

LAPORAN

PROGRAM KEMITRAAN MASYARAKAT (PKM)

**PENDAMPINGAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
KREATIF DAN INTERAKTIF BERBASIS VIRTUAL REALITY
BAGI GURU-GURU DI SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH
MAJLIS DIKDASMEN JAKARTA TIMUR**



Oleh :

Trisni Handayani, M.Pd. (0317088403)

Gufron Amirullah, M.Pd. (0319057402)

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
TAHUN 2019**

**HALAMAN PENGESAHAN USULAN
PROGRAM KEMITRAAN MASYARAKAT (PKM)**

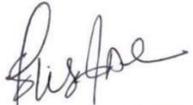
1. Judul : Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Kreatif dan Interaktif berbasis Virtual Reality bagi guru-guru SD Muhammadiyah Majelis DIKDASMEN Jakarta Timur
2. Mitra Program PKM : SD Muhammadiyah DKI Jakarta Timur
3. Jenis Mitra : Pelatihan
4. Ketua Tim Pengusul
 - a. Nama : Trisni Handayani,M.Pd.
 - b. NIDN : 0317088403
 - c. Jabatan/Golongan : Lektor/IIIc
 - d. Program Studi/Fakultas : PGSD/FKIP
 - e. Perguruan Tinggi : UHAMKA
 - f. Bidang Keahlian : Manajemen Pendidikan
 - g. Alamat Kantor /Telp/Faks/e-mail : Jl. Tanah Merdeka, Ciracas, Jakarta Timur
 - h. Alamat Rumah/Telp/Faks/ e-mail : Jl. Ciracas, Jakarta Timur
5. Anggota Tim Pengusul
 - a. Jumlah Anggota : Dosen 1 orang
 - b. Nama Anggota I/bidang keahlian : Gufron Amirullah,M.Pd.
6. Mahasiswa yang terlibat : 2 Orang/ PGSD
7. Alamat Lokasi Kegiatan/Mitra (1)
 - a. Wilayah Mitra (Desa / Kecamatan) : Jakarta Timur
 - b. Kabupaten / Kota : Jakarta
 - c. Provinsi : DKI Jakarta
 - d. Jarak PT ke lokasi mitra (km) : 7,2 KM
 - e. Alamat Mitra/Telp/Faks : Jl. Tanjung Lengkong No.4, Jakarta Timur
8. Lokasi Kegiatan/Mitra (2)
 - f. Wilayah Mitra (Desa / Kecamatan) : Duren Sawit
 - g. Kabupaten / Kota : Jakarta Timur
 - h. Provinsi : DKI Jakarta
 - i. Jarak PT ke lokasi mitra (km) : 8,2 KM
 - j. Alamat Mitra/Telp/Faks : Jl. SMAN 71 No.18, Duren Sawit, Jakarta Timur
9. Luaran yang dihasilkan : Bertra Online Koranmu
10. Jangka waktu pelaksanaan : 3 Bulan
11. Biaya Total : Rp. 10.000.000,-

Mengetahui,
Dekan




Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd.
NIDN. 0317126903

Jakarta, 13 November 2019
Ketua Tim Pengusul,


Trisni Handayani, M.Pd.
NIDN. 0317088403

Mengetahui,
Ketua LPM UHAMKA




Prof. Dr. Hj. Nani Sholihati, M.Pd.
NIDN. 0029116401

DAFTAR ISI

	hal
LEMBAR PENGESAHAN	
IDENTITAS DAN URAIAN UMUM	i
DAFTAR ISI	ii
RINGKASAN	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Analisis Situasi	1
B. Permasalahan Mitra	3
BAB II TARGET LUARAN	4
A. Target	4
B. Luaran	4
BAB III METODE PELAKSANAAN	5
BAB IV KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI	7
A. Kelayakan Perguruan Tinggi	7
B. Kualifikasi Tim Pelaksana	8
BAB V HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI	9
A. Hasil Kegiatan	8
B. Luaran	9
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	16
A. Kesimpulan	16
B. Saran	17
DAFTAR PUSTAKA	18
Lampiran 1. Realisasi Anggaran Kegiatan	19
Lampiran 2. Materi Kegiatan dan Instrumen	20
Lampiran 3. Personalia Tenaga Pelaksana dan Kualifikasinya	21
Lampiran 4. Luaran Kegiatan	28
Lampiran 5. Foto Kegiatan	31
Lampiran 6. Surat Pernyataan Kesiapan Mitra	40
Lampiran 7. Daftar Hadir Peserta	41
Lampiran 8. Kwitansi	42

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Memasuki era globalisasi saat ini, isu tentang perbaikan sektor pendidikan di Indonesia terus menggelinding. Hal ini terjadi tidak hanya dalam jalur pendidikan umum, tetapi diarahkan pada semua jalur dan jenjang pendidikan. Bersamaan dengan itu, prestasi pendidikan di Indonesia saat ini masih tertinggal jauh di bawah negara-negara Asia lainnya seperti Singapura, Jepang dan Malaysia. Pendidikan di era revolusi industry 4.0 saat ini mengalami dampak dan imbasnya baik dalam proses pembelajaran dan hasil pembelajarannya. Peningkatan kinerja dan profesionalisme guru harus diberikan pembaharuan sesuai dengan zamannya. Oleh karena itu regulasi disegala bidang mempengaruhi mutu pendidikan Indonesia salah satunya adalah mutu guru. Ketika guru tidak dapat mengikuti perkembangan zaman dengan menggunakan teknologi dengan kemudahan disegala bidang. Namun dengan adanya inovasi teknologi tersebut tetap dibutuhkan kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Para siswa di generasi milenial dapat mengunjungi Padjajaran, melintasi gunung berapi, dan bahkan menjelajahi planet-planet nan jauh di sana. Semua itu menjadi mungkin berkat Virtual Reality (VR)

Ternyata kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran masih sangat kurang, hal ini terlihat dari kondisi yang ada saat ini bawah guru-guru di sekolah dasar Muhamamdiyah masih mengajar dengan seadanya tanpa emnggunakan maedia pembelajran yang kreatif dan interaktif. Banyak factor yang mempengaruhi motivasi guru dalam membuat media pemebelajran, oleh karena itu perlu adanya pendampingan dalam membut media

pembelajaran. Sekolah Dasar Muhamamdiyah di DKI Jakarta merupakan sekolah binaan yang berada dibawah Majelis Dikdasmen ilayah DKI Jakarta.

Keadaan guru yang kurang termotivasi dalam membuat media pemebelajaran, mengakibatkan prstasi sekolah tidak meningkat. Sehingga guru sekedar hanya menggugurkan kewajiban saja hanya untuk mengajar. Begitu juga dengan rutinitas yang telah dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran dan sudah disibukan dengan kegiatan adminitratif yang harus diselesaikan oleh guru setelah pembelajaran berakhir, sehingga guru menganggap tidak ada

waktu untuk membuat media pembelajaran. Guru dalam proses pembelajaran hanya mengandalkan satu metode atau bahkan tidak ada inovasi dalam proses pembelajaran sehingga

guru kebingungan media apa yang aps dan cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Aggapan guru bahwa media pembelajaran tidak penting, karena yang penting hanyalah bagaimana materi itu dapat tersampiakn kepada peserta didik dengan baik dan tuntas.

