

PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (PkM) Reguler



**PELATIHAN PEMANFAATAN KELAS VIRTUAL MELALUI TEKNOLOGI METAVERSE
PADA GURU SD MUHAMMADIYAH 2 KRAMAT JAKARTA PUSAT**

Oleh :

Muhammad Arifin Rahmanto, M.Pd (Ketua Pengusul)

Prof. Dr. Bunyamin, M.Pd.I (Anggota)

Heru Wibowo M.Pd (Anggota)

Dimas Bayu Aji (Mahasiswa)

Cinthia Rahmayanti (Mahasiswa)

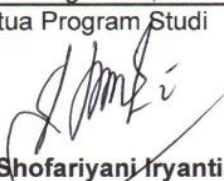
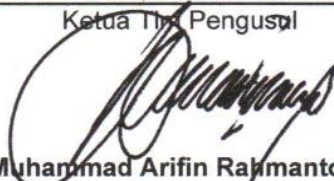
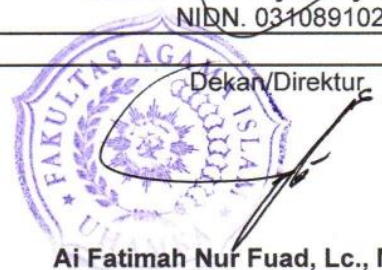
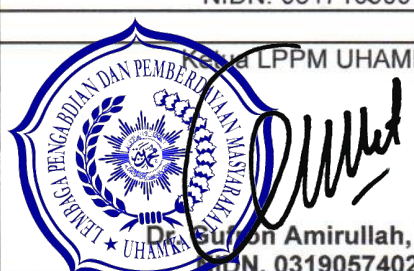
No SPK : 0155/H.04.02/2024

Tanggal : 4 Maret 2024

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
JAKARTA
TAHUN 2024**

HALAMAN PENGESAHAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Ringkasan Skema Pengabdian kepada Masyarakat		
Judul	Pelatihan Pemanfaatan Virtual Melalui Teknologi Metaverse Pada Guru SD Muhammadiyah 2 Jakarta	
Dana LPPM UHAMKA	3.000.000,-	
Informasi Ketua Tim Pengusul		
Nama ketua tim pengusul	Muhammad Arifin Rahmanto, M.Pd	
NIDN	0317109001	
Bidang Ilmu	Administrasi Pendidikan	
Program Studi/Fakultas	PAI/FAI	
Telepon genggam (WhatsApp)	082122172145	
Surel	m.arahmanto@uhamka.ac.id	
Informasi Anggota Pengusul		
Nama Anggota 1 / Bidang Ilmu / UHAMKA	Prof. Dr. H. Bunyamin, M.Pd	
Nama Anggota 2 / Bidang Ilmu / UHAMKA	Heru Wibowo, M.Pd	
Nama Anggota 3 / Bidang Ilmu / Non-UHAMKA	Andrian Usman, M.Sc/UTMJ	
Nama Anggota Mahasiswa 1 / NIM	Nafil Siraj Pramudita	
Nama Anggota Mahasiswa 2 / NIM	Dimas Byu Aji	
Nama Anggota Mahasiswa 3 / NIM	Nivi Putri Rahma	
Informasi Mitra		
Nama Mitra	SD MUHAMMADIYAH 2 JAKARTA	
Alamat Mitra	Jl. Kramat Raya, No. 49. Rt. 3 Rw.4 Kramat, Kecamatan Senin, Jakarta Pusat Kota Jakarta Pusat,	
Jarak PT dengan Mitra (km)	12,6 km	
Dana Mitra (Cash)	-	
Dana Mitra (in kind)	-	
Informasi Luaran		
Publikasi Media Massa (link)	https://siaranesia.com/fai-uhamka-beri-pelatihan-metaverse-untuk-guru-sd/	
Publikasi Video Kegiatan (link)	https://youtu.be/ByfgAJYC18s	
Publikasi Artikel Hasil PkM	Nama Jurnal/Prosiding	Progress Luaran
	Jurnal Jerkin (Univ Tuanku Tambusai) / Proses	Modul/Buku (Selesai)

Mengetahui, Ketua Program Studi	Jakarta, 12 Juni 2024 Ketua Tim Pengusul
 Shobah Shofariyani Iryanti, M.Pd NIDN. 031089102	 Muhammad Arifin Rahmanto, M.Pd NIDN. 0317109001
 Dekan/Direktur Ai Fatimah Nur Fuad, Lc., M.Si., MA., Ph.D NIDN. 0305087602	 Ketua LPPM UHAMKA Dr. Surbon Amirullah, M.Pd NIDN. 0319057402

SURAT PERINTAH KERJA (SPK)

3



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
LEMBAGA PENGABDIAN DAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT
Jl. Raya Bogor, KM 23 No. 99. Flyover Pasar Rebo, Jakarta Timur, 13830
Tlp. (021) 8401780, Fax. 87781809, E-mail : lppm@uhamka.ac.id Web: <https://lppm.uhamka.ac.id>

SURAT PERJANJIAN/KONTRAK KERJA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT INTERNAL BATCH 2 2023/2024

Nomor : 0155/H.04.02/2024
Tanggal : 4 Maret 2024

Bismillahirrahmanirrahim,

Pada hari ini Senin, tanggal Empat, bulan Maret, tahun Dua Ribu Dua Puluh Empat (4-03-2024), kami yang bertandatangan di bawah ini:

1. Dr. Gufron Amirullah, M.Pd. bertindak untuk dan atas nama Ketua Lembaga Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA**.
2. MUHAMMAD ARIFIN RAHMANTO S.Pd.I, M.Pd bertindak untuk dan atas nama Pengusul dan Ketua Pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat yang selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**.

PIHAK PERTAMA dan **PIHAK KEDUA**, secara bersama-sama sepakat untuk melakukan perjanjian pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat dengan ketentuan dan syarat-syarat dalam pasal-pasal sebagai berikut:

Pasal 1

PIHAK PERTAMA memberikan tugas kepada **PIHAK KEDUA**, dan **PIHAK KEDUA** menerima tugas tersebut untuk melaksanakan Pengabdian kepada Masyarakat yang berjudul **PELATIHAN PEMANFAATAN KELAS VIRTUAL MELALUI TEKNOLOGI METAVERSE PADA GURU SD MUHAMMADIYAH 2 KRAMAT JAKARTA PUSAT** dengan luaran wajib dan luaran tambahan sesuai data usulan pengabdian Batch 2 2023/2024.

Pasal 2

PIHAK KEDUA wajib melaksanakan kegiatan tersebut pada Pasal 1 dalam kurun waktu 3 (Tiga) bulan terhitung sejak tanggal surat ini ditandatangani dan menyampaikan laporan, luaran wajib, dan luaran tambahan paling lambat tanggal 30 Juni 2024.

Pasal 3

PIHAK PERTAMA memberi bantuan dana sebesar Rp 3.000.000 (Tiga Juta) kepada **PIHAK KEDUA** untuk melaksanakan kegiatan tersebut pada Pasal 1. Bantuan dana yang diterima dikenakan Pajak Penghasilan (PPh) sebesar 5% (lima persen) pada komponen Honorarium (30%).

Pasal 4

Pembayaran bantuan dana tersebut pada Pasal 3, dilakukan 2 (dua) tahap, yaitu:

1. Tahap I sebesar 70% dari jumlah dana pada Pasal 3, yaitu Rp 2.100.000 (Dua Juta Seratus Ribu Rupiah) setelah surat perjanjian ini ditandatangani oleh dua belah pihak.
2. Tahap II sebesar 30% dari jumlah dana pada Pasal 3, yaitu Rp 900.000 (Sembilan Ratus Ribu Rupiah) setelah **PIHAK KEDUA** menyerahkan laporan akhir Pengabdian kepada Masyarakat

beserta luarannya kepada PIHAK PERTAMA.

