

## PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN XR BAGI GURU SEKOLAH REPUBLIK INDONESIA TOKYO

Tri Kuat<sup>1</sup>, Purnawan<sup>2</sup>, Fitri Nur Mahmudah<sup>3</sup>, Herman<sup>4</sup>

<sup>1,3</sup>)Program Studi Magister Pendidikan Guru Vokasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta

<sup>2</sup>)Program Studi Pendidikan Vokasional Teknologi Otomotif Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta

<sup>4</sup>)Program Magister Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta  
*e-mail:* purnawan.purnawan@pvto.uad.ac.id

### Abstrak

Pengabdian Masyarakat at sudah dilaksanakan di Sekolah Republik Indonesia Tokyo (SRIT) yang terletak di Meguro Jepang. Permasalahan yang dihadapi adalah tentang memanfaatkan media pembelajaran digital dan pembelajaran kreatif. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah meningkatnya pengetahuan guru tentang pembelajaran kreatif serta mampu mengimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar dan meningkatnya ketrampilan guru dalam membuat media pembelajaran dengan teknologi XR. Untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui kegiatan penyuluhan, pelatihan, dan pendampingan. Kegiatan penyuluhan dilakukan dengan memberi informasi kepada guru bagaimana melaksanakan kegiatan pembelajaran kreatif. Kegiatan pelatihan berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan teknologi XR. Kegiatan pendampingan berupa mendampingi implementasi pembelajaran kreatif dan pembuatan media pembelajaran dengan teknologi XR. Peran serta AUM adalah mengkomunikasikan ke Sekolah Republik Indonesia Tokyo (SRIT). Target luaran dari kegiatan PPM ini adalah satu artikel ilmiah yang dipublikasikan melalui proceeding yang ber ISBN, satu artikel yang diterbitkan Koran Kedaulatan Rakyat online, Video penyampaian materi pembelajaran kreatif dan cara membuat media pembelajaran dengan teknologi XR yang diunggah di youtube LPPM UAD, juga peningkatan pengetahuan dan ketrampilan mitra. Adapun keterkaitan dengan AIK adalah setiap kegiatan diawali dengan membaca doa.

**Kata kunci :** Media Pembelajaran XR, Pembelajaran Kreatif, Pelatihan

### Abstract

Community Service has been carried out at the Republic of Indonesia Tokyo School (SRIT) which is located in Meguro, Japan. The problem faced is about utilizing digital learning media and creative learning. The aim of this community service is to increase teachers' knowledge about creative learning and be able to implement it in teaching and learning activities and increase teachers' skills in creating learning media using XR technology. To overcome these problems through counseling, training and mentoring activities. Extension activities are carried out by providing information to teachers on how to carry out creative learning activities. The training activity takes the form of training in creating learning media using XR technology. Mentoring activities include assisting the implementation of creative learning and creating learning media using XR technology. AUM's role is to communicate to the Republic of Indonesia Tokyo School (SRIT). The output target of this PPM activity is one scientific article published through ISBN proceedings, one article published by the online Kedaulatan Rakyat Newspaper, a video delivering creative learning materials and how to make media. learning with XR technology uploaded on LPPM UAD's YouTube, as well as increasing partners' knowledge and skills. The connection with AIK is that every activity begins with reading a prayer.

**Keywords:** XR Learning Media, Creative Learning, Training

### PENDAHULUAN

Sekolah Republik Indonesia Tokyo (SRIT) terletak di 4-4-6 Meguro Meguro-ku Japan. Lembaga pendidikan ini menempati area tanah seluas 1.834,08 meter persegi, dengan bangunan tiga lantai. Pendidik dan tenaga kependidikan di SRIT diangkat dengan sistem kontrak oleh BKS (Badan Kerja Sekolah) KBRI Tokyo. Jumlah guru seluruhnya 24 guru, semua guru mengajar dari jenjang TK sampai SMA. Sejumlah 24 guru semuanya sudah memiliki laptop namun belum di maksimalkan dalam proses pebelajaran. Hal ini berdampak dalam pembelajaran yang tidak maksimal dalam memanfaatkan teknologi. Sekolah Republik Indonesia Tokyo belum maksimal dalam memanfaatkan

