentang pentingnya membayar zakat melalui lembaga amil resmi. (Yumanita, 2018)

Hasil kajian tersebut masih merekomendasikan Pemerintah,

BAZNAS dan LAZ untuk memberikan edukasi dan sosialisasi secara masif kepada masyarakat. Namun sosialisasi dan edukasi zakat secara masif tidak akan efektif dan efisien jika stakeholder zakat tidak memiliki peta wilayah tingkat literasi zakat di Indonesia, sehingga diperlukan sebuah metodologi untuk mengukur tingkat literasi masyarakat khususnya muzaki terhadap pengetahuan zakat secara umum maupun pengetahuan tentang pentingnya membayar zakat melalui lembaga amal resmi(Syahdan, 2023).

Berdasarkan data tersebut, peneliti menterjemahkannya pada lingkup literasi zakat pada anak usia sekolah dasar. Mengapa anak usia SD? Karena anak usia SD merupakan masa golden age dalam pembentukan pemikiran dan karakter untuk masa depan. Hal ini dilakukan sebagai edukasi dan doktrin sejak dini untuk sadar akan kewajiban zakat dan berzakat secara tepat melalui lembaga amal zakat resmi. Sehingga ketika literasi zakat sudah diberikan sejak dini, maka lompatan angka indeks literasi zakat dapat meningkat tiap tahunnya sehingga berdampak pada peningkatan dana zakat yang terkumpul dan terdayagunakan(Rahmawati, 2021).

Agar proses internalisasi dan mendukung program-program yang sudah extend tersebut terlaksana dengan penuh kesadaran olah para siswa, maka upaya pengenalan, pemahaman hingga pengimplementasian dari muatan materi ekonomi dan keuangan Syariah ini harus didesain sebagaimana target-target ketrampilan yang mendukung tumbuh kembang anak usia SD. Selain itu juga perlu disesuaikan dengan tugas-tugas perkembangan anak sekolah dasar menurut Havighurst dalam Hurlock (2002) diantaranya mencakup(Setiyowati & Lailatullailia,

2020)

- a. Mempelajari ketrampilan fisik yang diperlukan untuk permainan-permainan yang umum
- b. Membangun sikap yang sehat mengenai diri sendiri sebagai makhluk yang sedang tumbuh
- c. Belajar menyesuaikan diri dengan teman-teman seusianya
- d. Memulai pengembangan peran sosial pria atau wanita yang tepat
- e. Mengembangkan keterampilan-keterampilan dasar untuk membaca, menulis dan berhitung
- f. Mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari
- g. Mengembangkan hati syaria, pengertian moral, tata dan tingkatan nilai
- h. Mengembangkan sikap terhadap kelompok-kelompok sosial dan lembaga-lembaga
- i. Mencapai kebebasan pribadi

Mengingat obyek literasinya adalah anak usia SD, maka diperlukan media edukasi yang kreatif dalam menstimulus dan mempermudah transformasi konten edukasi atas zakat. Melalui PkM ini, tim abdimas dengan mitra SD Muhammadiyah 7 Surabaya menyepakati untuk Menyusun modul digital berbasis Augmented Reality (AR) pada mata pelajaran Al-Islam tema Zakat untuk siswa SDM 7 Surabaya.

Augmented Reality (AR) merupakan teknologi yang memperoleh penggabungan secara real-time terhadap digital konten yang dibuat oleh komputer dengan dunia nyata.

Augmented Reality memperbolehkan pengguna melihat objek maya 2D atau 3D yang diproyeksikan terhadap dunia nyata (Setyawan & Fatirul, 2019). Adapun gambaran modul digital berbasis Augmented Reality untuk tema zakat yang akan didesain oleh tim abdimas sebagaimana berikut:

- Desain produk diwujudkan dalam gambar atau bagan maupun Gerakan aktifitas sesuai KD berbentuk AR. Misal, pada tema Zakat; Mendeskripsikan dan menerapkan ibadah mahdhah; zakat sesuai dengan al-Qur'an dan hadits shahih dalam kehidupan sehari-hari.
- Dalam gambar berikut dicontohkan sub bahasan tentang Shalat, maka berikut rancangan media AR untuk animasi praktek Gerakan shalat supaya memudahkan pemahaman detail setiap Gerakan dari shalat dan bacaannya.