Pasal 5

1. PIHAK KEDUA diwajibkan melaksanakan kegiatan tersebut pada Pasal 1 dengan sungguh-sungguh dan penuh rasa tanggung jawab serta menjunjung tinggi/menjaga wibawa dan citra positif Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
2. PIHAK PERTAMA akan melakukan monitoring dan evaluasi pelaksanaan kegiatan tersebut pada Pasal 1.
3. Bila PIHAK KEDUA tidak mengikuti monitoring dan evaluasi sesuai dengan jadwal yang ditentukan, maka harus mengikuti monitoring dan evaluasi pada batch berikutnya dan tidak diperbolehkan mengajukan usulan baru.
4. PIHAK KEDUA wajib melampirkan bukti progress luaran wajib dan luaran tambahan yang dijanjikan dalam Pasal 1 pada saat monitoring dan evaluasi.
5. PIHAK KEDUA wajib mencantumkan ucapan terima kasih kepada PIHAK PERTAMA dan Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA dalam setiap luaran wajib maupun luaran tambahan.
6. PIHAK PERTAMA akan memberikan sanksi berupa denda sebesar 1% (satu persen) setiap hari keterlambatan penyerahan laporan akhir, maksimal 20% (dua puluh persen) dari jumlah dana pada Pasal 3.
7. Jika PIHAK KEDUA tidak bisa melaksanakan kegiatan tersebut pada Pasal 1, maka PIHAK KEDUA wajib mengembalikan seluruh bantuan dana yang telah diberikan oleh PIHAK PERTAMA.

Pasal 6

Hal yang belum diatur dalam perjanjian ini akan ditentukan oleh kedua belah pihak secara musyawarah.

PIHAK PERTAMA

RAHSANTO S.Pd, M.Pd

PIHAK KEDUA

MUHAMMAD ARIFIN

Mengetahui,
Wakil Rektor II,

Dr. Desyjan Bandarsyah, M.Pd

1. Pendahuluan

Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet di Indonesia mencapai 215,63 juta orang pada periode 2022-2023. Jumlah tersebut meningkat 2,67% atau sekitar 5,6 juta orang dibandingkan pada periode sebelumnya yang sebanyak 210,03 juta pengguna. Jumlah pengguna internet tersebut setara dengan 78,19% dari total populasi Indonesia yang sebanyak 275,77 juta jiwa. Bila dibandingkan dengan survei periode sebelumnya, tingkat penetrasi internet Indonesia pada tahun ini mengalami peningkatan sebesar 1,17 persen dibandingkan pada 2021-2022 yang sebesar 77,02%. Sebagai informasi, tren penetrasi internet di Indonesia meningkat dari tahun ke tahun. Pada 2018, penetrasi internet di Tanah Air mencapai 64,8% dan levelnya naik menjadi level 73,7% pada 2019-2020 (Mulia Rahman Kandau, 2023). Perkembangan Internet dan teknologi digital memberikan dampak yang besar bagi setiap sektor pembangun bangsa. Perkembangan tersebut dapat dilihat dari perkembangan informasi yang secara cepat didapatkan oleh masyarakat pada suatu bangsa. Perkembangan Internet dan teknologi dapat mempercepat penyebaran informasi kalangan masyarakat, perkembangan tersebut dapat memberikan dampak pada masyarakat akan pendidikan untuk anaknya. Teknologi digital saat ini sudah pesat perkembangannya, oleh karena itu dalam pembelajaran pun perlu adanya sumber daya yang harus sigap dalam menghadapi teknologi yang terus berkembang. Sumber daya yang dimaksud adalah guru. Era digital berpengaruh terhadap kebutuhan masyarakat terterkecuali kebutuhan akan pendidikan. Pada era digital masyarakat mulai meninggalkan batasan ruang dalam lingkup pendidikan (Dewi Ambarwati, 2021).

Metaverse merupakan sebuah dunia virtual sekaligus proyek besar Mark Zuckerberg sebagai CEO Facebook yang kini berganti nama menjadi Meta Platform Inc., atau yang lebih dikenal dengan nama Meta. Ide *Metaverse* yang diinisiasi Mark Zuckerberg sesungguhnya sudah ada dan pertama kali muncul dalam novel fiksi karya Neal Stephenson dengan judul *Snow Crash* tahun 1992. Definisi *Metaverse* masih belum dapat dijelaskan secara pasti karena *Metaverse* sendiri masih berada dalam tahap pengembangan dan belum terealisasi secara aktual hingga saat ini. Mark Zuckerberg memiliki pandangan bahwa *Metaverse* akan menjadi dunia internet yang dapat dimasuki dengan cerminan diri atau biasa disebut avatar, alih-alih melihat, layar. Proyek *Metaverse* muncul dari gagasan Mark Zuckerberg tentang arah perkembangan internet masa depan. Mark Zuckerberg beranggapan bahwa dunia virtual merupakan masa depan dari internet dan sosial media yang menggabungkan realita dan virtual. Dunia virtual memungkinkan penggunaannya untuk saling terhubung dan berkomunikasi layaknya di dunia nyata. Gagasan inilah yang menjadi awal mula teretusnya proyek *Metaverse* yang diharapkan akan menghilangkan keterbatasan di dunia nyata (Ikhwani Akbar Endarto, 2022). Dan pembangunan dunia maya adalah bagian penting dari pengalaman manusia dari hari-hari pertama spesies manusia yang primordial dan jauh. Sebagai seorang pegiat teknologi, memiliki pemahaman yang jelas dan lebih luas tentang masa lalu media virtual sangat penting untuk mengartikulasikan visi masa depan yang kreatif dan solusi inovatif untuk masalah kompleks dengan teknologi imersif. Pengetahuan ini sangat penting untuk aplikasi *Metaverse* di masa depan (Yose Indarta, 2022).

Lingkungan belajar yang bersifat dinamis dapat diwujudkan dengan memanfaatkan teknologi. Hal ini disebabkan karena teknologi komputer dan infrastruktur jaringan sudah sangat berkembang. Beberapa perkembangan lingkungan belajar yang menerapkan media elektronik serta teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan (e-learning) Dengan adanya teknologi tersebut, maka sangat dimungkinkan teknik dan cara pada proses maupun lingkungan pembelajaran dapat berubah. Hal ini disebabkan karena e-learning dapat memberikan kebebasan untuk peserta didik dengan pengajar atau sesama peserta didik dalam berinteraksi tanpa terbatas waktu dan ruang belajar. Terdapat banyak tantangan dan kebutuhan terhadap dampak perkembangan teknologi mengubah perilaku dan kebiasaan manusia dalam menggunakan teknologi untuk berkomunikasi, berinteraksi, dan belajar. Selain itu di sekolah tersebut masih terdapat guru yang masih cenderung mengajar dengan metode yang konvensional melalui metode ceramah sehingga mengakibatkan kecenderungan siswa lebih jenuh dan pembelajaran tidak menyenangkan, dan masalah berikutnya guru pun masih gaptek dengan perkembangan kemajuan teknologi, dari hal tersebut di atas perlu sekiranya dibuatkan *trobosal* dan formulasi *bimtek* atau *workshop* dengan

pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dengan metavers yang tentunya sesuai dengan perkembangan zaman saat ini yang kian cepat sekali berkembang dan perlu sebagai pendidik dan warga sekolah hari bisa uptodate dan berkemajuan sehingga tidak tertinggal dengan isu teknologi saat ini. Kompetensi pun juga di andalkan dalam peningkatan kualitas pembelajaran di kelas dan agar tercapai tujuan pembelajaran,

Hal ini mengakibatkan meningkatnya kebutuhan akan kemampuan khusus untuk mencapai tujuan atau mengatasi masalah tertentu . Untuk mengatasi hal ini, pendidikan membutuhkan penekanan terhadap pendekatan pembelajaran yang dapat membentuk keterampilan kognitif untuk mengatasi permasalahan dengan menggunakan pengetahuan yang sudah ada maupun yang baru (adhi rizal, 2020).

Pada saat ini pembelajaran yang terpusat pada guru tidak lagi cocok pada generasi sekarang sehingga perlu berubah ke pendekatan yang lebih berpusat pada siswa yang amat beragam kemampuannya. Oleh karena itu guru harus bisa menggunakan banyak sekali media pembelajaran. Salah satunya, media pembelajaran digital (Nia Maharani, 2019). Oleh karena itu solusi yang dapat dihadirkan untuk menyelesaikan permasalahan ini maka harus adanya pemanfaatan teknologi Metaverse untuk melaksanakan kelas virtual dan melakukan adanya pelatihan dalam menggunakan Teknologi Metaverse agar guru-guru mampu memaksimalkan teknologi digital dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan Pelatihan Pemanfaatan kelas Virtual melalui Teknologi Metaverse sebagai Upaya meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran digital terutama dalam menggunakan teknologi Metaverse sehingga terciptanya lingkungan pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif berkesinambungan dengan perkembangan teknologi yang ada

2. Metode

Metode pelaksanaan maksimal terdiri atas 500 kata yang menjelaskan tahapan atau langkah- langkah dalam melaksanakan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan mitra. Deskripsi lengkap bagian metode pelaksanaan untuk mengatasi permasalahan sesuai tahapan berikut.