Pendampingan pembuatan media pemebelajaran kreatif dan interaktif berbasi virtuali reality

merupakan salah satu program bagian dari pengabdian masyarakat yang memang harus dilakukan oleh dosen sebagai bagian dari pengembangan ilmu pengetahuan dan tekhnologi

yang harus diterapkan di berbagai sekolah mitra UHAMKA. Terutama pada sekolah dibawah naungan Majelis Dikdasmen Jakarta Timur dengan biaya yang tidak memberatkan

pihak sekolah dengan begitu aktivitas pembelajaran dapat terlaksana dnegan menyenangkan an siswa dapat semnagta dan termotivsi dalam kegiatan pembelajaran.

B. Permasalahan Mitra

Identifikasi permasalahan yang dihadapi mitra di Sekolah Dasar Muhamamadiyah Jakarta Timur yaitu:

1. Belum adanya pemahaman yang jelas mengenai media pembelajaran kreatif dan interkatif.
2. Guru kurang sensitif terhadap waktu dan terjebak dengan rutinitas kerja.
3. Kurangnya motivasi dan inovasi dalam proses pembelajaran terutama dalam pembuatan media pembelajaran.
4. Banyak guru yang menganggap bahwa media pembelajaran tidak penting yang penting adalah bagaimana materi pelajaran dapat ditransfer ke peserta didik dengan tuntas.

BAB II

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

A. Target

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini target yang kami tuju adalah para guru-guru di lingkungan Majelis Dikdasmen Wilayah DKI Jakarta. UHAMKA sebagai salah satu amal usaha Muhammadiyah mempunyai kewajiban dan dipandang perlu untuk melakukan pengabdian kepada guru-guru dan amal usaha lainnya di bidang pendidikan. Melihat situasi dan kondisi saat ini maka perlu adanya pendampingan dan pelatihan bagi guru untuk melakukan pembuatan media pembelajaran interaktif dan kreatif, sebagai bentuk peningkatan kualitas dan mutu pendidikan maka perlu adanya peningkatan dan mutu dari SDM yaitu guru dan tenaga kependidikan yang unggul dalam bidangnya. Target kami sejumlah 30 orang guru dan Alhamdulillah terpenuhi sesuai dengan undangan yang kami buat bahkan melebihi target yang ditentukan.

B. Luaran

Adapun luaran dalam pengabdian masyarakat ini adantara lain yaitu berupa Berita *online*

BAB III

METODE PELAKSANAAN

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka pendampingan pengembangan Media pembelajaran kreatif dan interaktif meliputi:

1. Penyampaian materi untuk menambah wawasan dan keilmuan tentang Media pembelajaran
2. Penyampaian materi pentingnya membuat media pembelajaran kreatif dan interaktif.
3. Pendampingan pembuatan media pembelajaran kreatif dan interaktif berbasis IT.

Tabel 3.1
Kegiatan Pelatihan

No	Materi	Cakupan Materi	Durasi	Metode
1	Konsep Media Pembelajaran	1. Teori Media Pembelajaran 2. Masalah yang dihadapi guru dalam memuat media pembelajaran	4JP	Diskusi dan Edugames
2	Memahami Pentingnya Media Pembelajaran	1. Urgensi media pembelajaran kreatif dan interaktif di era revolusi industry 4.0 2. Dampak positif dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan produktif	4 JP	Edugames dan Diskusi
3	Strategi dalam Memilih Media Pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa	Strategi dalam Memilih Media Pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa	4 JP	<i>Proble Base Solving</i>
4	Media Pembelajaran berbasis Virtual Reality	1. Cara mudah membuat Media Pembelajaran Interaktif dan Kreatif 2. Menggunakan media Virtual Reality untuk proses pembelajaran	8 JP	<i>Proble Base Solving</i>
5	Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Kreatif dan Interaktif	1. Implementasi pembuatan Media Pembelajaran 2. Pelatihan Pendampingan Media Pembelajaran Kreatif dan Interaktif	8 JP	<i>Proble Base Solving Workshop</i>

Total jam dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini berjumlah 28 jam yang di bagi menjadi 2 hari pelaksanaan kegiatannya dan selebihnya adalah pendampingan. Adapun jadwal kegiatan Pengabdian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2.
Jadwal Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Bulan											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1.	Persiapan dan konsolidasi tim	■											
2	Analisis Situasi		■										
3	Diskusi Permasalahan Mitra		■	■									
2.	Membuat Proposal				■								
3.	Review proposal					■	■						
4.	Perbaiki Proposal							■					
5.	Tanda tangan Kontrak								■				
6.	Kegiatan Pelatihan									■	■		
7.	Pendampingan										■	■	
8.	Diskusi hasil											■	
9.	Evaluasi kegiatan												■
10.	Penyusunan laporan kegiatan												■
11.	Penyerahan laporan kegiatan												■

Kegiatan pengabdian masyarakat pelatihan media pembelajaran interaktif dan kreatif berbasis Virtual Reality telah terlaksana sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan mulai dari persiapan, analisis situasi, pembuatan proposal, kegiatan pelatihan dan penyusunan laporan kegiatan. Dan mendapatkan apresiasi dan respon yang baik dan positif bagi guru-guru Sekolah Dasar Muhammadiyah di lingkungan DKI Jakarta.

BAB IV

KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

A. Kelayakan Perguruan Tinggi

Kegiatan pengabdian masyarakat (PPM) memiliki peran sentral dalam upaya mewujudkan visi UHAMKA. Kegiatan PPM diselenggarakan dalam rangka penerapan, pengembangan, dan penyebaran ilmu pengetahuan, teknologi, seni yang dapat mensejahterakan individu dan masyarakat, mendukung dan berkontribusi pada pembangaunna daerah dan nasional. Hal ini sejalan dengan tujuan LPPM UHAMKA untuk : (1) mewujudkan keunggulan PPM di UHAMKA, (2) mewujudkan daya saing UHAMKA di bidang PPM tingkat nasional, maupun internasional, (3) meningkatkan angka partisipasi dosen dan mahasiswa UHAMKA dalam melaksanakan kegiatan PPM yang bermutu, dan (4) meningkatkan kapasitas pengelolaan PPM UHAMKA.

Arah kebijakan PPM UHAMKA dikembangkan sebagai pedoman bagi seluruh dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan PPM yang memiliki nilai keunggulan sebagai dasar pembentukan dan pengembangan payung pengabdian menurut bidang ilmu di masing-masing bidang studi sesuai dengan kebutuhan stakeholders. Sebagai unit pelayanan teknis dalam implementasi catur darma perguruan tinggi Muhammadiyah, LPPM UHAMKA memiliki tata organisasi sebagaimana tertuang dalam stautu UHAMKA.