Penerapan AR dalam modul pembelajaran dapat menjadi alat bantu bagi guru sehingga dapat menyampaikan materi tentang Zakat secara efektif dan efisien. Bagi siswa/mahasiswa, teknologi AR dapat menjadi sarana untuk mempercepat pemahaman siswa terhadap materi tentang nilai-nilai filantropi, khususnya zakat. Dengan demikian, diharapkan proses belajar mengajar dapat ditingkatkan dan dibenahi sehingga hasil pembelajaran juga meningkat.

Adapun posisi SDM 7 Surabaya, sebagai sekolah Islam unggulan di kota metropolitan tentu mempunyai peran penting sebagai wujud tanggungjawab terhadap penanaman nilai-nilai AllIslam

Kemuhammadiyah. Mengingat bahwa proses pembelajaran, pemahaman dan pembiasaan yang utama adalah dilakukan sejak dini, khususnya pada usia anak SD yang berkisar usia 6-12 tahun. Maka diperlukan upaya revitalisasi peranan pembelajaran yang bermakna melalui dukungan media edukasi yang menarik, kreatif dan inovatif untuk meningkatkan pemahaman dan optimal dalam proses internalisasi nilai-nilai penting Al-Islam Kemuhammadiyah khususnya terkait spirit filantropi melalui zakat.

Banyak ahli menganggap masa ini sebagai masa tenang atau masa latent, di mana apa yang telah terjadi dan dipupuk pada masa-masa sebelumnya akan berlangsung terus untuk masa-masa selanjutnya (Yumanita, 2018). Sedangkan, menurut (Wong, 2009) anak sekolah adalah anak pada usia 6-12 tahun, yang artinya sekolah menjadi pengalaman inti anak, serta merupakan masa anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu.

Berbeda dengan Piaget, anak usia SD adalah anak usia 7 – 11 tahun mengalami tingkat perkembangan Operasional konkret. Yakni permulaan berpikir rasional, hal ini berarti anak memiliki operasi-operasi logis yang dapat diterapkannya pada masalah-masalah yang konkret. Sehingga, upaya untuk meningkatkan indeks literasi ekonomi dan keuangan Syariah sudah seharusnya dimulai dari usia-usia emas ini, khususnya usia anak SD. Tentunya melalui media-media yang konkret, menarik, ada unsur game/ permainan, tidak lupa mengandung unsur kognitif, afektif dan syariah (Yusron et al., 2022).

Edukasi dan pembiasaan berderma melalui zakat yang benar melalui media digital berbasis Augmented Reality menjadi upaya tim abdimas dan pihak sekolah guna mencapai tingkat literasi tertinggi dalam indeks literasi zakat agar optimal pencapaian maqashid syariahnya yang sesuai dengan ajaran dan nilai-nilai Islam, yang bersumber pada Al-Qur'an dan As-Sunnah(Wulandari & Sari, 2022). Khususnya mencakup keuangan sosial meliputi zakat, infaq dan shodaqoh, serta wakaf. Maka, Fokus kegiatan ini, tim abdimas UMSurabaya bersama SDM 7 Surabaya menyepakati untuk melakukan kemitraan berupa Media Pembelajaran Digital berbasis Augmented Reality untuk tema Zakat kelas 6.

## **METODE**

Secara umum metode yang tim abdimas Universitas Muhammadiyah Surabaya gunakan dalam penerapan edukasi zakat melalui media Augmented Reality (AR) di SD Muhammadiyah 7 Surabaya melalui beberapa tahapan yakni persiapan, Pelaksanaan, Monitoring Evaluasi, dan Pelaporan.

### **1. Persiapan**

Dalam tahapan pertama ini yakni persiapan, persiapan dilakukan seperti pembuatan media edukasi berupa Augmented Reality (AR). Dimulai dengan pembuatan naskah terlebih dahulu, setelah itu dilanjutkan dengan proses pembuatan animasi Augmented Reality (AR) tersebut.