- 1. Untuk Mitra yang bergerak di bidang ekonomi produktif dan mengarah ke ekonomi produktif, maka metode pelaksanaan kegiatan terkait dengan tahapan pada minimal 2 (dua) bidang permasalahan yang berbeda yang ditangani pada mitra, seperti:***
 - a. Permasalahan dalam bidang produksi.***
 - b. Permasalahan dalam bidang manajemen.***
 - c. Permasalahan dalam bidang pemasaran, dan lain-lain.***
- 2. Untuk Mitra yang tidak produktif secara ekonomi/sosial minimal 2 (dua) bidang permasalahan, nyatakan tahapan atau langkah-langkah pelaksanaan pengabdian yang ditempuh guna melaksanakan solusi atas permasalahan spesifik yang dihadapi oleh mitra. Pelaksanaan solusi tersebut dibuat secara sistematis yang meliputi layanan kesehatan, pendidikan, keamanan, konflik sosial, kepemilikan lahan, kebutuhan air bersih, buta aksara dan lain-lain.***
- 3. Uraikan bagaimana partisipasi mitra dalam pelaksanaan program.***
- 4. Uraikan bagaimana evaluasi pelaksanaan program dan keberlanjutan program di lapangan setelah kegiatan selesai dilaksanakan.***
- 5. Uraikan peran dan tugas dari masing-masing anggota tim sesuai dengan kompetensinya dan penugasan mahasiswa.***
- 6. Uraikan potensi rekognisi SKS bagi mahasiswa yang dilibatkan.***

Kegiatan pelatihan ini diharapkan pendidik memiliki kemampuan keterampilan dan pedagogik sebagai pemenuhan dalam 4 kompetensi guru sesuai dari Undang undang sisdikas dimana poin salah satunya adalah pedagogik dan profesional. Maka dari itu pentingnya memberikan solusi dari pelatihan kelas virtual berbasis metaverse sehingga peran guru bisa menjadi edukator yang menguasai perkembangan teknologi dan Artificial Intellegince (AI) sehingga proses pembelajaran pun menjadi efektif dan mencapai mutu pendidikan yang berkualitas.

2. Adapun metode yang digunakan adalah dengan sebagai berikut :

- a. Observasi kebutuhan dan kesulitan mitra saat ini dengan media pembelajaran berbasis kurikulum merdeka pada siswa SD
- b. Analisis permasalahan mitra pada objek dan lokus adalah Satuan Pendidikan

- c. Kunjungan kepada mitra sekolah sekolah : observasi, wawancara dan penyebaran angket sebagai penunjang terhadap permasalahan dan inventarisir kebutuhan mitra dalam pembelajaran kepada anak inklusi
- d. Penentuan jadwal workshop dengan 2 kali kegiatan pelatihan
- e. Pendampingan penggunaan kelas virtual berbasis metaverse melalui penyerahan buku panduan dalam pembuatan akun metaverse dan pengoperasian sebagai pengguna (guru user) atau peserta didik.
- f. Pengendalian dan tindak lanjut hasil dari akun metaverse saat pemanfaatan aplikasi web metaverse

Dengan tahapan di atas sehingga dapat menjawab permasalahan mitra yaitu :

Kompetensi pedagogic dalam penguasaan keterampilan guru dalam pemanfaatan kelas virtual berbasis metaverse sebagai berikut :

1. Kurangnya keterampilan guru media pembelajaran yang kurang relevan dan belum menyesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik sehingga pembelajaran terkesan hanya mengajar dengan konvensional saja sehingga berdampak pada siswa belum tercapai tujuan pembelajaran dengan baik dan pembelajaran yang membosankan dan tidak menarik

Dari kedua permasalahan diatas tentunya peneliti berusaha untuk menjawab permasalahan mitra saat ini dengan solusi yang tepat dan relevan sebagai berikut :

1. Perguruan tinggi Uhamka melalui dosen FAI Uhamka membuat akun dan desain aplikasi metaverse yang di haki kan dan diseminasikan kepada mitra sekolah SD Muhammadiyah 2 Kramat Jakarta guna menjawab permasalahan yang terjadi di sekolah, dengan adanya akun kelas virtual metaverse pembelajaran tentunya bisa memberikan terobosan dan strategi baru melalui pemanfaatan media tersebut yang berguna dapat membantu siswa tercapainya tujuan pembelajaran yaitu siswa memiliki kompetensi sehingga peran guru bisa sebagai fasilitator dan output nya adalah student center learning berpusat kepada siswa serta akun pembelajaran tersebut akan di hibahkan kepada mitra sebagai media pembelajaran yang memudahkan guru dalam memberikan pembelajaran kepada siswa untuk lebih interaktif, atraktif dan menyenangkan karena telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa.
2. Melaksanakan workshop kepada guru PAI dalam menggunakan akun metaverse tersebut dan sekaligus uji kelayakan melalui pengujian tersebut penulis akan mengetahui hasil media tersebut apakah tercapai dalam tujuan pembelajaran atau tidak serta mengevaluasi capaian media tersebut untuk berupaya dalam meningkatkan kualitas dan kelengkapan fitur yang ada dalam akun tersebut.
3. Mitra memfasilitasi tempat dan guru yang terlibat dalam melaksanakan program workshop pelatihan kelas virtual berbasis metaverse yang bekerjasama dengan Uhamka yaitu pada sekolah umum di Perguruan Muhammadiyah.
4. Evaluasi yang dilakukan adalah dengan kunjungan kepada ke 1 mitra sekolah SD Muhammadiyah 2 kramat Jakarta yang ditunjuk saat penggunaan media metaverse tersebut dengan memastikan keefektifan media tersebut dalam pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

5. Tugas Ketua Pengusul (Muhammad Arifin Rahmanto, S.Pd.I., M.Pd) :

- a. Menganalisa situasi dan kondisi mitra
- b. Mengidentifikasi masalah yang dihadapi mitra yaitu
 - Kurangnya kompetensi penguasaan kelas dan kebutuhan siswa
 - Masih terdapat beberapa guru yang belum bisa menerapkan kecanggihan teknologi menjadi salah satu strategi media pembelajaran yang menarik
 - Rendahnya keterampilan Guru PAI dalam merancang pembelajaran
- c. Menyiapkan media pembelajaran untuk di desiminasikan di kalangan Guru

Menyusun proposal dilengkapi dengan solusi permasalahan mitra, tahapan kegiatan, metode pemecahan masalah dan lain lain

Tugas Anggota I (Prof. Dr. Bunyamin, M.Pd.I :

- a. Mengenali kebutuhan Khusus siswa Inklusi
- b. Menggambarkan solusi permasalahan dalam proses pembelajaran siswa inklusi
- c. Turut mendampingi ketua dalam setiap tahapan kegiatan pelatihan

- d. Menyusun jadwal dan anggaran PKM

Tugas Anggota II (Heru Wibowo, M.Pd) :

- a. Membantu Ketua mengidentifikasi gambaran IPTEKS yang diimplementasikan di mitra sasaran kegiatan
- b. Mengidentifikasi literatur yang relevan dengan topik kegiatan PKM
- c. Membantu ketua melengkapi komponen proposal PKM
- d. Menyusun laporan dan luaran PKM

Tugas Mahasiswa (Dimas Bayu Aji, Chintia, Nafil, Novi) :

- a. Membantu teknis pelaksanaan dan dekomendasi
- b. Turut mendampingi ketua dalam pelaksanaan kegiatan PKM Bersama Guru
- c. Membantu Ketua dan Anggota dalam menyusun Laporan PKM

6. Rekognisi mahasiswa yang dilibatkan

Ada 2 mahasiswa PAI yang dilibatkan yaitu dengan mendapat konversi 5 SKS pada semester 6 dengan mata kuliah yang relevan yaitu Mata kuliah KKS 5 SKS bagi semua terdapat 5 SKS.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Faktor yang menghambat/kendala

Adapun faktor penghambat dalam kegiatan ini adalah pada keterbatasan waktu yang diberikan dan terdapat beberapa guru yang belum mencoba membuat virtual metaverse tersebut pembelajaran yang hanya mereka sampaikan adalah melalui dari buku teks, dan modul serta lks siswa saja serta menggunakan metode konvensional yaitu hanya ceramah dan diskusi tanpa menggunakan media yang interaktif memadukan kebutuhan pada genZ saat ini. Kondisi tersebut bisa membuat siswa lebih cenderung pasif dan gaptek Ketika model dan metode serta media pembelajaran yang digunakan masih konvensional. Situasi saat pelatihan kelas virtual metaverse tersebut sangat memberikan perhatian dan atraktif serta antusias pada semua peserta termasuk pimpinan SDS Muhammadiyah 2 Jakarta. Pihak sekolah meminta pertemuan berikutnya dalam melanjutkan kelas metaverse part 2 di bulan Juli 2024 sebagai bentuk RTL yang diterapkan oleh guru melalui pelatihan tersebut.