teknologi dalam pengelolaan sekolahnya salah satu buktinya sekolah belum memanfaatkan teknologi XR, hal ini berdampak pada motivasi belajar siswa kurang optimal. Walaupun masing-masing guru sudah punya laptop tapi penggunaannya dalam pembelajaran belum maksimal terutama pemanfaatan pembelajaran kreatif dan pemanfaatan dalam media pembelajaran dengan XR. Pembelajaran kreatif dilakukan oleh guru yang kreatif, guru kreatif merupakan guru yang mampu mengembangkan kemampuan pedagogik, mengembangkan keterampilan hidup, meningkatkan nilai dan membangun serta mengembangkan sikap profesional (F. Yani, S. Nana, Z. S. Mia, 2021) Pembelajaran kreatif akan mampu memotivasi siswa untuk kreatif dan inovatif akan memberikan keleluasaan peserta didik lebih mempertajam pola pikirnya, serta memberikan kebebasan belajar bagi peserta didik untuk memahami materi yang diberikan (A. Ramli, 2016).

Kegiatan pembelajaran inilah transfer berbagai kompetensi berlangsung, dengan berbagai tingkat kemampuan peserta didik yang berbeda beda untuk itu diperlukan kreativitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. (N. Wan, 2020). Ada tiga hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan kreatifitas guru yaitu a. Kepribadian guru yang diawali dari seleksi yang ketat, b. Motivasi dan kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran, c. Produktivitas guru dalam bekerja (N. Rini, Z. H. Syaiful, 2020).

Pemanfaatan media pembelajaran dengan XR juga harus mendapatkan perhatian agar keberhasilan dalam pembelajaran, karena penggunaan media yang tepat akan turut menentukan tingkat keberhasilan proses pembelajaran (R. A. Dzulfiqar, Utama, 2020). Guru di SRIT masih belum memanfaatkan media pembelajaran pada umumnya maupun media pembelajaran elektronik pada khususnya sehingga prestasi hasil belajar siswa belum maksimal hal ini sesuai hasil penelitian yang menyatakan bahwa guru belum optimal dalam melaksanakannya, hal ini dapat terlihat saat guru menggunakan media powerpoint masih belum sempurna, dan tidak setiap hari guru menggunakan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. (S. Panut, R. Intan, 2017).

Oleh karena itu, pengabdian kepada masyarakat sarasannya adalah Sekolah Republik Indonesia Tokyo yang terletak di 4-4-6 Meguro Meguro-ku Japan. Kegiatan pengabdian dilakukan dengan memberikan penyuluhan berupa penyampaian informasi tentang bagaimana melakukan pembelajaran yang kreatif, mengadakan pelatihan bagaimana membuat media pembelajaran dengan teknologi XR, dan pendampingan dalam melakukan implementasi pembelajaran kreatif dan pembuatan media pembelajaran dengan teknologi XR. Tujuannya adalah untuk meningkatkan prestasi hasil belajar siswa sehingga bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Setelah kegiatan pengabdian dapat dilanjutkan sendiri oleh guru di bawah koordinasi kepala sekolah untuk mendiskusikan pembelajaran kreatif yang akan dilakukan di sekolah Sekolah Republik Indonesia Tokyo.

## METODE

Pengabdian ini menggunakan metode sosialisasi, pelatihan dan pendampingan kepada guru di Sekolah Republik Indonesia Tokyo. Metode pertama yaitu sosialisasi untuk menyampaikan materi pembelajaran inovatif yang disampaikan oleh Dr. Tri Kuat, M.Pd pada hari Selasa, 29 Agustus 2023 jam 13.00 – 15.30 secara daring yang diikuti oleh Kepala sekolah dan guru. Sedangkan praktik melakukan pembelajaran kreatif sebagai pendalaman dilaksanakan pada hari Selasa 5 September 2023

Metode kedua yaitu pelatihan membuat media pembelajaran dengan teknologi XR disampaikan oleh Purnawan, M.Pd, disampaikan secara teori hari Selasa, 29 Agustus 2023 sedangkan praktek membuat media elektronik pada hari Selasa 5 September 2023. dilakukan secara daring.

Metode ke tiga yaitu metode pendampingan, dilakukan pada hari Selasa, 29 Agustus 2023 jam 13.00 sampai dengan 15.30 dan Selasa 5 September 2023 jam 09.00 sampai dengan 10.30 dilanjutkan dengan pelaksanaan PPM tahap kedua pada hari Selasa, 28 November 2023 dan Rabu, 29 November 2023 jam 08.00 sampai dengan 15.00 yang dilaksanakan secara tatap muka oleh Dr, Tri Kuat, M.Pd, dan Purnawan, M.Pd.