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka terakreditasi A (unggul) telah memiliki berbagai karya dan inovasi pengembangan baik SDM maupun dalam bidang keilmuan lainnya. Sehingga UHAMKA semakin dipercaya dan mendapat tanggung jawab untuk memberikan yang terbaik bagi masyarakat yang memang membutuhkan baik di bidang pendidikan maupun non pendidikan.

B. Kualifikasi Tim Pelaksana

Kualifikasi ketua tim pelaksana IBM sebagaimana disajikan pada biodata terlampir, maka untuk tingkat keberhasilan program ini sangat tinggi. Hal ini didukung oleh pengalaman secara teoritis dan praktis dalam pemberdayaan masyarakat yang selama ini dilaksanakan dan dikembangkan. Ketua tim IBM dikenal sebagai dosen UHAMKA di Pendidikan Ekonomi FKIP UHAMKA bidang keahlian Manajemen Pendidikan, dan telah melaksanakan berbagai bidang pengabdian masyarakat. Saat ini sedang melaksanakan study lanjut dibidang pendidikan dasar. Berbagai penelitian telah dihasilkan terait dengan pendidikan dan beberapa kerjasama dengan perusahaan baik swasta maupun BUMN. Dan menjadi dosen pengajar pada pendidikan profesi guru (PPG) baik Prajabatan dan Dalam Jabatan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan telah memiliki NRP (Nomor Registrasi Penguji) untuk UKIN. Secara otomatis telah tersertifikasi dosen Nasional. Karna hanya dosen yang telah sertifikais yang bisa menjadi instruktur di PPG.

Anggota tim adalah dosen program studi Pendidikan Biologi dan sering menjadi Narasumber Nasional terkait dengan pelatihan dan pengembangan berbagai perangkat pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru-guru milenial. Bapak gufron juga sebagai intruktur pada kegiatan PPG dan LPD yang pesertanya dari seluruh Indonesia, baik PPG Prajabatan, Dalam jabatan maupun Darsus. Selain itu berkolaborasi dengan mitra UHAMKA yang memang membutuhkan pendampingan dari LPTK UHAMKA. Selain tim tersebut di atas untuk meninjau kegiatan pengabdian masyarakat di bantu oleh beberapa mahasiswa. Kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat berjalan dengan baik sesuai dengan target luaran yang ingin di capai.

BAB V

HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

A. Hasil Kegiatan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Kreatif dan Interaktif

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dimulai dengan pembukaan oleh ketua Majelis Dikdasmen Jakarta Timur Bapak Supriansyah, M.Pd, menurut beliau sebagai salah satu amal usaha Muhammadiyah yang perlu mendapat pendampingan untuk meningkatkan profesionalisme guru, beliau menginginkan adanya kegiatan pendampingan terkait dengan pengembangan kompetensi yang dimiliki oleh guru-guru SD Muhammadiyah yang berada di bawah naungan Majelis Dikdasmen Jakarta Timur. Setelah acara pembukaan dilanjutkan dengan kegiatan materi adapun susunan agenda kegiatan sebagai berikut:

Tabel 5.1
Agenda Kegiatan Pelatihan Hari Pertama

No	Waktu	Kegiatan	Penanggung Jawab
1	07:30-08:00	Registrasi Peserta	Tim
2	08:00-08:30	Pembukaan dan Sambutan	Ketua Majelis Dikdasmen Jakarta Timur
3	09:00-12.00	Materi I Konsep Media Pembelajaran	Trisni Handayni, M.Pd.
ISHOMA			
4	13:00-16:00	Materi II Memahami Pentingnya Media Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0	Gufon Amirullah, M.Pd
5	13:00-16:30	Materi III Strategi dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik	Gufon Amirullah, M.Pd
6	16.30-17:00	Refleksi dan Penutupan hari pertama	Tim

Pada kegiatan penampingan pembuatan media pembelajaran hari pertama materi yang disampaikan adalah konsep terkait dengan media pembelajaran. Ternyata banyak guru-guru yang mengajar tidak menggunakan media pembelajaran hanya mengadakan media cetak atau buku ajar saja. Materi selanjutnya disampaikan oleh Bapak Gufron Amirullah, M.Pd. terkait dengan materi pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis IT di era revolusi industri 4.0. dan dilanjutkan bagaimana menentukan strategi dalam memilih media pembelajaran yang menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik khususnya pada usia SD. Kegiatan dilanjutkan pada hari kedua adapun materi kegiatan sesuai dengan jadwal kegiatan dan lain-lain sebagai berikut

Tabel 5.2
Agenda Kegiatan Pelatihan Hari Kedua

No	Waktu	Kegiatan	Penanggung Jawab
1	07:30-08:00	Registrasi Peserta	Tim
2	08:00-10.00	Materi I Media Pembelajaran interaktif dan kreatif	Trisni Handayani, M.Pd.
3	10.00-12.00	Materi II Media Pembelajaran berbasis Virtual Reality	Trisni Handayani, M.Pd.
ISHOMA			
4	13:00-15.00	Lanjutan Materi II Media Pembelajaran berbasis Virtual Reality	Gufron Amirullah, M.Pd
5	15:00-16:30	Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Kreatif dan Interaktif	Gufron Amirullah, M.Pd
6	16.30-17:00	Refleksi, Evaluasi dan Penutupan	Tim

Pada hari kedua tim pengabdian fokus pada penggunaan media berbasis Virtual Reality (VR). Virtual reality adalah teknologi yang powerful dan menarik yang bertujuan untuk meniru dunia nyata dengan lingkungan yang dihasilkan oleh komputer dan melibatkan semua indra. Banyak jenis virtual reality yang sudah dibentuk seperti *digital heritage*, simulasi pelatihan, virtual konser dan lain-lain. Jika potensi belajar siswa bisa lebih maksimal dengan penggunaan virtual reality, tentu teknologi ini layak untuk diterapkan bagi sekolah-sekolah di Indonesia, dan kelak akan menjadi masa depan untuk pendidikan yang lebih baik. Virtual Reality (VR) tidak hanya memiliki kemampuan untuk menarik kita ke dunia yang baru, tetapi juga memiliki kapasitas untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan membuka potensi pembelajaran lebih dari sebelumnya.