### **2. Pelaksanaan**

Setelah pembuatan media Augmented Reality (AR) telah selesai maka dilakukan uji coba awal untuk menguji media AR pada sekelompok

kecil siswa untuk mendapatkan umpan balik. Maka setelah itu dilakukan pelaksanaan atas media yang telah dibuat dan diuji coba.

Pelaksanaan dilaksanakan sebanyak 4 pertemuan dengan rasio dua kali pertemuan di kelas 5 dan dua pertemuan di kelas 6, disetiap sesi pembelajaran didampingi tim dan guru pengampu pelajaran yang menggunakan media pendukungnya menggunakan aplikasi AR yang sudah dikembangkan.

### **3. Monitoring Evaluasi**

Setiap sesi pelaksanaan selalu dilaksanakannya monitoring evaluasi. Tujuan adanya mentoring evaluasi tersebut sebagai penilaian peningkatan pemahaman siswa tentang zakat setelah menggunakan media AR.

Pelaksanaan monitoring evaluasi dilaksanakan dengan melakukan post test tingkat pemahaman kepada siswa kelas 5 dan 6. Selain itu juga dilakukan wawancara terhadap beberapa siswa sebagai perwakilan dari seluruh murid kelas 5 dan 6.

### **4. Pelaporan**

Tahap terakhir yakni pelaporan dengan tujuan mendokumentasikan hasil pengabdian dan berbagi temuan dengan komunitas akademik. Dalam proses pelaporan ini dilakukan juga luaran-luaran seperti publikasi jurnal dan publikasi di platform media berita, video kegiatan pelaksanaan yang upload di media sosial berupa youtube.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengabdian ini dilatarbelangi dengan belum adanya media edukasi yang inovatif untuk APE (Alat peraga edukasi) untuk mata pelajaran al-Islam khususnya pada bab Zakat. Sehingga belum memberikan dampak signifikan

bagi siswaswi SDM 7 Surabaya kelas 6.

SD Muhammadiyah 7 Surabaya sebagai sekolah dasar Islam, maka pemahaman dan internalisasi mendalam untuk mata pelajaran Al-Islam Kemuhammadiyah menjadi penciri khusus lulusan ke depan. Sehingga upaya untuk meningkatkan proses serta fasilitas pembelajaran melalui media edukasi zakat dalam pembelajaran menjadi keniscayaan untuk memacu peningkatan angka pemahaman dan internalisasi nilai-nilai Al-Islam dalam kehidupan siswa-siswi sehari-hari khususnya dalam bermuamalah dan berfilantropi.

Augmented Reality (AR) sebagai strategi atas permasalahan yang sedang dialami SD Muhammadiyah 7 Surabaya.

Adapun tahapan - tahapan dalam Edukasi Zakat Melalui Media Augmented Reality (AR) Untuk Siswa Sd Muhammadiyah 7 Surabaya sebagai berikut:

### 1. Persiapan

Menyiapkan media merupakan salah satu persiapan yang disiapkan. media itu meliputi buku edukasi yang sudah terinstal dengan Augmented Reality (AR). Augmented Reality (AR) diawali dengan proses pembuatan buku dengan alur cerita yang sesuai dengan tema tersebut. Bahasa yang ringan dan animasi yang unik menjadi salah satu ciri khas dari buku tersebut sebelum menjadi Augmented Reality (AR).



Gambar 1. Media Literasi

Setelah jadi maka masuk ke proses selanjutnya yakni pembuatan Augmented Reality (AR). Terdapat alat dan bahan yang diperlukan dalam proses pembuatannya seperti:

1. Komputer/Laptop: Untuk mengembangkan aplikasi AR, diperlukan komputer atau laptop dengan spesifikasi yang memadai.
2. Perangkat Mobile (Smartphone/Tablet): Digunakan untuk menguji dan menjalankan aplikasi AR.
3. Kamera: Kebanyakan perangkat mobile sudah memiliki kamera yang memadai untuk menangkap lingkungan nyata sebagai dasar augmented reality.
4. Headset AR (Opsional): Untuk pengalaman yang lebih imersif, bisa menggunakan headset khusus seperti Microsoft HoloLens.
5. Software Pengembangan AR: Perangkat lunak seperti Unity3D dengan plugin AR (misalnya, AR Foundation, Vuforia) digunakan untuk membuat aplikasi AR.
6. SDK (Software Development Kit): SDK seperti ARKit untuk iOS dan ARCore untuk Android diperlukan untuk pengembangan aplikasi AR pada platform masing-masing.
7. Asset 3D: Model dan tekstur 3D yang digunakan sebagai konten yang akan ditampilkan dalam aplikasi AR.
8. Marker: Gambar atau objek yang dikenali oleh aplikasi AR untuk menampilkan konten augmented reality

(opsional tergantung jenis AR).