3.2 Faktor yang mendukung

Beberapa faktor yang mendukung akan terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah besar minat dan antusiasme para peserta selama kegiatan, sehingga pelatihan tersebut memberikan manfaat dan wawasan baru bagi peserta akan bermaksannya pembelajaran yang berbasis Artificial Intelligence seperti metaverse, salah satu lainnya merupakan tuntutan pada GenZ serta implementasinya kurikulum Merdeka yang berbasis pada media teknologi kebaruan dan model yang mempersembahkan pada kebutuhan peserta didik seperti halnya model Defrensiasi melalui pendekatan ilmiah (saintifiq), support yang diberikan pihak sekolah terutama partisipatif semua warga sekolah kepek, guru dan tendik dalam kegiatan tersebut memberikan peluang bahwa kelas metaverse sangat dibutuhkan bagi seluruh kalangan siswa dan bisa jadi alternatif pembelajaran aktif dan interaktif kekinian dengan mengikuti perkembangan zaman dan teknologi. Sebagai bentuk kegiatan ini bermanfaat sebagai berikut :

1. Peserta membawa laptop sebagai bentuk keseriusan dalam memahami dan mempraktekkan model kelas virtual metaverse
2. Peserta mendapat luaran saat pelatihan pembuatan akun dan vitur yang dapat digunakan saat pembelajaran berlangsung berikutnya
3. Pihak sekolah meminta kepada tim pengmas untuk hadir Kembali dalam pelatihan metaverse part 2 sebagai bentuk Kerjasama Uhamka dengan SD Muhammadiyah 2 Jakarta dan Rencana Tindak Lanjut yang dilaksanakan dibulan Juli 2024 dengan memonitoring pembelajaran di kelas melalui metaverse
4. Penyerahan manual buku dan tutorial penggunaan kelas virtual metaverse kepada peserta dan digunakan secara komperhensif

3.3 Tindak lanjut

Berdasarkan evaluasi yang di lakukan maka rekomendasi yang diajukan bagi kegiatan ini adalah:

- a. Kegiatan pelatihan kelas virtual metaverse berdasarkan hasil uji kelayakan dan hasil kepuasan peserta pelatihan ditunjukan sangat teruji efektif dalam memberikan motivasi dan ketertarikan dalam belajar karena sifat pembelajaran disini adalah student centered learning/berbasis pada siswa aktif. Cocok diterapkan pada jenjang

sekolah dasar dan tentunya keterkaitan dengan penerapan teknologi yang kekinian memberikan stimulus bagi peserta didik untuk semakin berkembang menyesuaikan perkembangan dan kebutuhan pada era 4.0 saat ini. Apalagi dengan kurikulum Merdeka yang memacu pada defrensiasi di kelas membuat media pembelajaran yang semakin guru di tuntut untuk mengembangkan perangkat dan alat pembelajaran yang kekinian sehingga bisa memberikan dampak positif dalam pencapaian pembelajaran melalui ATP (Alur Tujuan Pembelajaran)

- b. Media kelas Metaverse ini dapat diterapkan dan di desiminasikan pada SD Muhammadiyah 2 Jakarta dan Sekolah Dasar Muhammadiyah se wilayah Jakarta Timur. Karena siswa sangat antusias dan senang menggunakan teknologi Virtual Reality (VR) melalui media metaverse yang menjadi kebaruaran dalam media pembelajaran yang menarik dan interaktif serta menjadi peserta tidak cepat bosan dan bisa bersaing pada perkembangan zaman dan teknologi terutama pada guru yang terus berupaya memodifikasikan alat dan media pembelajaran yang kebaruaran.
- c. Agar guru ISMUBA dan guru SD se Wilayah Jakarta Timur dapat memiliki sertifikat melalui LSP sehingga bisa menjadi penguat administrasi keprofesionalisme guru dalam memberikan pembelajaran yang inovatif dan kekinian.

5. Kesimpulan dan Saran

6.1 Kesimpulan

Dari kegiatan Pelathiab klas virtual metaverse sebagai peningkatan kompetensi guru di SD Muhammadiyah 2 Jakarta dapat disimpulkan bahwa:

1. Kegiatan pengabdian masyarakat dosen melalui FAI Uhamka sangat di apresiasi oleh pimpinan SD Muhammadiyah 2 Jakarta dengan judul yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kesesuaian tagihan kurikulum merdeka saat ini sehingga memberikan dampak positif yang diterima oleh guru yang akan di terapkan disekolah sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan melalui metaverse membuat peserta didik cepat dalam tercapai tujuan pembelajaran.
2. memanfaatkan fitur metaverse sebagai pemenuhan kebutuhan sekolah dan kurikulum berbasis teknologi AI yang membantu dalam ketercapaian pembelajaran yang optimal
3. Ketercapaian kompetensi pedagogig dan profesional guru dengan media pembelajaran AI melalui Metaverse untuk menghasilkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif memberikan dampak positif dalam pembelajaran yang menghasilkan siswa yang berfikir kritis dan inovatif dalam berbagai sudut pandang keilmuan dan mata pelajaran khususnya pelajaran pendidikan agama islam
4. Harapan guru dan kepala sekolah kegiatan pelatihan metaverse sangat menarik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan zaman dan teknologi sehingga para peserta tertarik dan meminta untuk diadakan kegaitan pelatihan metaverse tersebut pada bulan juli saat libur kenaikan kelas dan persiapan perencanaan tinjauan kurikulum di sekolah tersebut sehingga tahun ajaran baru kegiatan metaverse di sekolah tersebut bisa diimpelentasikan di sekluruh kelas dengan persiapan akun dan system dan pendukung lainnya yang optimal serta guru pun ikut termotivasi untuk berkarya dan menginovasikan diri dengan berbagai ide dan gagasan serta kerja nyata dalam produk/media/modul atau prestasi lainnya.

Saran

Dari kegiatan tersebut terdapat saran sebagai berikut:

1. Pihak sekolah agar merencanakan kerjasama dari berbagai bidang kepada Uhamka dengan jadwal dan agenda yang berbeda sebagai upaya peningkatan kualitas mutu sekolah dan sinergitas uhamka dengan mitra
2. Agar guru menyiapkan perangkat lunak dan keras dalam upaya keberhasilan metaverse dalam pembelajaran tersebut
3. Peran partisipatif seluruh warga sekolah terutama orangtua murid yang memiliki 1 visi dan misi dalam ketercapaian tujuan pembelajaran di sekolah tersebut melalui perkembangan