Dari ketiga metode tersebut di atas langkah pertama kegiatannya dimulai dari perencanaan yaitu membuat surat kesediaan mitra yaitu Sekolah Republik Indonesia Tokyo sebagai tempat kegiatan PPM, dilanjutkan langkah kedua, mengadakan rapat koordinasi dengan mitra untuk mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dari kegiatan pengabdian masyarakat, dilanjutkan langkah ketiga, menetapkan nama peserta yang akan diundang, membuat surat undangan dan menyampaikan ke masing-masing peserta yang akan diundang, dan mempersiapkan tempat, sound system, LCD dan layar proyektor, untuk kegiatan luring. Langkah keempat pelaksanaan yaitu melaksanakan kegiatan

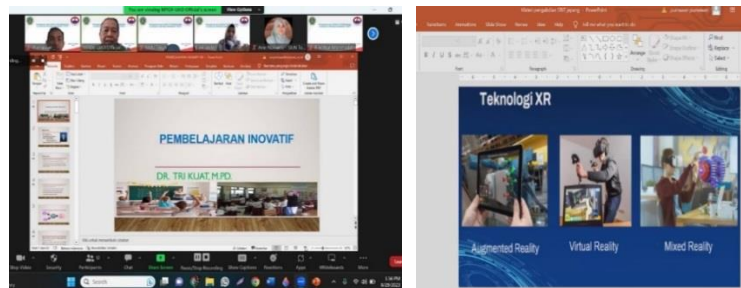
PPM diawali sambutan dari Kepala sekolah ibu Ari Driyaningsih, M.Pd. dilanjutkan pemaparan sosialisasi pembelajaran kreatif, dilanjutkan pelatihan membuat media pembelajaran dengan XR. Langkah kelima adalah evaluasi kegiatan untuk mengetahui keterlaksanaan program dan keberhasilan program, dengan mengadakan pre tes dan postes serta analisisnya, serta memberikan instrumen kepada mitra untuk mengetahui ketercapaian tujuan kegiatan pengabdian masyarakat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pelaksanaan pengabdian terbagi menjadi tiga program untuk solusi pemecahan masalah yang dilaksanakan dalam tiga kali kegiatan. Pelaksanaan kegiatan pertama adalah tanggal 29 Agustus 2023, pembukaan oleh kepala sekolah Ibu Ari Driyaningsih, M.Pd dilanjutkan sambutan kaprodi Magister Pendidikan Guru Vokasi, dilanjutkan penyampaian materi sosialisasi mengenai pembelajaran kreatif/inovatif secara luring dilaksanakan jam 13.00 sampai dengan jam 15.30, oleh Dr. Tri Kuat, M.Pd. Kegiatan berikutnya pelatihan tentang pembuatan media pembelajaran dengan XR secara teori yang dilaksanakan jam 15.30 sampai dengan jam 17.30 oleh Purnawan, M.Pd. Kegiatan kedua dilaksanakan pada tanggal 5 September 2023 jam 09.00 sampai dengan 10.30 dengan kegiatan penyampain materi praktik tentang pembelajaran kreatif/inovatif dilanjutkan materi kedua praktik pembuatan media pembelajaran dengan teknologi XR jam 11.00 sampai dengan 12.30 oleh Purnawan, M.Pd, dilanjutkan pendampingan sampai dengan jam 15.10.

Gambar 1.a menunjukkan kegiatan penyampaian materi pembelajaran kreatif. Gambar 1.b menunjukkan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan XR. Gambar 1.c menunjukkan peserta kegiatan dan pengabdi 1.d sambutan kepala sekolah SRIT.



Gambar 1. Penyampaian Materi Pembelajaran Kreatif/Inovatif Pelatihan Media Pembelajaran dengan XR



Gambar 3. Peserta kegiatan PkM dan Sambutan Kepala Sekolah SRIT

Kegiatan pengabdian kedua dilaksanakan tanggal 28 November 2023 dengan kegiatan pokok pendampingan implementasi pembelajaran di kelas dengan menerapkan pembelajaran kreatif dimulai jam 08.30 sampai dengan jam 13.00 dilanjutkan diskusi refleksi dari guru yang telah menerapkan pembelajaran dengan metode pembelajaran kreatif didampingi oleh pengabdi Dr. Tri Kuat, M.Pd sampai dengan jam 15.00 kegiatan berikutnya tanggal 29 November 2023 dengan kegiatan pokok pendampingan penerapan media pembelajaran dengan XR pada pembelajaran di kelas dan dilanjutkan diskusi refleksi terhadap pemanfaatan media pembelajaran dengan XR yang sudah diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar dilaksanakan jam 8.30 sampai dengan jam 15.00 bersama Purnawan, M.Pd.

