

Pemanfaatan Aplikasi GO Penyu sebagai Media Edukasi Konservasi Penyu di SD Negeri 1 Ujungsemi Cirebon

Riri Safitri, Dewi Elfidasari, Endah Sulisthyani, Ade Jamal

Informatika, Universitas Al Azhar Indonesia,
Biologi, Universitas Al Azhar Indonesia,

riri@uai.ac.id

Ringkasan

Penyu merupakan salah satu hewan langka dan dilindungi karena populasinya yang terancam punah dan termasuk dalam IUCN Red List yang dikeluarkan oleh organisasi IUCN (The International Union for Conservation of Nature, 2007). Penyu telah terdaftar dalam Appendix 1 CITES (Convention on International Trade in Endangered Species), yang artinya telah ditetapkan sebagai spesies yang terancam punah dan tidak diperbolehkan untuk diperdagangkan. Konservasi penyu di Indonesia terancam, karena perdagangan telur penyu, penangkapan induk penyu, dan kematian penyu yang disebabkan oleh keterlibatan yang tidak disengaja dalam kegiatan penangkapan ikan, meskipun faktanya Indonesia adalah rumah bagi enam dari tujuh spesies penyu langka di dunia. Konservasi merupakan salah satu pendekatan untuk menjaga ekosistem penyu agar tidak punah, namun aspek terpenting dari konservasi adalah meningkatkan kesadaran masyarakat tentang perlunya perlindungan penyu. Aplikasi “GO Penyu” bertujuan untuk mengedukasi anak-anak di Indonesia, tentang perlunya konservasi dan perlindungan penyu. Aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan teknologi Augmented Reality dan Virtual Reality dalam bentuk 3D, animasi, kuis, dan game virtual. Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan di SDN 1 UjungSemi Cirebon, terdapat respon sangat baik dalam edukasi konservasi penyu melalui aplikasi ini. Adanya peningkatan pemahaman siswa mengenai konservasi penyu, yang terlihat dari hasil pengujian yang dilakukan melalui aplikasi Go Penyu dengan kenaikan sebesar 361% dengan nilai rata-rata sebelum menggunakan aplikasi 89,13 naik menjadi 410,86 dengan nilai maksimum 500. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Go Penyu dapat menjadi alternatif media edukasi konservasi penyu. Aplikasi Go Penyu siswa dapat bermain sambil belajar tentang konservasi penyu.

Kata kunci: *Aplikasi Mobile, Augmented Reality, Konservasi, Penyu, Anak-anak*