media teknologi yang kekinian sesuai permendikbud dan kurikulum merdeka

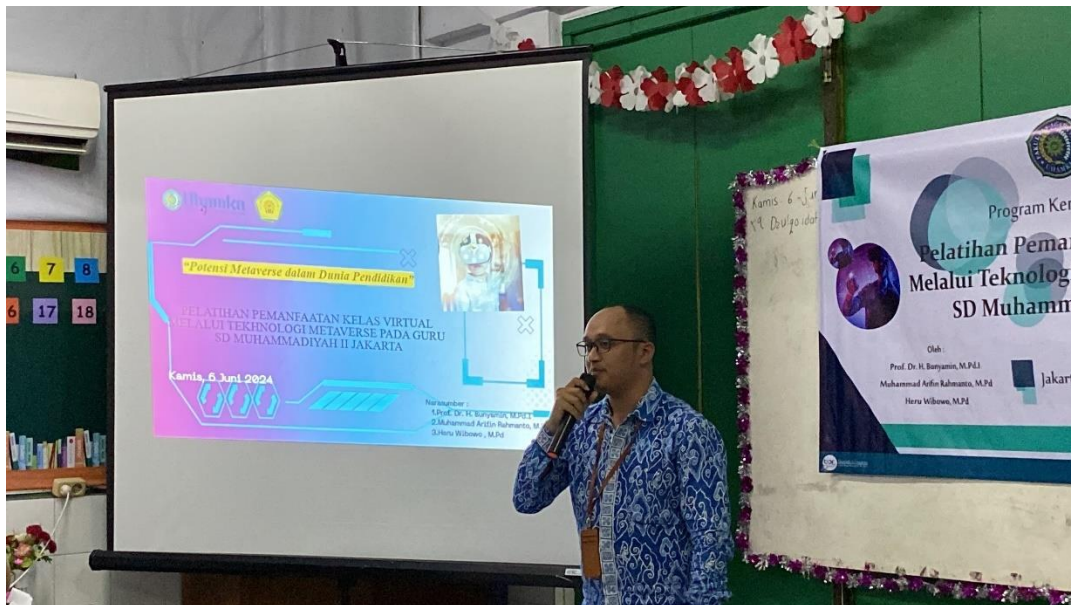
6. Daftar Pustaka

- adhi rizal, dkk. (2020). Sistem Kelas Virtual dan Pengelolaan Pembelajaran berbasis 3-Dimensional Virtual World. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika*, 4, 132. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jepin/article/view/27449/75676579708>
- Dewi Ambarwati, dkk. (2021). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8, 178–179. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>
- Ikhsan Akbar Endarto, D. (2022). Analisis Potensi Implementasi Metaverse Pada Media Edukasi Interaktif. *Jurnal Barik*, 4, 41. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/48250/40299>
- Mulia Rahman Kandau, dkk. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Sosial dan Differentiation Produk Terhadap Keputusan Pembelian Pada Erni Dimsum Di Medan Johor. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 4, 547. stp-mataram.e-journal.id
- Nia Maharani, D. (2019). Penggunaan google classroom sebagai pengembangan kelas virtual dalam keterampilan pemecahan masalah topik kinematika pada mahasiswa jurusan sistem komputer. *PENDIPA Journal of Science Education*, 3, 168. <https://ejournal.unib.ac.id/pendipa/article/view/9432/4666>
- Yose Indarta, dkk. (2022). Metaverse : Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 6, 3352. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/2615/pdf>

7. Dokumentasi Kegiatan

Link : https://drive.google.com/drive/folders/1E3ATv7mNa_Vryk2a5Rwl6XWbC5lC-Mse







Flayer sudah dishare



Spanduk



Plakat



LAMPIRAN

1. Instrumen/ Makalah/materi kegiatan

Link : https://drive.google.com/file/d/14T2CAbyfeGAIT_HxfW0lAlP5DkcN1Ndu/view?usp=sharing

2. Personalia tenaga pelaksana beserta kualifikasinya

No.	Nama	Institusi	Posisi dalam Tim	Uraian Tugas
1	Muhammad Arifin Rahmanto, M.Pd	Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA	Ketua	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkoordinasikan seluruh kegiatan 2. Melakukan studi pendahuluan untuk analisis masalah 3. Menyusun perencanaan PKM 4. Menyusun laporan penguatan penggunaan dana 5. Monitoring dan Evaluasi 6. Koordinasi dengan Mitra
2	Prof. Dr. Bunyamin, M.Pd.I	Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA	Anggota	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membantu ketua mengidentifikasi gambaran IPTEKS yang diimplementasikan di mitra sasaran kegiatan 2. Mengidentifikasi literatur yang relevan dengan topik kegiatan PKM 3. Membantu ketua melengkapi komponen proposal PKM 4. Menyusun laporan dan luaran PKM
3	Heru Wibowo, M.Pd	Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA	Anggota	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenali kebutuhan peserta didik 2. Menggambarkan solusi permasalahan dalam proses pembelajaran 3. Mendampingi ketua dalam setiap tahapan kegiatan 4. Menyusun jadwal PKM
4	Dimas Bayu Aji	Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA	Anggota	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membantu teknis pelaksanaan dan dokumentasi kegiatan.

				2. Turut mendampingi ketua dalam pelaksanaan kegiatan PKM 3. Membantu Ketua dan Anggota dalam menyusun Laporan PKM.
5	Cinthia Rahmayanti	Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA	Anggota	1. Membantu teknis pelaksanaan dan dokumentasi kegiatan. 2. Turut mendampingi ketua dalam pelaksanaan kegiatan PKM 3. Membantu Ketua dan Anggota dalam menyusun

3. Artikel Hasil PkM (draf, status submission atau reprint dll.)

Jurnal : <https://jerkin.org/index.php/jerkin>

Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan

Submissions

My Queue 1
Archives
Help

My Assigned
Filters
New Submission

298 **Rahmanto et al.**
Pelatihan Kelas Virtual Metaverse dalam Meningkatkan Kompetensi Guru di SD Muhammadiyah ...

Submission
View

Pelatihan Kelas Virtual Metaverse dalam Meningkatkan Kompetensi Guru di SD Muhammadiyah 2 Jakarta

Muhammad Arifin Rahmanto^{1*}, Bunyamin²

Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Jl. Limau II Kramat Pela, 12130, Indonesia

E-mail: m.rahmanto@uhamka.ac.id*, bunyamin@uhamka.ac.id

 <https://doi.org/>

ARTICLE INFO

Article history

Received:

Revised:

Accepted:

Kata Kunci

Pelatihan, Kelas Virtual, Metaverse, Kompetensi Guru

Keywords

Training, Virtual Classroom, Metaverse, Teacher Competency



ABSTRACT

Guru perlu menguasai teknologi, khususnya di era digital. Untuk mencapai hal tersebut, mereka harus mendapatkan bimbingan dan pendidikan tentang penggunaan teknologi metaverse dalam proses pembelajaran. Sebuah penelitian dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan kelas virtual Metaverse dalam meningkatkan keterampilan guru SD Muhammadiyah 2 Jakarta dalam menguasai teknologi digital baru. Melalui observasi, wawancara, dan survei, penelitian ini mengkaji dampak pelatihan tersebut terhadap kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan metaverse. Data yang diperoleh sebelum dan sesudah pelatihan digunakan untuk memahami perubahan keterampilan guru. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan teknologi dan kreativitas guru dalam menggunakan Metaverse untuk mendukung pembelajaran di kelas. Implikasi praktis dan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut integrasi teknologi Metaverse ke dalam kurikulum sekolah dasar juga dibahas, memberikan panduan bagi lembaga pendidikan lain dalam penggunaan teknologi Metaverse untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan meningkatkan keterampilan teknologi guru, diharapkan pengalaman belajar siswa menjadi lebih interaktif dan lebih mempersiapkan mereka menghadapi tantangan perubahan dunia digital yang terus berubah.

Teachers need to master technology, especially in the digital era. To achieve this, they must receive guidance and education about the use of metaverse technology in the learning process. A study was conducted to evaluate the effectiveness of Metaverse virtual classroom training in improving the skills of SD Muhammadiyah 2 Jakarta teachers in mastering new digital technology. Through observations, interviews and surveys, this research examines the impact of this training on teachers' abilities to design and implement learning activities using the metaverse. Data obtained before and after training is used to understand changes in teacher skills. The results show significant improvements in teachers' technology skills and creativity in using Metaverse to support classroom learning. Practical implications and recommendations for further development of the integration of Metaverse technology into elementary school curricula are also discussed, providing guidance for other educational institutions in the use of Metaverse technology to improve the quality of learning. By improving teachers' technology skills, it is hoped that students' learning experiences will become more interactive and better prepare them to face the challenges of the ever-changing digital world.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

How to Cite: Pertama, P., Kedua, P., Ketiga, P. (2019). Penunjuk penulisan naskah Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 1(1) 1-3. doi: <https://doi.org/10.31004/jerkin.v1i1>

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya era digital, diperlukan adanya inovasi dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Salah satu inovasi yang sedang berkembang adalah penggunaan teknologi virtual reality atau dikenal dengan Metaverse (Santosa et al., 2023). Metaverse menjanjikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Aripudi et al., 2022). Dengan menghadirkan lingkungan tiga dimensi yang menyerupai dunia nyata, Metaverse memungkinkan pembelajaran yang lebih dalam dan kontekstual, sehingga siswa dapat lebih memahami konsep melalui pengalaman langsung (Rasyida & Ali Nurdin, 2023).