Mengingat dengan membaca buku atau sekedar mendengarkan materi mata pelajaran yang disampaikan guru sering kali terasa membosankan bagi para murid, maka penggunaan VR untuk pendidikan sangatlah tepat untuk menjadikan pelajaran menjadi lebih hidup, dan ini merupakan hal yang layak untuk dijadikan prioritas dalam dunia pendidikan di masa kini mengingat generasi Z (atau biasa dikenal sebagai generasi milenial) lebih tertarik dengan pembelajaran menggunakan media teknologi dibandingkan sekedar menggunakan media tradisional. VR memungkinkan pembelajaran untuk memasuki inti emosional siswa dengan cara yang baru dan menarik. Samsung telah merilis sebuah survei pada tahun 2016 yang melaporkan bahwa "hanya 2% guru" yang telah menggunakan VR untuk pendidikan, namun kelompok yang jauh lebih besar tertarik untuk mengimplementasikannya di ruang kelas. Survei ini juga menyebutkan bahwa subjek pembelajaran yang dapat mengambil manfaat terbesar dari penerapan VR sebagai media belajar yaitu sains, studi sosial, dan sejarah. Namun, potensinya jauh lebih besar lagi. Dengan VR, siswa dapat melakukan pelatihan kejuruan dan memasuki lingkungan tempat kerja sesuai dengan kejuruannya, misalkan siswa dari kejuruan tata boga dapat merasakan suasana di dapur restoran mewah, atau siswa dengan jurusan kedokteran yang dapat mengalami situasi menghadapi pasien kritis, semua itu menjadi mungkin dengan virtual reality. Teknologi ini dapat meningkatkan efisiensi di kelas, dan memberikan siswa pengalaman secara langsung.

Selain virtual reality, augmented reality juga dapat menjadi salah satu teknologi yang sesuai untuk pendidikan karena dapat melibatkan beberapa indera. VR telah digunakan untuk mengajar bahasa kepada anak-anak yang belum sekolah, dengan menunjukkan model dan teks

virtual yang interaktif dan dapat dikendalikan oleh siswa itu sendiri. Metode ini membantu siswa prasekolah terlibat dengan materi dan lebih efektif menyimpan informasi.

Karena headset virtual reality menjadi lebih terjangkau dan mainstream, sekolah di seluruh dunia mulai memasukkan VR dalam rencana pelajaran mereka VR untuk pendidikan juga akan memungkinkan siswa untuk mengalami masalah dengan cara mereka sendiri, membangun pengetahuan dari pengalaman mereka. Jadi, siswa dapat terlibat dalam masalah otentik, mengeksplorasi solusi dan dapat berkolaborasi dengan orang lain. Luar biasanya adalah, cara ini berhasil meningkatkan kemampuan belajar siswa yang berprestasi cukup rendah.

Potensi yang dimiliki VR untuk meningkatkan potensi pembelajaran dan keterlibatan siswa tidak bisa diremehkan. Di dunia yang semakin didasarkan pada pengalaman, nilai VR terus bertumbuh. Virtual Reality tentu tidak akan mengambil alih dasar keseluruhan untuk pendidikan, tetapi lebih ke melengkapinya. Ini merupakan tools yang efektif, kendati demikian masih ada beberapa mata pelajaran yang lebih efektif dengan metode pembelajaran tradisional. Perusahaan-perusahaan pembelajaran juga telah ikut terjun dalam penggunaan VR untuk pendidikan. Pearson, salah satu pemasok kurikulum dan materi pembelajaran terbesar di dunia mengungkapkan program sejarah baru yang imersif yang diberi nama Imagine Project.

Guru-guru Muhammadiyah berharap sekolah dapat memfasilitasi media pembelajaran menggunakan Virtual Reality untuk membantu siswa mengalami sejarah melalui permainan peran, berinteraksi dengan orang-orang nyata dalam sejarah, dan memeriksa sumber materi. Sifatnya yang interaktif dan mampu memberikan berbagai perspektif, akan membantu siswa untuk lebih memahami bagaimana masa lalu mempengaruhi masa kini dan melibatkan mereka untuk berpartisipasi dalam membentuk masa depan. VR memiliki potensi untuk menjembatani kesenjangan melintasi banyak batasan dan pengalaman. Dan itu bukan hanya tentang merasakan apa yang mereka rasakan. Anak-anak akan segera dapat berada di ruang kelas berbicara (secara digital) berhadapan dengan siswa lain di seluruh dunia. VR untuk pendidikan juga memungkinkan pengguna untuk berbagi pengalaman emosional yang biasanya sulit untuk dialami di ruang kelas. Untuk profesi dengan stres tinggi seperti dokter dan EMT, sulit untuk mengajarkan cara bereaksi terhadap pasien yang berada di bawah tekanan atau trauma tanpa adanya pasien yang membutuhkan perawatan. Dengan VR, kita

dapat melatih siswa melalui komponen emosional dari pekerjaan, yang menjadikan mereka benar-benar siap dalam menghadapi pasien dengan kondisi apapun.

Jika 86% guru merasa sulit untuk membuat siswa tetap terlibat, dan VR dapat membantu meningkatkan keterlibatan, maka besar kemungkinan penggunaan VR untuk pendidikan akan semakin bertumbuh di tahun-tahun mendatang. Meski teknologi ini hanya dianggap sebagai media hiburan semata beberapa tahun yang lalu, tetapi potensinya jauh lebih dari itu. Jika VR benar-benar diterapkan secara meluas di sekolah-sekolah, itu akan merubah metode pembelajaran menjadi lebih baik, tajam, dan efisien.

B. Luaran Kegiatan Berita online

<https://www.koranmu.com/2019/11/uhamka-perkenalkan-media-pembelajaran.html>

UHAMKA Perkenalkan Media Pembelajaran Virtual Reality kepada Guru Muhammdiyah



Universitas Muhammdiyah Prof. Dr.Hamka Bekerjasama dengan Majelis Dikdasmen Muhammadiyah Jakarta Timur menyelenggarakan Pelatihan pembuatan media pembelajaran kreatif dan interaktif berbasis Virtual Reality (VR) yang diikuti oleh guru-guru sekolah dasar Muhammadiyah. Menurut Trisni Handayani dosen FKIP UHAMKA Guru-guru Muhamamdiyah diharapkan mampu menggunakan Media

Pembelajaran Berbasis Teknologi Virtual Reality dan kegiatan ini positif dan perlu berkesinambungan untuk meningkatkan kompetensi guru baik kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional, oleh karena itu perlu diikuti dengan baik dan tuntas ungapnya.

Keadaan guru yang kurang termotivasi dalam membuat media pembelajaran, mengakibatkan prestasi sekolah tidak meningkat. Sehingga guru sekedar hanya menggugurkan kewajiban saja hanya untuk mengajar. Begitu juga dengan rutinitas yang telah dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran dan sudah disibukan dengan kegiatan administratif yang harus diselesaikan oleh guru setelah pembelajaran berakhir, sehingga guru menganggap tidak ada waktu untuk membuat media pembelajaran. Lanjutnya.

Dalam proses pembelajaran, Guru hanya mengandalkan satu metode atau bahkan tidak ada inovasi dalam proses pembelajaran sehingga guru kebingungan media apa yang cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Aggapan guru bahwa media pembelajaran tidak penting, karena yang penting hanyalah bagaimana materi itu dapat tersampaikan kepada peserta didik dengan baik dan tuntas ungapnya.