### Pembahasan

Kegiatan pengabdian yang dilakukan di Sekolah Republik Indonesia Tokyo berupa penyuluhan atau pemberian sosialisasi tentang pembelajaran kreatif/inovatif sangat dibutuhkan oleh guru dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga memudahkan dalam pemahaman materi pelajaran oleh siswa yang akhirnya berdampak pada peningkatan hasil pembelajaran hal ini sesuai dengan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan oleh (Somba, Saraswati, 2020) dengan judul Pelatihan Metode Pembelajaran MASAK (Mudah, Asyik, Santai, Aktif, Kreatif ) terhadap Penguasaan Kosakata dan Mendengarkan Bahasa Inggris Guru PAUD RA Bintang Sembilan Cipayung Depok yang hasil pengabdiannya guru dapat memanfaatkan penggunaan metode inovatif MASAK dalam menyampaikan pembelajaran tentang penguasaan kosa kata bahasa Inggris.

Pengabdian berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan XR sangat sesuai dengan kebutuhan guru dalam rangka memudahkan guru melaksanakan pembelajaran dan membuat pembelajaran lebih menarik siswa untuk belajar dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sehingga akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa hal ini sesuai dengan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh (Nurjanah, dkk., 2022) tentang pelatihan media digital white board kepada guru Paud dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. Hasil kegiatan ini, semua peserta dapat membuat media pembelajaran digital whiteboard animation sesuai dengan tema dan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

### Dampak

Manfaat kegiatan pengabdian masyarakat di Sekolah Republik Indonesia Tokyo dibagi dalam dua bagian yaitu dampak sosialisasi pembelajaran kreatif dan dampak pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan XR sebagai berikut:

#### 1. Sosialisasi pembelajaran kreatif/inovatif

Kegiatan ini memberikan dampak berupa peningkatan pengetahuan atau keterampilan yang terukur dari peserta yang awalnya kurang memahami pentingnya pembelajaran kreatif/inovatif menjadi paham akan pentingnya pembelajaran kreatif/inovatif terhadap peningkatan kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil pre tes dan posttest yang diberikan dari pertanyaan terkait materi pembelajaran kreatif/inovatif yang diberikan kepada peserta. Ada kenaikan hasil *post tes* dengan *pretest* nya

Tabel 1. Hasil *pre test* dan *post test*

No. Soal	Tema soal	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	
1	Metode pembelajaran	75	97.5	
2	Pengertian pembelajaran Inovatif	70	95	
3	Tujuan pembelajaran inovatif	75	92,5	
4	Macam pembelajaran inovatif	70	90	
5	Kelebihan Pembelajaran inovatif	70	95	

Dari table 1 dapat diketahui bahwa hasil pre test dan post test mengalami peningkatan ini berarti bahwa sebelum diberi sosialasi dan sesudah diberi sosialisasi pemahaman peserta meningkat. Ada kenaikan pengetahuan tentang metode pembelajaran sebesar 30%, mengenai pemahaman arti pembelajaran kreatif/inovatif juga mengalami kenaikan sebesar 35,71 %, sedangkan pemahaman tentang tujuan pembelajaran kreatif/inovatif mengalami kenaikan 23.33%, untuk macam pembelajaran kreatif/inovatif meningkat 28,57 %, sedangkan tentang kelebihan dari pembelajaran kreatif/inovatif mengalamai peningkatan sebesar 35,71 %.

#### 2. Pelatihan Pembuatan media pembelajaran XR

Dari pelatihan pembuatan media pembelajaran XR dampaknya sangat jelas bahwa sebelum ada pelatihan guru belum mengetahui bagaimana cara membuat media pembelajaran dengan teknologi XR, setelah mengikuti pelatihan guru faham dan bisa membuat media pembelajaran XR. Hasil pretest dengan posttest ada perbaikan pengetahuan dan ketrampilan peserta hal ini bisa dilihat dari tabel 2.