Selain itu, penggunaan Metaverse juga dapat membantu siswa mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan pemecahan masalah melalui simulasi situasi kehidupan nyata (Rewara et al., 2024). Pelatihan dengan Metaverse Virtual Classroom merupakan salah satu langkah untuk mengatasi tantangan tersebut (Rahmadhani et al., 2024). Di kelas virtual Metaverse, guru dan siswa dapat berinteraksi dalam lingkungan tiga dimensi yang menyerupai dunia nyata, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif (Puspita, 2022). Pemanfaatan Metaverse dalam dunia pendidikan tidak hanya sebatas menyediakan perangkat keras saja, namun juga dapat digunakan untuk simulasi, pengalaman virtual, dan kolaborasi antar siswa yang lebih dinamis (Setiawan, 2022).

Tingkat kecanduan video game pada anak-anak semakin mengkhawatirkan, anak-anak menghabiskan waktu berjam-jam bermain game, yang seringkali berdampak negatif pada perkembangan akademik dan sosial mereka (Indrabayu et al., 2022). Kecanduan game dapat mengganggu konsentrasi, mengurangi waktu belajar, bahkan berdampak pada kesehatan fisik dan mental (Jeffriyanto et al., 2017). Namun fenomena ini juga menunjukkan bahwa anak tertarik pada aktivitas yang memberikan interaksi, tantangan, dan kesenangan (Barlian et al., 2022). Melalui pelatihan ini diharapkan para guru mampu memanfaatkan teknologi digital versi 4.0 untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kreatif dan inovatif, serta mengembangkan materi pembelajaran yang menarik dan relevan serta mampu mengatasi kendala yang sering muncul dalam pembelajaran konvensional (Sulistilawati et al., 2015). Metaverse juga memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih beragam dan tidak membosankan (Bonafix & Nediari, 2022).

SD Muhammadiyah 2 Jakarta fokus pada penguatan keterampilan guru melalui pelatihan kelas virtual Metaverse. Sebagai lembaga pendidikan yang berkomitmen terhadap inovasi berkelanjutan, SD Muhammadiyah 2 Jakarta memahami pentingnya membekali guru dengan keterampilan dan pengetahuan yang selaras dengan perkembangan teknologi saat ini. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi Metaverse untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Pelatihan ini dirancang untuk membantu guru tidak hanya mempelajari teknologi baru, namun juga menerapkannya secara efektif ke dalam kurikulum mereka untuk meningkatkan prestasi siswa. Selain itu, guru yang terlatih harus menjadi agen perubahan yang mendorong guru lain untuk menerapkan inovasi serupa di kelas mereka.

Seiring kemajuan teknologi dan kebutuhan pendidikan yang semakin kompleks, guru tidak hanya harus menguasai materi pelajaran, namun juga harus mampu memanfaatkan teknologi secara efektif dalam proses pendidikan (Indarta et al., 2022). Keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan menjadi kunci keberhasilan pembelajaran di era digital ini (Timotius & Dahliana Purba, 2023). Oleh karena itu pelatihan ini disusun untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep dan penerapan metaverse dalam konteks pendidikan. Berbekal pengetahuan tersebut, guru dapat mengembangkan pendekatan pengajaran yang lebih responsif terhadap kebutuhan siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Tujuan lain dari pelatihan ini adalah untuk membekali guru dengan keterampilan praktis yang dapat diterapkan langsung dalam proses pembelajaran.

Copyright © 2022, Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan
ISSN xxx-xxxx (print), ISSN 2961-9890 (online)

Pelatihan kelas virtual metaverse di SD Muhammadiyah 2 Jakarta terdiri dari beberapa langkah utama. Pertama, guru diperkenalkan dengan konsep dasar dan kemungkinan penerapan metaverse dalam proses pembelajaran. Ini termasuk sesi teori dan demonstrasi tentang menciptakan lingkungan belajar interaktif menggunakan Metaverse. Kedua, guru mempunyai kesempatan untuk berlatih menggunakan metaverse secara langsung melalui simulasi dan studi kasus terkait kurikulum yang ada. Pada fase ini, guru akan belajar merancang skenario pembelajaran, membuat konten digital, dan mengelola kelas virtual Metaverse. Selain itu, fase ini juga memberikan kesempatan bagi guru untuk berkolaborasi dan berbagi praktik terbaik dalam menggunakan teknologi ini.

Langkah ketiga pelatihan ini juga mencakup evaluasi dan refleksi. Guru dievaluasi kemampuannya dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama pelatihan. Evaluasi ini mencakup evaluasi efektivitas desain pembelajaran, keterlibatan siswa, dan metode pembelajaran yang digunakan. Selain itu, guru didorong untuk merefleksikan pengalaman mereka selama pelatihan dan mengidentifikasi kekuatan dan area yang perlu ditingkatkan. Proses reflektif ini penting agar guru dapat terus mengembangkan dan menyesuaikan metode pengajarannya untuk memenuhi berbagai kebutuhan siswanya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi keberhasilan pelatihan kelas virtual Metaverse dalam meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi digital modern 4.0 di SD Muhammadiyah 2 Jakarta. Penelitian ini mengevaluasi sejauh mana pelatihan ini dapat meningkatkan keterampilan guru dalam merancang dan mengimplementasikan konten pembelajaran menggunakan metaverse dan dampaknya terhadap kualitas pembelajaran di kelas. Metode penelitian yang dilakukan meliputi observasi, wawancara, dan survei untuk mengumpulkan data menyeluruh mengenai perubahan kinerja guru sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan. Hasil penelitian ini memberikan pemahaman lebih dalam mengenai manfaat dan tantangan penerapan teknologi metaverse di sekolah dasar.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang kemungkinan dan tantangan dalam memperkenalkan metaverse ke dalam lingkungan pendidikan dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Lebih lanjut, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi lembaga pendidikan lain yang menerapkan teknologi metaverse sebagai bagian dari strategi pembelajarannya. Dengan cara ini, SD Muhammadiyah 2 Jakarta dapat menjadi pionir dalam penerapan teknologi pendidikan terkini yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi guru secara keseluruhan. Penelitian ini juga diharapkan dapat mendorong lebih banyak lembaga pendidikan untuk mengadopsi teknologi baru guna meningkatkan kualitas pendidikan.

Penggunaan teknologi Metaverse bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inklusif dan adaptif. Pembelajaran tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu, siswa dapat belajar lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing (Putra, 2022). Selain itu, penggunaan Metaverse membuka peluang baru untuk kolaborasi antara sekolah nasional dan internasional, sehingga memungkinkan siswa untuk memperluas wawasan dan pengetahuan mereka secara global. Teknologi ini juga memungkinkan siswa untuk melakukan aktivitas pembelajaran yang sulit diselesaikan di dunia nyata, seperti simulasi kompleks, eksplorasi ruang angkasa, atau eksperimen ilmiah (Nisa et al., 2023).

METODE

Kegiatan ini berupa pembinaan dan pelatihan yang dilakukan secara huring di SD Muhammadiyah 2 Jakarta dengan melibatkan guru dan kepala sekolah, mahasiswa dan dosen Universitas Muhammadiyah Hamka juga terlibat. Upaya mengatasi permasalahan guru di SD Muhammadiyah 2 Jakarta dapat dilakukan dengan menghubungkan surat pernyataan guru sekolah berikut ini :

1. Melakukan sosialisasi dengan mengembangkan media pembelajaran virtual berbasis metaverse yang efektif dan selaras dengan arah Gen Z saat ini.
2. Melatih guru memahami metaverse, berlangganan, role-playing, dll sehingga memiliki keterampilan untuk mengembangkan media pendidikan digital di masa depan.

Kegiatan ini akan berlangsung pada hari Kamis, 6 Juni 2024. Periode ini diputuskan dengan asumsi kegiatan perkuliahan dan ujian tengah semester (UTS) bagi dosen dan mahasiswa yang mengikuti kegiatan telah selesai, serta kepala sekolah dan guru juga telah menyelesaikan ujian akhir. Oleh karena itu, kemungkinan besar peserta tingkat tinggi akan berpartisipasi.