Setelah alat dan bahan sudah lengkap maka masuk kedalam proses selanjutnya yakni pembuatan Augmented Reality (AR) adapun proses pembuatannya terdapat beberapa tahapan seperti:

1. Perencanaan dan Desain: perencanaan dan desain ini dengan menentukan tujuan dan konsep aplikasi AR. Setelah itu membuat storyboard dan wireframe untuk menggambarkan alur aplikasi.
2. Pengembangan Konten: membuat atau impor asset 3D yang akan digunakan. Setelah itu menyiapkan marker jika diperlukan (misalnya gambar yang akan digunakan sebagai referensi).
3. Pengembangan Aplikasi: menggunakan Unity3D atau platform pengembangan lain untuk mengintegrasikan asset dan membuat logika aplikasi. Setelah itu implementasi SDK AR (seperti ARKit atau ARCore) untuk menambahkan fitur AR. membuat interaksi pengguna dan antarmuka sesuai kebutuhan.
4. Pengujian: menguji aplikasi pada perangkat mobile untuk memastikan semua fitur berfungsi dengan baik. memperbaiki bug dan optimalkan performa.
5. Peluncuran: Setelah pengujian selesai dan aplikasi siap, rilis aplikasi di platform distribusi seperti Google Play Store atau Apple App Store.

## 2. Pelaksanaan

Setelah pembuatan media Augmented Reality (AR) selesai, dilakukan uji coba awal untuk menguji media AR tersebut pada sekelompok kecil siswa guna mendapatkan umpan balik. Uji coba ini sangat penting untuk memancarkan efektivitas media yang dikembangkan dan mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan. Umpan balik dari siswa dapat memberikan wawasan berharga tentang seberapa baik media AR tersebut diterima dan dipahami oleh mereka. Selain itu, uji coba ini juga membantu dalam mengukur sejauh mana media AR dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan.

Setelah uji coba awal dan analisis umpan balik selesai, pelaksanaan media AR yang telah dibuat dan diuji coba pun dilaksanakan. Pelaksanaan ini dilakukan dalam empat pertemuan, dengan rasio dua kali pertemuan di kelas 5 dan dua pertemuan di kelas 6. Pembagian ini dilakukan untuk memastikan bahwa media AR dapat diujicobakan pada siswa dengan berbagai tingkat pemahaman dan kemampuan. Di setiap sesi pembelajaran, tim pengembang media dan guru pengampu pelajaran hadir untuk mendampingi proses pembelajaran. Kehadiran tim pengembang penting untuk memberikan bantuan teknis jika terjadi masalah teknis selama penggunaan media AR. Sedangkan guru pengampu pelajaran bertugas memastikan bahwa materi yang disampaikan melalui media AR sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran.



**Gambar 2. Pelaksanaan Pembelajaran menggunakan Augmented Reality (AR)**

Pada setiap pertemuan, media pendukung yang digunakan adalah aplikasi AR yang sudah dikembangkan. Aplikasi ini dirancang untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dengan memberikan visualisasi yang menarik dan interaktif. Misalnya, dalam pembelajaran sains, aplikasi AR dapat menampilkan model 3D dari organ tubuh manusia yang dapat diputar dan diperbesar untuk mempelajari fungsinya. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Selain itu, aplikasi AR juga memungkinkan adanya simulasi dan eksperimen virtual yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung tanpa risiko.