Tabel 2. Hasil *pretest* dan *posttest*

No. Soal	Tema soal	<i>PreTest</i>	<i>Post Test</i>	
1	Membuat Gambar 3D	70	90	
2	Membuat akun di readyplayer.me/	50	90	
3	Membuat media pembelajaran Dengan XR	60	95	

Dari tabel 2. dapat diketahui bahwa peserta sebelum mendapat penjelasan bagaimana membuat powerpoint tingkat pemahaman dan ketrampilannya mendapat nilai 70 tetapi setelah diadakan pelatihan meningkat menjadi 90 kenaikannya 200 atau secara prosentasi 20,57 %, sedangkan tingkat pemahaman dan ketrampilan membuat rekaman meningkat awalnya 50 setelah diadakan pelatihan menjadi 90 naik 40 atau 80%, kemampuan membuat media elektronik awalnya 60 setelah pelatihan menjadi 95 mengalami kenaikan 35 atau 58.33%. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keberdayaan masyarakat.

Tabel 3. menunjukkan keberdayaan mitra kegiatan PkM monotahun. Hasilnya menunjukkan adanya pengetahuan dan keterampilan yang meningkat.

Tabel 3 Keberdayaan Mitra Kegiatan PkM

No	Jenis Mitra	Jenis Keberdayaan	Cek List
1	Mitra Non produktif ekonomi	Pengetahuannya meningkat	V
		Ketrampilan meningkat	V

## SIMPULAN

Kegiatan pelatihan dan pendampingan pengembangan media pembelajaran inovatif dengan teknologi XR dapat terlaksana dengan baik dan berjalan sesuai dengan harapan, meskipun ada beberapa guru yang belum memahami materi dengan baik yang dipaparkan oleh narasumber. Kegiatan pengabdian ini mendapat sambutan dan dukungan yang sangat biasa yaitu peserta antusias dalam mengikuti pelatihan dan pendampingan sampai selesai. Produk yang dihasilkan peserta pelatihan adalah media pembelajaran dengan teknologi XR yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar dikelas. Dari hasil dan kesimpulan diatas tim PkM menyarankan agar guru lebih berinovasi lagi dalam mengembangkan perangkat/media pembelajaran guna mendukung kegiatan belajar mengajar dikelas sehingga siswa lebih antusias untuk belajar; dan media pembelajaran dengan teknologi XR dapat digunakan sebagai media dan bahan ajar untuk kegiatan belajar mengajar di kelas.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Tim penulis menghaturkan banyak terima kasih kepada Lembaga penelitian dan pengabdian kepada masyarakat (LPPM) Universitas Ahmad Dahlan yang telah memberikan pendanaan dalam kegiatan PkM, kepala sekolah sekolah republic Indonesia Tokyo (SRIT) yang telah memberikan ijin melaksanakan PkM, dan PCIM Jepang yang telah menjadi narahubung ke SRIT.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Ramli, "Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran", *Lantanida Journal*, Vol. 4 No.1, 2016
- F. Yani, S. Nana, Z. S. Mia, "Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar", *J. Kependidikan*, vol 7, No. 1: Maret 2021
- N. Wan, "Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Mengelola Pembelajaran", *Lentera, J. Diklat Keagamaan Padang*. Vol. 5, No. 1, 2020.
- Nurjanah, dkk. "Pelatihan Media Digital Whiteboard Animation pada Guru PAUD dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0" *Jurnal Pengabdian Masyarakat Humanism*, Vol. 3 No. 2, 2022.

- N. Rini, Z. H. Syaiful, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di SMK", *J. Universitas Labuhanbatu*, vol. 8 No. 1, 2020
- R. A. Dzulfiqar, Utama, Kreativitas Pembelajaran Daring untuk Pelajar Sekolah Menengah dalam Pandemi Covid-19", *Journal of Informatics and Vocational Education*, Vol. 3, No.2, 2020
- S. Panut, R. Intan, "Kreatoivitas Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran di Kelas V Sekolah Dasar", *J. Gentala Pendidikan Dasar*, Vol. 2 No. 2, 2017.
- Somba, Saraswati, "Pelatihan Metode Pembelajaran MASAK (Mudah, Asyik, Santai, Aktif, Kreatif) terhadap Penguasaan Kosakata dan Mendengarkan Bahasa Inggris Guru PAUD RA Bintang Sembilan Cipayung Depok", *Jurnal PkM Pengabdian kepada Masyarakat*. ISSN: 2614-574X, 2020.