4. Draft publikasi di media cetak/daring

a. Media Cetak Elektronik

Nama media : <https://siaranesia.com/>

Link media : <https://siaranesia.com/fai-uhamka-beri-pelatihan-metaverse-untuk-guru-sd/>

siaranesia.com/fai-uhamka-beri-pelatihan-metaverse-untuk-guru-sd/

Z... Meet - vji-euhe-duf Sistem Absensi Perk... Home SISTER Majelis Diktilitbang... FAI.166011: UTS PAI... SKRIPSI Yuli

beranda pilkada 2024 berita bola berita motogp berita daerah lifestyle Pasang iklan

Situs ini menggunakan link iklan Google AdSense. AdSense membuat link ini secara otomatis sehingga dapat membantu kreator mendapatkan penghasilan.


Beranda > berita pendidikan

FAI Uhamka Beri Pelatihan Metaverse untuk Guru SD Muhammadiyah 2 Jakarta

Surya

9 Juni 2024 9:30 pm · 2 menit membaca

Facebook WhatsApp Telegram Email Print LinkedIn



Berita Terpopuler

- 1 2 Figur Ini Nyalon Jadi Pasangan Mak Rini di Pilpup Blitar
- 2 FAI Uhamka Beri Pelatihan Metaverse untuk Guru SD...
- 3 Lions Club dan Social Week Universitas Prasetya Mulya Gelar...
- 4 Istri Bakar Suami Gara-Gara Gak Dikasih Nafkah Batin
- 5 Truk Muatan Jagung Tertabrak Kereta Commuter Line Sindro



Trending : Istri Bakar Suami Gara-Gara Gak Dikasih Nafkah Batin



beranda pilkada 2024 berita bola berita motogp berita daerah lifestyle



Pasang Iklan

Baca juga: Bawaslu Ingatkan ASN, TNI, dan Polri untuk Tetap Netral di Pilkada 2024

Bagian yang paling ditunggu-tunggu adalah sesi praktik. Peserta pelatihan disuguhkan demonstrasi bagaimana teknologi metaverse dapat diintegrasikan dalam proses belajar-mengajar.

"Ini adalah pengalaman belajar yang benar-benar baru bagi kami," ungkap Rahma Sonia, salah satu guru peserta pelatihan.

Para guru di SD Muhammadiyah 2 [Jakarta](#) menyambut baik pelatihan ini dengan penuh semangat. Mereka merasa termotivasi untuk menerapkan teknologi canggih ini di kelas mereka.

Baca juga: Otorita IKN: Pemindahan IKN Bikin Peradaban Baru



"Kami merasa lebih siap menghadapi tantangan mendidik anak-anak. Teknologi ini memberi kami alat baru untuk mengembangkan keterampilan siswa," kata Sonia.

Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 2 [Jakarta](#), Fazlul Rahman, mengungkapkan bahwa pelatihan ini adalah bagian dari transformasi pendidikan di sekolahnya.

"Kami sangat mengapresiasi inisiatif dan kreativitas dari FAI Uhamka. Pelatihan ini bukan hanya sekadar tambahan pengetahuan, tetapi juga sebuah langkah besar menuju transformasi pendidikan di sekolah kami," ujarnya.

Berita Terpopuler

- 2 Figur Ini Nyalon Jadi Pasangan Mak Rini di Pilbup Blitar
- FAI Uhamka Beri Pelatihan Metaverse untuk Guru SD...
- Lions Club dan Social Week Universitas Prasetya Mulya Gelar...
- Istri Bakar Suami Gara-Gara Gak Dikasih Nafkah Batin
- Truk Muatan Jagung Tertabrak Kereta Commuter Line Sindro

b. Youtube :

<https://youtu.be/ByfgAJYC18s>

FAI Uhamka beri Pelatihan Metaverse untuk Guru SD Muhammadiyah 2 Jakarta



Pelatihan Pemanfaatan Kelas Virtual Melalui Teknologi Metaverse pada Guru SD Muhammadiyah 2 Jakarta



arifin rahmanto

53 subscribers

Analytics

Edit video

25



Bagikan



Download



Pelatihan Pemanfaatan Kelas Virtual Melalui Teknologi Metaverse pada Guru SD Muhammadiyah 2 Jakarta



arifin rahmanto

53 subscriber

Analytics

Edit video

25



Bagikan



Download

Simpan



59 x ditonton 6 hari yang lalu

Teknologi ini akan membantu kita menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif dan siap menghadapi tantangan mendidik anak-anak Gen Z...lainnya



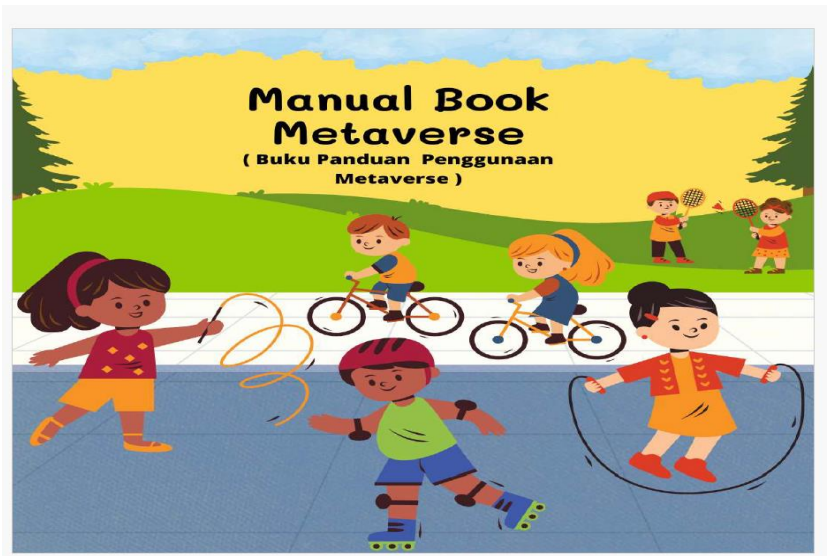
Coba YouTube Kids

PELAJARI LEBIH LANJUT >

5. HKI, publikasi, *leaflet*, dan produk lainnya.

BUKU/MODUL

https://drive.google.com/file/d/14T2CAbyfeGAIT_Hxw01AIP5DkcN1Ndu/view?usp=sharing



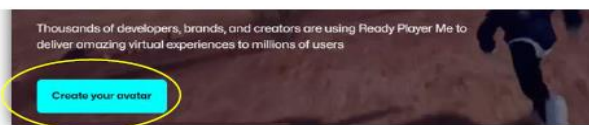
B. Tampilan Antar Muka Ready Player Me

Tampilan awal pada saat berhasil membuka *website Ready Player Me* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.
(The first display when successfully opening the Ready Player Me website can be seen in the image below.)



C. Pembuatan Akun

- Klik *Sign Up* untuk mendaftarkan akun yang akan kita buat dan memiliki avatar.
(Click *Sign Up* to register the account that we will create so that we have a new avatar or character.)



6. Daftar Peserta

No	Nama Lengkap
1	Muhammad Arifin Rahmanto, M.Pd
2	Prof. Dr. H. Bunyamin, M.Pd.I
3	Dimas Bayu Ajhi Prakoso Abdullah
4	Fazlur Rahman, SE.
5	Sibghotullah Akbar Tirta Adiguna, S.Pd.I, M.Pd.
6	Ita Rosita, M.Pd.
7	Rizkha Dwi Putri Aprilyani, S.Pd.