Mengingat dengan membaca buku atau sekedar mendengarkan materi mata pelajaran yang disampaikan guru sering kali terasa membosankan bagi para murid, khususnya mereka peserta didik di bangku sekolah dasar maka penggunaan media pembelajaran menjadi alternatif yang sangat penting untuk menghilangkan kebosan dan kejenuhan dalam pembelajaran di kelas. Tambah Trisni



Sementara itu Gufron Amirullah Sekretaris LPPM UHAMKA menyampaikan bahwa Virtual Reality (VR) untuk pendidikan sangatlah tepat untuk menjadikan pelajaran menjadi lebih hidup, dan ini merupakan hal yang layak untuk dijadikan prioritas dalam dunia pendidikan di masa kini mengingat generasi Z (atau biasa dikenal sebagai generasi milenial) lebih tertarik dengan pembelajaran menggunakan media teknologi dibandingkan sekedar menggunakan media tradisional. Ungkapnya.

VR memungkinkan pembelajaran untuk memasuki inti emosional siswa dengan cara yang baru dan menarik. Media merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran yang terkadang diabaikan oleh guru, ternyata kegiatan ini memberikan pengalaman baru bagi guru-guru sekolah Muhammadiyah dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan Virtual Reality. Sambung Gufron

Jika guru merasa sulit untuk membuat siswa terlibat dalam penggunaan media pembelajaran, VR dapat membantu meningkatkan keterlibatan, maka besar kemungkinan penggunaan VR untuk pendidikan akan semakin bertumbuh di tahun-tahun mendatang. Meski teknologi ini hanya dianggap sebagai media hiburan semata beberapa tahun yang lalu, tetapi potensinya jauh lebih dari itu. Jika VR benar-benar diterapkan secara meluas di sekolah-sekolah, itu akan merubah metode pembelajaran menjadi lebih baik, tajam, dan efisien. Lanjutnya.

Sekolah di seluruh dunia mulai memasukkan VR dalam rencana pelajaran mereka VR untuk pendidikan juga akan memungkinkan siswa untuk mengalami masalah dengan cara mereka sendiri, membangun pengetahuan dari pengalaman mereka. Jadi, siswa dapat terlibat dalam masalah otentik, mengeksplorasi solusi dan dapat berkolaborasi dengan orang lain. Luar biasanya adalah, cara ini berhasil meningkatkan kemampuan belajar siswa yang berprestasi cukup rendah. Pungkasnya

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pendidikan di era revolusi industry 4.0 saat ini mengalami dampak dan imbasnya baik dalam proses pembelajaran dan hasil pembelajarannya. Peningkatan kinerja dan profesionalisme guru harus diberikan pembaharuan sesuai dengan zamannya. Oleh karena itu regulasi disegala bidang mempengaruhi mutu pendidikan Indonesia salah satunya adalah mutu guru. Ketika guru tidak dapat mengikuti perkembangan zaman dengan menggunakan teknologi dengan kemudahan disegala bidang maka dengan sendirinya guru akan tergerus oleh kecanggihan teknologi. Namun dengan adanya inovasi teknologi tersebut tetap dibutuhkan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Salah satu cara guru pembelajaran menyenangkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat untuk memudahkan guru menyampaikan informasi yang dibutuhkan oleh siswa, media yang interaktif dan kreatif sangat dibutuhkan oleh siswa agar pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan.

Kegiatan pengabdian masyarakat yang kami lakukan memperoleh capaian keberhasilan yang baik, karena dapat menumbuhkan semangat dan motivasi guru dalam memilih, menentukan dan membuat media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Media yang kami tawarkan adalah media pembelajaran berbasis teknologi Virtual Reality. Mengingat dengan membaca buku atau sekedar mendengarkan materi mata pelajaran yang disampaikan guru sering kali terasa membosankan bagi para murid, khususnya mereka peserta didik di bangku sekolah dasar maka penggunaan media pembelajaran menjadi alternatif yang sangat penting untuk menghilangkan kebosanan dan kejenuhan dalam pembelajaran di kelas. VR (Virtual Reality) untuk pendidikan sangatlah tepat untuk menjadikan pelajaran menjadi lebih hidup, dan ini merupakan hal yang layak untuk dijadikan prioritas dalam dunia pendidikan di masa kini mengingat generasi Z (atau biasa dikenal

sebagai generasi milenial) lebih tertarik dengan pembelajaran menggunakan media teknologi dibandingkan sekedar menggunakan media tradisional. VR memungkinkan pembelajaran untuk memasuki inti emosional siswa dengan cara yang baru dan menarik.

Pelatihan pembuatan media pembelajaran kreatif dan interaktif berbasis Virtual Reality mendapatkan apresiasi dari ketua Majelis Dikdasmen Jakarta Timur, kegiatan ini positif dan perlu berkesinambungan untuk meningkatkan kompetensi guru baik kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional, oleh karena itu perlu diikuti dengan baik dan tuntas oleh guru-guru sekolah dasar Muhammadiyah yang dihadiri sebanyak 32 orang guru. Sekolah di seluruh dunia mulai memasukkan VR dalam rencana pelajaran mereka VR untuk pendidikan juga akan memungkinkan siswa untuk mengalami masalah dengan cara mereka sendiri, membangun pengetahuan dari pengalaman mereka. Jadi, siswa dapat terlibat dalam masalah otentik, mengeksplorasi solusi dan dapat berkolaborasi dengan orang lain. Luar biasanya adalah, cara ini berhasil meningkatkan kemampuan belajar siswa yang berprestasi cukup rendah.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan maka ada beberapa saran dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini diantaranya adalah:

1. Hendaknya bagi guru-guru selalu dan terus mengupdate ilmu pengetahuan yang dibutuhkan seiring dengan perkembangan teknologi agar proses pembelajaran menyenangkan maka dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif.
2. Kepala sekolah sebagai pengambil kebijakan hendaknya menyediakan fasilitas mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.
3. Bagi dosen yang akan melakukan pengabdian yang sama terkait di bidang media pembelajaran hendaknya mengikuti perkembangan teknologi yang dibutuhkan sesuai dengan zamannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abulrub, A. G., Attridge, A. dan Williams, M. A., Virtual Reality in Engineering Education: The Future of Creative Learning. Paper The University of Warwick, Coventry, UK, 2011
- Indrawati dan Wanwan Setiawan, Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan Untuk Guru SD, (Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam (PPPPTK IPA) untuk Program Bermutu, 2009).
- Lee, E. A.-L., Wong, K.W. dan Fung, C. C., How does desktop virtual reality enhance learning outcomes? A structural equation modeling approach. Journal Computers and Education. 2010.
- Soedjono, Pemberdayaan TRRC (Teacher's Research And Reference Center) Menuju Pembelajaran Menyenangkan, 2008
- Roussos, M., Issues in the Design and Evaluation of a Virtual Reality Learning Environment. Chicago, 1997, Tugas Magister Program Studi Electrical Engineering and Computer Science, University of Illinois.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Realisasi Anggaran