Setiap sesi pembelajaran dimulai dengan pengenalan singkat tentang cara menggunakan aplikasi AR. Guru pengampu menjelaskan langkah-langkah dasar, seperti cara meng-scan marker atau gambar yang digunakan sebagai titik referensi untuk menampilkan konten AR. Setelah itu, siswa diberi waktu untuk mencoba sendiri aplikasi AR dengan bimbingan dari guru dan tim pengembang. Selama sesi ini, siswa diajak untuk aktif berpartisipasi dan memberikan tanggapan mereka tentang penggunaan media AR.



**Gambar 3. Pelaksanaan Augmented Reality (AR)**

Pada akhir setiap pertemuan, diadakan sesi diskusi untuk mengumpulkan umpan balik dari siswa dan guru pengampu. Umpan balik ini digunakan untuk melakukan penyesuaian dan perbaikan pada aplikasi AR sebelum digunakan secara luas. Dengan demikian, proses ini tidak hanya membantu memastikan bahwa media AR efektif dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

### **3. Monitoring Evaluasi**

Setiap sesi pelaksanaan media Augmented Reality (AR) selalu ditayangkan dengan monitoring dan evaluasi yang teratur. Monitoring evaluasi ini bertujuan untuk menilai peningkatan pemahaman siswa mengenai zakat setelah mereka menggunakan media AR tersebut. Proses monitoring evaluasi ini sangat penting karena memungkinkan pengembang dan pengajar untuk mengukur efektivitas media AR dalam meningkatkan pengetahuan siswa. Hal ini juga membantu dalam mengidentifikasi area yang mungkin memerlukan perbaikan atau penyesuaian lebih lanjut.



**Gambar 4. Pelaksanaan Mentoring dan Evaluasi**

Pelaksanaan monitoring evaluasi dilakukan dengan beberapa metode. Salah satu metode utama yang digunakan adalah post-test yang dilakukan pada siswa kelas 5 dan 6. Post-test ini dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman siswa setelah mereka terpapar materi zakat melalui media AR. Soal-soal dalam post-test biasanya mencakup pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan konsep dasar zakat, perhitungan zakat, dan pentingnya zakat dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, hasil dari post-test ini memberikan gambaran yang jelas tentang sejauh mana siswa telah memahami materi yang diajarkan.

Selain post-test, wawancara juga dilakukan terhadap beberapa siswa yang dipilih sebagai perwakilan dari seluruh murid kelas 5 dan 6. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan umpan balik langsung dari siswa tentang pengalaman mereka menggunakan media AR. Pertanyaan dalam wawancara biasanya mencakup aspek-aspek seperti kemudahan penggunaan aplikasi AR, bagian paling menarik dari pembelajaran, serta saran untuk perbaikan media AR di masa mendatang. Wawancara ini tidak hanya membantu dalam memancarkan efektivitas media AR, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk menyuarakan pendapat mereka dan merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Pemantauan evaluasi yang terstruktur seperti ini memberikan banyak manfaat. Pertama, hasil evaluasi dapat digunakan untuk memperbaiki dan mengembangkan lebih lanjut media AR sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Kedua, data yang diperoleh dari post-test dan wawancara dapat membantu dalam membuat laporan yang lebih komprehensif tentang dampak penggunaan AR dalam pembelajaran zakat. Ketiga, monitoring evaluasi juga memastikan bahwa tujuan pembelajaran

tercapai dengan baik dan media AR benar-benar memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman siswa.

#### **4. Pelaporan**

Tahap terakhir dalam proses pengabdian adalah pelaporan, yang bertujuan untuk mendokumentasikan hasil pengabdian dan berbagi temuan dengan komunitas akademik. Proses pelaporan ini sangat penting karena mencakup berbagai luaran yang bermanfaat untuk disebarkan kepada khalayak yang lebih luas. Salah satu bentuk luaran adalah publikasi jurnal. Publikasi jurnal dilakukan untuk memastikan bahwa hasil penelitian dan pengabdian dapat diakses oleh sejawatan lainnya, yang kemudian dapat menggunakannya sebagai referensi dalam penelitian mereka sendiri. Artikel yang dipublikasikan biasanya melalui proses review yang ketat untuk menjamin kualitas dan validitas dari temuan yang disampaikan.