8	Anisya Gustiani, S.Pd.
9	Susilowati, S.Pd.
10	Annisa Rahman, S.Pd.
11	Rahma Sonia, S.Pd.
12	Surati, S.Pd.I.
13	Asher Adillah, S.Pd.
14	Syarifa Fauza Nazila, S.Pd.
15	Vito Alrahmado, S.Pd.
16	Syaza, S.Pd.
17	Nafil Siraj Pramudita
18	Novi Putri Rahma
19	Salsabila Ayu Putri
20	Dimas Bayu Ajhi Prakoso Abdullah
21	Syauqi Musfirah Daud Pisba
22	Haula Azizah
23	Bagas Prasetyo Ramadan
24	Alif Rizky Ramadhan
25	Heru Wibowo

7. Realisasi Anggaran (beserta kuitansi)

No	Jenis Pembelanjaan	Jumlah Dana	
		Dana LPPM	Dana Mitra
1	Honorarium (30%) include PPh 5%	Rp. 1.350.000,-	
2	Biaya Pelatihan (40%)	Rp. 997.200,-	
3	Perjalanan (10%)	Rp. 250.000,-	
4	Luaran (20%)	Rp. 550.000,-	
	Total	Rp. 3.147.200,-	

7.1. Rincian pengeluaran

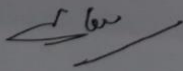
Rincian biaya pengeluaran pengmas dosen Tahun 2024		
No	Kegiatan	Biaya
1	plakat	150,000
2	spanduk	70,000
3	nasi box	625,000
4	aqua	70,000
5	sneck	23,200
6	scneck 2	15,000
7	kertas sidu	44,000
8	bensin	250,000
9	berita online	250,000
10	jurnal artikel	300,000
11	honorarium 3 narsum	900,000
12	honorarium 4 mahasiswa	450,000
	TOTAL	3,147,200

Kepada
 UTKAMKB

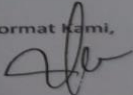
NOTA NO.

BANYAKNYA	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
2 Dus	Aqua	35.000	70.000
Jumlah Rp.			70.000

Tanda Terima



Hormat Kami,



AKM
DIGITAL PRINTING
AKM Digital Printing

Quality is Our Priority
Jagakarsa Raya No. 3A
Telp: 0816996348
email: printing@arthakehcanamandiri.com

Rp. 70,000

05 Juni 2024 | 13:21
No : 7232-SPK-06-2024
Customer : Pak Arifin
Telp : +62 821-2217-2145
CS : Auliya
Pengambilan : 05-06-2024 13:21

Order

1. Flexi Cina Outdoor (2x1 m) mata ayam perpojok" 1 Pcs	Rp. 70,000
Subtotal	Rp. 70,000
Diskon	Rp. 0
Grand Total	Rp. 70,000
DP ()	Rp. 0
Pelunasan (qris)	Rp. 70,000

LUNAS

-- Terima Kasih atas Kepercayaan Anda --

SPBU : 34.13702
PT. PENTA KUSALA SEKAWAN
Jl. Raya Gudang Pa. Raya Jakarta Timur 13760 Telp: 021-47787777

BON KONTAN

5.0 Liter Pertalite Khusus	Rp. _____
5.0 Liter Pertamina	Rp. <u>12.500</u>
5.0 Liter Destilasi	Rp. _____
5.0 Liter Pertalite	Rp. _____
Botol Air Accu Zaur/Oil	Rp. <u>60.000</u>

JUMLAH Rp. _____

Tgl: 08/06 20.24

Terima Kasih & Selamat Jalan

PERTAMINA
3412609
SPBU BUKIT KAHRI 1 10.12
JL. BUKIT KAHRI 1 10.12
Shift: 2 No. Izin: 500112
Sakti: 08/06/2024 16:37:05

Petrol/Pmpa: 2
Nama Produk: PERTALITE
Harga/Liter: Rp. 10.000
Volume: (L) 10.000
Total Harga: Rp. 100.000
Operator: 140118

CASH 100.000

No. Plat: B2426FR

ALFAMIDI SIRSAK
MITRA USARA : CV. ANINDYA PUTRI
JL. SIRSAK RT.002/RW.002
JAGAKARSA - JAGAKARSA
0

Bon SHUJ-249-05062005 Kasir : EVI LARA

OUTSIDE BEDROOM	1	9,000	9,000
CHP PTHN 30ML	1	5,500	5,500
SINDE LEC 30ML	1	9,700	9,700

Total Item 3 23,200
Voucher 3,200
Tunai 26,000
Kembalian 0
PPN (2,295)

Tgl: 05-06-2024 20:15:28 V.2023.11.1
Member : M. ALIFIN KAWHANTO

A-POINT ANKA 41216
Alamat user anda bertambah 89

VOUCHER Rp7.500
Belanja Min Rp175.000 dg kode (8884258ET108)
Dts: d30Jun24.588140

EXTRA Potongan Rp4.000
Taxes F&E Min Rp175.000 dg kode (00984854084) Dts: d30Jun24.588140

NPWP : 50.696.877.3-098.000
CV. ANINDYA PUTRI JAYA
JL. SIRSAK RT. 002/ RW. 002
HARGA BRP SUDAH TERMASUK PPN
WWW.ALFAONLINE.COM

LAWSON SIRSAK JAGAKARSA
Telp : 0

Kritik / Seran : 1500905
IG : lawson.indonesia
JL. SIRSAK RT.002 RW.002 GG. H. GANAN

Bon GAJ-123-05062007 Kasir : M. RIEFA

FR CHOKN LRG BC	1	15,000	15,000
-----------------	---	--------	--------

Total Item 1 15,000
Tunai 100,000
Kembalian 85,000
PPN (0)

Tgl: 05-06-2024 20:17:53 V.2023.11.0

PT LANCAR WIRAMA SEJAHTERA
NPWP: 84.503.770.4-416.000
GEDUNG ALFA TOWER LANTAI 30 JL. JALUR SU
KOTA TANGERANG - BANTEN

TERIMA KASIH
BARANG YANG DI BELI
TIDAK DAPET DIKEMBALIKAN
085161177879

KWITANSI PEMBAYARAN

No:

Tanggal: 9 Juni 2024

Terima Dari: ARIFIN < UHAMKA >

Terbilang: Dua Ratus Lima Puluh Ribu Rupiah

Untuk Pembayaran: Berita online Siaranesia

RP. 250.000

Tanda tangan Penerima

Tanda tangan Penyvetor

KWITANSI PEMBAYARAN

No:

Tanggal: 22/6²⁴

Terima Dari: ARIFIN <UHAMKA>
Terbilang: Tiga Ratus Ribu Rupiah
Untuk Pembayaran: Jurnal Pengmas

RP. 300.000,-

Tanda tangan Penerima

Tanda tangan Penyeter

No.

Telah terima dari UHAMKA.

Uang sejumlah Empat Ratus Lima Puluh Ribu Rupiah

Untuk pembayaran Honorarium 4 Mahasiswa FAH
UHAMKA dalam PKM

Jakarta, 21 Juni 2024

Rp. 450.000,-

Novi
PAPERLINE

No.

Telah terima dari ARIFIN / UHAMKA

Uang sejumlah Sembilan Ratus Ribu Rupiah

Untuk pembayaran Honorarium Narasumber PKM

Jakarta, 20 Juni 2024

Rp. 900.000,-

Dimas Asri
PAPERLINE

8. Surat Mitra



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH KRAMAT JAKARTA PUSAT
SD MUHAMMADIYAH II JAKARTA
Jl. Kramat Raya No. 49 Jakarta Pusat 10450 Telp : (021) 22393839
e-mail : sdmuhammadiyah2jakarta@gmail.com



SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN KERJA SAMA

Surat Nomor: 194/SDM2-JKT/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Fazlur Rahman, SE
Nama Mitra/Instansi	: SD MUHAMMADIYAH 2 KRAMAT JAKARTA
Jabatan	: Kepala Sekolah
Bidang Usaha	: Pendidikan
Alamat	: Jl. Kramat Raya No. 49 Jakarta Pusat
Nomor HP	: 081283303433

Dengan ini menyatakan bersedia untuk bekerja sama dalam pelaksanaan kegiatan Program PkM yang berjudul **"Pelatihan Pemanfaatan Kelas Virtual Melalui Teknologi Metaverse Pada Guru SD Muhammadiyah 2 Kramat Jakarta Pusat"**, guna menerapkan IPTEK dengan tujuan mengembangkan produk/jasa atau target sosial lainnya, dengan:

Nama Ketua TIM Pengusul	: Muhammad Arifin Rahmanto, M.Pd
NIDN/NIDK	: 0317109001
Program Studi/Fakultas	: Pendidikan Agama Islam/Fakultas Agama Islam
Perguruan Tinggi	: Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka
Nomor HP	: 082122172145

Bersama ini, kami menyatakan dengan sebenarnya bahwa di antara Pelaksanaan Kegiatan Program ini tidak terdapat ikatan kekeluargaan dan usaha dalam wujud apapun juga. Kolaborasi pembiayaan kegiatan ini sebesar Rp. -

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada unsur pemaksaan di dalam pembuatannya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 23 Mei 2024

Yang membuat pernyataan



Fazlur Rahman, SE