Realisasi Anggaran Kegiatan Pengaduan Masyarakat

1. Honor				
Honorarium	Honor/jam	Waktu (jam/minggu)	Minggu	Jumlah
a. Narasumber 1	Rp. 7.000,-	10 jam	10	Rp. 700.000,-
b. Narasumber 2	Rp. 7.000,-	10 jam	10	Rp. 700.000,-
c. Instruktur 1	Rp. 5.000,-	10 jam	10	Rp. 500.000,-
d. Instruktur 2	Rp. 5.000,-	10 jam	10	Rp. 500.000,-
e. Tim Teknis	Rp. 3.000,-	10 jam	10	Rp. 300.000,-
f. Tim Teknis	Rp. 3.000,-	10 jam	10	Rp. 300.000,-
Sub Total (Rp)				Rp. 3.000.000,-
2. Bahan Habis Pakai				
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga satuan (Rp)	Jumlah
a. ATK		5 paket	Rp. 120.000,-	Rp. 600.000,-
b. Penyusunan Instrumen		50 paket	Rp. 10.000,-	Rp. 500.000,-
c. Sertifikat		50 lembar	Rp. 10.000,-	Rp. 500.000,-
d. Dokumentasi		2 paket	Rp. 400.000,-	Rp. 400.000,-
Sub Total (Rp)				Rp. 2.000.000,-
3. Perjalanan				
Material	Justifikasi Perjalanan	Kuantitas	Harga satuan (Rp)	Jumlah
a. Transportasi Lokal	5 kunjungan	2 orang	Rp. 150.000,-	Rp. 1.500.000,-
b. Transportasi Local mahasiswa dan tenaga administrasi	5 kunjungan	4 orang	Rp. 50.000,-	Rp. 1.000.000,-
c. Transportasi Pendampingan	6 kunjungan	2 orang	Rp. 100.000,-	Rp. 1.200.000,-
Sub Total (Rp)				Rp. 3.700.000,-
Lain Lain				
a. Publikasi	Spanduk	1 paket	Rp. 400.000,-	Rp. 400.000,-
b. Berita Online		1 paket	Rp. 500.000,-	Rp. 500.000,-
c. Penyusunan laporan dan penggandaan laporan		1 paket	Rp. 400.000,-	Rp. 400.000,-
Sub Total (Rp)				Rp. 1.000.000,-
Total : 1+2+3+4				Rp. 10.000.000,-

Lampiran. Personalia Tenaga Pelaksana dan Kualifikasinya

A. IDENTITAS KETUA

I. DATA PRIBADI

BIODATA

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Trisni Handayani, M.Pd
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIDN	0317088403
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Bekasi, 17 Agustus 1984
6	E-mail	trisni@uhamka.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	081315771184
8	Alamat Kantor	Jl. Tanah Merdeka Psar Rebo Jakarta Timur
9	Nomor Telp/Fax	021-8400341/0218411351
10	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S1 = 60 orang
11	Mata Kuliah yang Diampu	1. Manajemen Kesekretarisan 2. Administrasi Perkantoran dan Niaga 3. Pedagogik Transformatif 4. Admisnitrasasi dan Supervisi

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	UHAMKA	UHAMKA	
Bidang Ilmu	Pend. Ekonomi Administrasi Perkantoran	Administrasi Pendidikan	
Tahun Masuk-Lulus	2002-2006	2008-2011	

Judul Skripsi/Tesis	Pengaruh Pemberian Kompensasi Terhadap Kinerja Guru di SMA Daya Utama Bekasi	Peran Pimpinan Dalam Pengembangan Budaya organisasi (Studi Kualitatif pada FKIP UHAMKA)	
Nama Pembimbing/Promotor	1. Dr. Hj. Sri Astuti, M.Pd 2. Drs. H. Ramli Sairin, M.Pd	1. H. Tengku Ramli Ph.D 2. Dr. Hj. Sri Astuti, M.Pd	

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jumlah (Juta RP)
1	2013	Evaluasi Pelayanan Pelanggan Berdasarkan ISO 9001:2008 Pada Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA ". Juli 2013	LEMLITBANG UHAMKA	7.5
2	2014	Pengaruh Kompensasi Terhadap Kinerja Guru Di SMK Mandiri Bekasi" Februari 2014Pengaruh Kompensasi terhadap Kinerja Guru di SMK Mandiri Bekasi	LEMLITBANG UHAMKA	7.5
3	2015	Analisis Pengaruh Strategi Bauran Pemasaran Terhadap Keputusan Mahasiswa Memilih Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UHAMKA	LEMLITBANG UHAMKA	7
4	2015	Survey Pengembangan Kinerja Guru Golongan IVa Keatas di Jakarta Timur	LEMLITBANG UHAMKA	8

5	2016	Model Tata Ruang Kantor Terhadap Efisiensi Kerja Karyawan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof DR. HAMKA	LEMLITBANG UHAMKA	7.5
6	2017	Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Untuk Meningkatkan Kompetensi Belajar Dalam Mata Kuliah Manajemen Sumber Daya Manusia Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA	LEMLITBANG UHAMKA	10.5
7	2017	Peran Sekretaris dalam meningkatkan efisiensi kerja pada PT Bank Rakyat Indonesia (PERSERO) Tbk.	LEMLITBANG UHAMKA	12
8	2017	Pengaruh <i>Corporate Social Responsibility</i> Terhadap Citra Perusahaan di PT. Telekomunikasi Indonesia Tbk Jakarta Utara	LEMLITBANG UHAMKA	9
9	2018	Manajemen <i>Homeschooling</i> studi kasus di Lembaga <i>Homeschooling</i> Alam Depok	LEMLITBANG UHAMKA	9
10	2018	Analisis Kebijakan Program Kartu Jakarta Pintar Di Sekolah	LEMLITBANG UHAMKA	11

		Dasar Ignatius Slamet Riyadi Kecamatan Pasar Rebo		
--	--	--	--	--

D. Pengalaman Pengabdian Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jumlah (Juta RP)
1	2013	Sebagai Narasumber dalam kegiatan pengabdian Masyarakat “Penanaman Jiwa <i>Entrepreneurship</i> Melalui <i>Life Skill</i> pada Warga Aisyiyah Pimpinan Daerah Aisyiyah Jakarta Pusat”	LPPM UHAMKA	7.5
2	2014	Sebagai Tutor dalam Kegiatan Workshop Nasional “Kearsipan Berbasis Elektronik Bagi Guru Administrasi Perkantoran”	LPPM UHAMKA	7
3	2014	Sebagai Pembicara dalam kegiatan pengabdian masyarakat “ <i>Cyber School</i> ” Model Integrasi Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran Bagi Guru-Guru Di Kepulauan Seribu”	LPPM UHAMKA	7.5
4	2016	Sebagai Narasumber dalam kegiatan pengabdian Masyarakat “IbM”Upaya Meningkatkan Multiliterasi Sekolah Bagi Guru dan Pustakawan SD Muhammadiyah Se-Jakarta Timur	LPPM UHAMKA	9
5	2017	Sebagai Narasumber dalam kegiatan pengabdian Masyarakat ‘IbM’Rekayasa Pengelolaan Penerimaan Peserta Didik Baru Tahun 2017 disekolah Muhammadiyah Di Wilayah DKI Jakarta”	LPPM UHAMKA	9
6	2017	Ibm ‘ <i>Peningkatan Literasi Sekolah Bagi Guru SD Alumni UHAMKA DI DKI JAKARTA</i> ’	LPPM UHAMKA	8