Selain publikasi jurnal, hasil pengabdian juga dapat dipublikasikan di platform media berita. Publikasi di media berita bertujuan untuk menjangkau audiens yang lebih luas, termasuk masyarakat umum yang mungkin tidak memiliki akses ke jurnal akademik. Dengan demikian, diketahui informasi tentang kegiatan pengabdian dan hasilnya dapat dilakukan oleh lebih banyak orang, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat tentang topik yang dibahas.

Selain itu, dokumentasi video dari kegiatan pelaksanaan juga merupakan bagian penting dari proses pelaporan. Video kegiatan ini dapat diunggah di media sosial seperti YouTube. Penggunaan YouTube sebagai platform untuk menyebarkan video kegiatan memungkinkan akses yang lebih mudah dan cepat bagi siapa saja yang tertarik

untuk mengetahui lebih lanjut tentang proses dan hasil pengabdian. Video yang diunggah dapat mencakup berbagai aspek kegiatan, mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga hasil akhir yang dicapai. Dengan visualisasi yang menarik dan informatif, video ini dapat membantu memperjelas dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan.

## SIMPULAN

Dengan adanya augmented reality (ar) mendapatkan respon yang positif dari siswa maupun pihak mitra sd muhammadiyah 7 surabaya. karena dengan adanya media tersebut dapat mengatasi permasalahan yang ada di sd muhammadiyah 7 surabaya. tahapan tahapan dari edukasi zakat melalui media Augmented Reality (AR) untuk siswa sd muhammadiyah 7 surabaya meliputi persiapan, pelaksanaan, mentoring evaluasi, dan pelaporan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim abdimas Universitas Muhammadiyah Surabaya banyak mengucapkan terima kasih kepada SD Muhammadiyah 7 Surabaya yang telah memberikan fasilitas kepada tim kami sehingga tim kami dapat melaksanakan salah satu dari tri dharma perguruan tinggi yakni menyelenggarakan pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

Ucapan terima kasih juga tidak luput kami sampaikan kepada Majelis Dikti PP Muhammadiyah sebagai pemberi fasilitas kepada tim Abdimas Universitas Muhammadiyah Surabaya berupa dana dan para pihak yang terlibat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Zainuri Arif. (2022). *SD Muhammadiyah 7 Surabaya*. <https://www.sekolahinovatifjagir.sch.id/>
- Habib. (n.d.). *Kelas Alam di Taman Flora, Murid Temukan Ini*. Retrieved August 1, 2024, from <https://pwmu.co/323212/10/21/kelas-alam-di-taman-flora-murid-temukan-ini/>
- Rahmawati, F. (2021). Penggunaan Augmented Reality sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Program Pengabdian Masyarakat*.
- Setiyowati, A., & Lailatullailia, D. (2020). *LITERASI KEUANGAN SYARIAH MELALUI MEDIA EDUKATIF UNTUK ANAK USIA SEKOLAH DASAR di SD MUHAMMADIYAH SURABAYA* (Vol. 1, Issue 1). <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/HMN>
- Setyawan, B., & Fatirul, A. N. (2019). Augmented reality dalam pembelajaran IPA bagi siswa SD. *Kwangsan*, 7(1), 286912.
- Syahdan, M. H. (2023). Penggunaan Game Edukasi Matematika dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Dunia Ilmu*, 3(6).
- Wong, D. L. (2009). *Buku ajar keperawatan pediatrik*. Penerbit Buku Kedokteran.
- Wulandari, H., & Sari, R. C. (2022). EFFECTIVENESS OF USING "SYIRA ADVENTURE BOOK WITH AUGMENTED REALITY" TO INCREASE UNDERSTANDING BASIC CONCEPT OF SHARIA FINANCIAL LITERACY AT

- SD N SEMAGUNG. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 11(4), 40–57.
- Yumanita, D. (2018). *Analisis Rendahnya Pengumpulan Zakat Di Indonesia Dan Alternatif Solusinya*.
- Yusron, Moh., Setiyowati, A., & Huda, F. (2022). Efektivitas sirkuit keuangan syariah sebagai media edukasi Simpel Bank Syariah untuk anak usia SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(2), 217–231. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i2.50442>