7	2017	Pelatihan Pengelolaan Arsip Berbasis Elektronik Bagi Guru dan Staf Tata Usaha Sekolah Muhammadiyah	LPPM UHAMKA	8
8	2018	Pelatihan pembuatan PTK bagi guru-guru SMP Kafilla International Islamic School dan SMA 48 Jakarta Timur	LPPM UHAMKA	8

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	Evaluasi Pelayanan Pelanggan Berdasarkan ISO 9001:2008 Pada Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA ". Juli 2013	Prosiding Lembaga Penelitian dan Pengembangan UHAMKA	ISBN:978-602-19367/ Tahun 2013 hal 187-195
2	Peran Pimpinan dalam Pengembangan Budaya Organisasi dan Peningkatan Profesionalisme Pendidik	Jurnal Manajemen Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya	Volume: 3 Nomor 5/Maret 2013 ISSN:2087-1805
3	Pengaruh Kompensasi Terhadap Kinerja Guru di SMK Mandiri Bekasi	Jurnal UTILITAS Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP UHAMKA	Volume 1/Nomor 1/April 2015 ISSN: 2442-224x http://utilitas.uhamka.ac.id/index.php/utilitas/article/view/2
4	Model Tata Rang Kantor terhadap Efisiensi Kerja Karyawan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhamamdiyah Prof. DR. HAMKA	Prosiding Penelitian dan Kolokium Doktor Hal:122-144	2442-224xISSN: 2549-0974/Tahun 2016 http://proceedings.uhamka.ac.id/index.php/psd/article/view/9

5	Pengembangan Kinerja Guru Golongan IVa Keatas di Wilayah DKI Jakarta	Prosiding UHAMKA The First International Conference Islamic Humanities and Social Sciences (UICIHSS)	ISBN 0978-602-1078-57-0/Tahun 2017 URL: http://uicihss.uhamka.ac.id/pengembangan-kinerja-golongan-iva-keatas-di-wilayah-dki-jakarta/
6	SIKLUS HIDUP ARSIP DI KANTOR BADAN PERTANAHAN NASIONAL RI KOTA BEKASI	Prosiding Penelitian dan Kolokium Doktor Hal:153 - 166	ISSN: 2549-0974 http://proceedings.uhamka.ac.id/index.php/psd/article/view/42
7	Pengaruh <i>Corporate Social Responsibility</i> Terhadap Citra Perusahaan di PT. Telekomunikasi Indonesia Tbk Jakarta Utara	Jurnal UTILITAS Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP UHAMKA	http://utilitas.uhamka.ac.id/index.php/utilitas/article/view/43

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 tahun terakhir

No	Nama Temu Ilmiah/Seminar	Judul Artikel	Waktu dan Tempat
1	Penanaman Jiwa <i>Enterpreneurship</i> Melalui <i>Life Skill</i> pada Warga Aisyiyah Pimpinan Daerah Aisyiyah Jakarta Pusat	Menanamkan Jiwa Enterpreneur untuk meningkatkan <i>life skill</i> diri	Tahun 2013 di PDA Aisyiyah Jakarta Pusat
2	The First UHAMKA International Conference on Islamic Humanities and Social Sciences 2017 (UICHISS)	Pengembangan Kinerja Guru Golongan IVa Keatas di Wilayah DKI Jakarta	Tahun 2017 di Century Park Hotel Jakarta

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Halaman	Penerbit
----	------------	-------	---------	----------

1	Profesi Pendidikan	Maret 2013, ISBN 978-602-8040-64-8,	245	UHAMKA PRESS UHAMKA Press, UHAMKA Press,
2	Manajemen Keseekretarian (Teori dan Praktek)	Mei 2014, ISBN 978-602-70282-3-4 No HAKI: 072218	265	MITRA ABADI
3	Profesi Pendidikan	Februari 2015, ISBN 978-602-8040-64-8	355	UHAMKA PRESS

H. Perolehan HKI dalam 10 Tahun terakhir

No	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/I/D
1	Manajemen Keseekretarian (Teori dan Praktek) Manajemen Keseekretarian (Teori dan Praktek)	2014	Buku	072218

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan penugasan Penelitian Terapan Unggulan Perguruan Tinggi

Jakarta, April 2019

Ttd

Trisni Handayani

Lampiran 4. Luaran Kegiatan

UHAMKA Perkenalkan media Pembelajaran Virtual Reality kepada Guru Muhammdiyah

Redaksi Selasa, November 05, 2019 Pendidikan

Universitas Muhammdiyah Prof. Dr.Hamka Bekerjasama dengan Majelis Dikdasmen Muhammadiyah Jakarta Timur menyelenggarakan Pelatihan pembua...



Universitas Muhammadiyah Prof. Dr.Hamka Bekerjasama dengan Majelis Dikdasmen Muhammadiyah Jakarta Timur menyelenggarakan Pelatihan pembuatan media pembelajaran kreatif dan interaktif berbasis Virtual Reality (VR) yang diikuti oleh guru-guru sekolah dasar Muhammadiyah.

Menurut Trisni Handayani dosen FKIP UHAMKA Guru-guru Muhammadiyah diharapkan mampu menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Virtual Reality dan kegiatan ini positif dan perlu berkesinambungan untuk meningkatkan kompetensi guru baik kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional, oleh karena itu perlu diikuti dengan baik dan tuntas ungkapnya

Keadaan guru yang kurang termotivasi dalam membuat media pembelajaran, mengakibatkan prestasi sekolah tidak meningkat. Sehingga guru sekedar hanya menggugurkan kewajiban saja hanya untuk mengajar. Begitu juga dengan rutinitas yang telah dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran dan sudah disibukan dengan kegiatan administratif yang harus diselesaikan oleh guru setelah pembelajaran berakhir, sehingga guru menganggap tidak ada waktu untuk membuat media pembelajaran. Lanjutnya

Dalam proses pembelajaran, Guru hanya mengandalkan satu metode atau bahkan tidak ada inovasi dalam proses pembelajaran sehingga guru kebingungan media apa yang cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Aggapan guru bahwa media pembelajaran tidak penting, karena yang penting hanyalah bagaimana materi itu dapat tersampaikan kepada peserta didik dengan baik dan tuntas ungkapnya

Mengingat dengan membaca buku atau sekedar mendengarkan materi mata pelajaran yang disampaikan guru sering kali terasa membosankan bagi para murid, khususnya mereka peserta didik di bangku sekolah dasar maka penggunaan media pembelajaran menjadi alternatif yang sangat penting untuk menghilangkan kebosaan dan kejenuhan dalam pembelajaran di kelas. Tambah Trisni



Sementara itu Gufon Amirullah Sekretaris LPPM UHAMKA menyampaikan bahwa Virtual Reality (VR) untuk pendidikan sangatlah tepat untuk menjadikan pelajaran menjadi lebih hidup, dan ini merupakan hal yang layak untuk dijadikan prioritas dalam dunia pendidikan di masa kini mengingat generasi Z (atau biasa dikenal sebagai generasi milenial) lebih tertarik dengan pembelajaran menggunakan media teknologi dibandingkan sekedar menggunakan media tradisional. Ungkapnya

VR memungkinkan pembelajaran untuk memasuki inti emosional siswa dengan cara yang baru dan menarik. Media merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran yang terkadang diabaikan oleh guru, ternyata kegiatan ini memberikan pengalaman baru bagi guru-guru sekolah Muhammadiyah dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan Virtual Reality. Sambung Gufon

Jika guru merasa sulit untuk membuat siswa terlibat dalam penggunaan media pembelajaran, VR dapat membantu meningkatkan keterlibatan, maka besar kemungkinan penggunaan VR untuk pendidikan akan semakin bertumbuh di tahun-tahun mendatang. Meski teknologi ini hanya dianggap sebagai media hiburan semata beberapa tahun yang lalu, tetapi potensinya jauh lebih dari itu. Jika VR benar-benar diterapkan secara meluas di sekolah-sekolah, itu akan merubah metode pembelajaran menjadi lebih baik, tajam, dan efisien. Lanjutnya

Sekolah di seluruh dunia mulai memasukkan VR dalam rencana pelajaran mereka VR untuk pendidikan juga akan memungkinkan siswa untuk mengalami masalah dengan cara mereka sendiri, membangun pengetahuan dari pengalaman mereka. Jadi, siswa dapat terlibat dalam masalah otentik, mengeksplorasi solusi dan dapat berkolaborasi dengan orang lain. Luar biasanya adalah, cara ini berhasil meningkatkan kemampuan belajar siswa yang berprestasi cukup rendah. Pungkasnya

Dipublis pada berita online

<https://www.koranmu.com/2019/11/uhamka-perkenalkan-media-pembelajaran.html>

Lampiran 5. Foto Kegiatan



Pemberian sambutan oleh ketua Majelis Dikdasmen Jakarta Timur

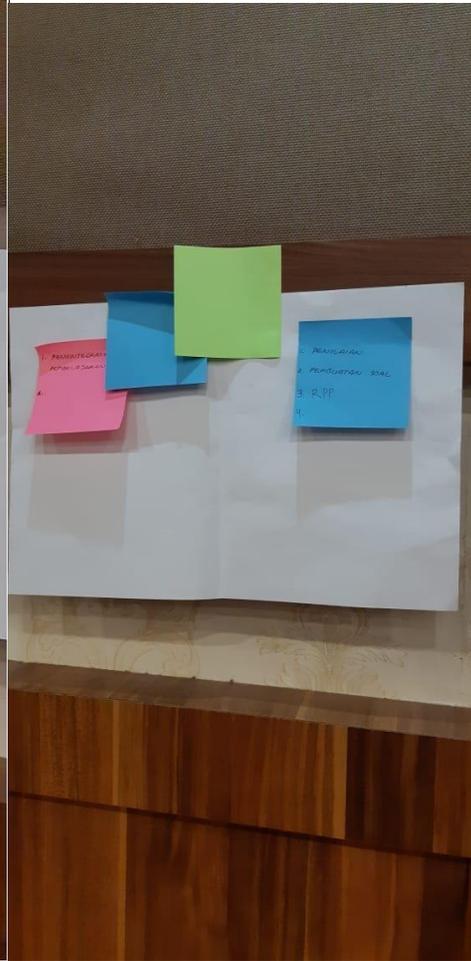
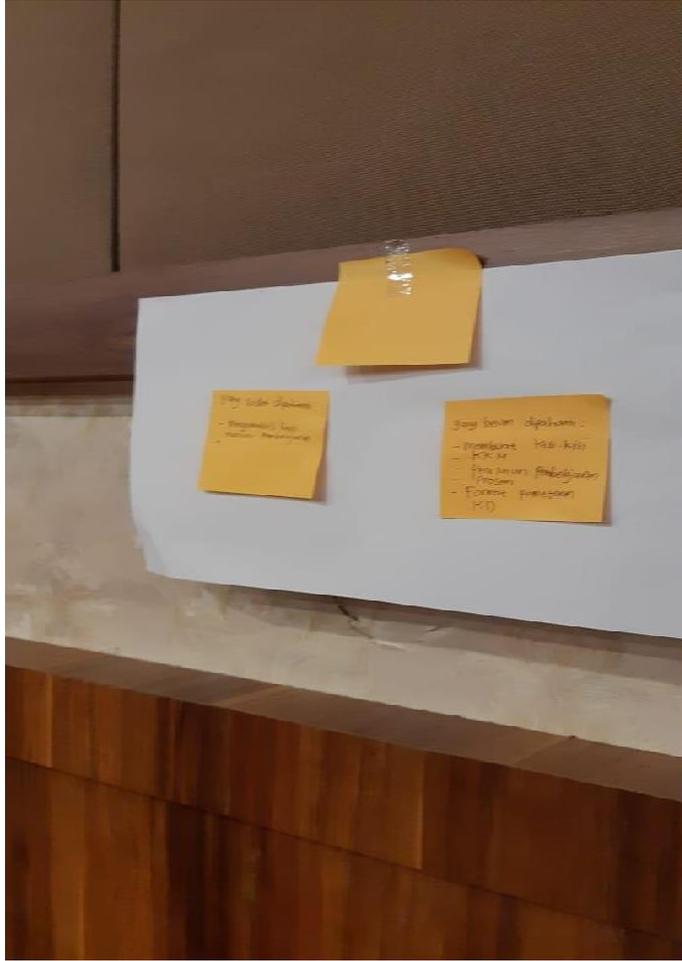




Menyanyikan Lagu Indonesia Raya dan Mars Muhamamdiyah



Brainstorming terkait dengan pemahaman Peserta Terhadap Implementasi Kurikulum 2013 Khususnya dalam Penggunaan Media Pembelajaran





Penyampian Materi yang disampaikan oleh Narsumber Gufron Amirullah, M.Pd. meminta peserta menyampikan apa kendala dalam mengimplentasikan kurikulum 2013 terkait dnegna media pembelajaran.





Menurut Narasumber bahwa guru enggan menggunakan media pembelajaran karena waktunya telah tersita dengan administrasi yang harus di buat, padahal media pembelajaran baian terpenting dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.





Penyampaian Materi oleh TIM Pengabdian Masyarakat Media Pembelajaran Virtual Reality





Praktek Simulasi Media Virtual Reality yang diprakukan oleh peserta guru



Keseruan simulasi menggunakan media Virtual Reality akan lebih hidup suasana kelas ketika siswa dilibatkan dalam menggunakan media pembelajaran



Berbagai ekspresi yang dimunculkan oleh guru ketika mencoba media Virtual Reality





Foto sesi bersama para peserta Guru-guru SD Muhamamdiyah