

## Pelatihan Penerapan Immersive Learning Dalam Pembelajaran Ekonomi Bagi Guru Ekonomi Kota Pontianak & Kabupaten Kubu Raya

Muhammad Basri<sup>1</sup>, Maria Ulfah<sup>2</sup>, Endang Purwaningsih<sup>3</sup>, Warneri<sup>4</sup>, Heni Kuswanti<sup>5\*</sup>,  
Jumardi Budiman<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Tanjungpura

Email: heni.kuswanti@fkip.untan.ac.id

### INFO ARTIKEL

#### Riwayat Artikel :

Diterima : 15 Maret 2024

Direvisi : 17 April 2024

Disetujui : 22 April 2024

#### Kata Kunci :

Pelatihan, Immersive  
Learning, Pembelajaran  
Ekonomi

### ABSTRAK

*Technological Pedagogical Content Knowledge (TpaCK)* merupakan kerangka pembelajaran Abad 21 yang berupaya mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran dan pengajaran. Implementasi TPaCK dalam pembelajaran dengan media *immersive learning* menunjukkan bahwa penggunaan TPaCK dalam pembelajaran dengan teknologi *immersive* dapat memberikan manfaat signifikan pada pengalaman pembelajaran dan kinerja siswa. Pembelajaran dengan media *immersive learning* membutuhkan keterampilan khusus bagi guru untuk mengelola penggunaannya secara efektif di kelas. Oleh karena itu, pelatihan diperlukan untuk membantu guru dalam memahami dan mengimplementasikan teknologi *immersive* dalam pembelajaran. Pelatihan ini dilaksanakan dengan alur : (1) penjelasan langkah-langkah membuat media *immersive learning*; (2) tips & trik membuat yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran; (3) langkah-langkah menggunakan media *immersive learning*; dan (4) pendampingan peserta membuat media *immersive learning* kepada peserta. Hasil kegiatan PKM ini menunjukkan hal hal sebagai berikut: (1) Pengetahuan awal peserta mengenai metode pembelajaran *immersive learning* masih dalam kategori kurang paham dan belum pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan *immersive learning*; (2) Pengetahuan awal peserta mengenai pembuatan media interaktif masih dalam kategori kurang paham dan belum bisa membuat media interaktif untuk kegiatan pembelajaran; (3) Setelah mengikuti kegiatan pelatihan peserta memperoleh pengetahuan tentang *tips and trik* membuat media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran; (4). Setelah mengikuti kegiatan pelatihan peserta bisa menggunakan media pembelajaran interaktif sesuai dengan panduan dan tahapan penggunaan media pembelajaran interaktif.

### ARTICLE INFO

#### Article History :

Received: 15 March 2024

Revised: 17 April 2024

Accepted: 22 April 2024

#### Keywords:

### ABSTRACT

*Technological Pedagogical Content Knowledge (TPaCK)* represents a 21st-century learning framework aimed at integrating technology into teaching and learning processes. The implementation of TPaCK in immersive learning environments demonstrates that incorporating TPaCK into technology-

---

*Training, Immersive Learning, Economi Learning*

*enhanced instruction can yield significant benefits for both the learning experience and student performance. Immersive learning, as a medium, demands specific skills from educators to effectively manage its use in the classroom. Consequently, training becomes imperative to assist teachers in comprehending and implementing immersive technology in their instructional practices. This training unfolds through a structured process: (1) elucidating the steps to create immersive learning media; (2) providing tips and tricks tailored to the learning needs; (3) outlining the steps for utilizing immersive learning media; and (4) guiding participants in creating immersive learning media. The outcomes of this Community Service (PKM) project reveal the following insights: (1) Participants' initial knowledge of immersive learning methods falls within the category of limited understanding, with no prior experience in implementing immersive learning; (2) Participants' initial understanding of creating interactive media is also categorized as limited, with an inability to produce interactive media for instructional purposes; (3) Following the training, participants acquire knowledge about tips and tricks for creating interactive instructional media that align with learning needs; (4) Post-training, participants demonstrate the ability to use interactive instructional media in accordance with guidelines and stages outlined during the training.*

---

## 1. Pendahuluan

*Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPaCK) merupakan kerangka pembelajaran Abad 21, yang berupaya mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran dan pengajaran. Konsep TPaCK berfokus pada bagaimana guru dapat menggunakan teknologi secara efektif untuk meningkatkan pembelajaran siswa dengan memadukan pengetahuan pedagogis, konten pelajaran, dan pengetahuan teknologi.

Pentingnya melakukan pembelajaran berbasis TPaCK dapat dilihat dari beberapa alasan berikut: (a) Meningkatkan efektivitas pembelajaran: Integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat membantu siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran mereka, meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu siswa untuk memahami konsep secara lebih baik; (b) Menyediakan akses ke sumber daya pembelajaran yang lebih luas: Teknologi dapat membantu guru dan siswa untuk mengakses sumber daya pembelajaran yang lebih luas, termasuk video, gambar, dan sumber daya interaktif lainnya yang dapat membantu memperjelas konsep pelajaran; (c) Mengembangkan keterampilan teknologi siswa: Dalam era digital, keterampilan teknologi sangat penting bagi siswa. Dengan pembelajaran berbasis TPaCK, siswa dapat belajar untuk menggunakan teknologi secara efektif dan mengembangkan keterampilan teknologi yang akan sangat berguna di masa depan; & (d) Memfasilitasi pembelajaran kolaboratif: Teknologi juga dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran kolaboratif antara siswa dan guru, yang dapat meningkatkan interaksi sosial dan memberikan kesempatan untuk belajar dari rekan-rekan sekelas.

Implementasi TPaCK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) dalam pembelajaran dengan media *immersive learning* menunjukkan bahwa penggunaan TPaCK dalam pembelajaran dengan teknologi *immersive* dapat memberikan manfaat signifikan pada pengalaman pembelajaran dan kinerja siswa. Konsep dasar TPaCK berfokus pada hubungan antara teknologi, pedagogik, dan pengetahuan materi. Konsep interaksi atau hubungan ketiga konsep ini dapat digunakan untuk membuat kegiatan belajar yang aktif dan terpusat pada peserta didik. (Hanik et al., 2022).

Guru perlu memahami pengetahuan konten dan pengetahuan pedagogi untuk dapat memanfaatkan teknologi *immersive* secara efektif untuk kegiatan pembelajaran. Pengetahuan konten memungkinkan guru untuk memilih konten pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, sementara pengetahuan pedagogi memungkinkan guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif dengan menggunakan teknologi *immersive*.

*Augmented Reality* (AR) adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya. Dengan kata lain, *Augmented Reality* (AR) memungkinkan objek yang berupa video, foto, atau gambar diproyeksikan ke dunia nyata dalam bentuk tiga dimensi. Teknologi ini memiliki kemampuan untuk membantu memvisualisasikan konsep yang sulit dipahami sehingga lebih mudah untuk memahami struktur objek. (Alfitriani, Maula and Hadiapurwa, 2021)

Beberapa penelitian yang sudah melakukan pembangunan aplikasi berbasis teknologi sebagai media pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat menguntungkan. Teknologi dapat meningkatkan minat belajar siswa karena memiliki elemen hiburan dan dapat membuat objek 3D terlihat nyata. (Hendrayana et al., 2022)

Penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar dan meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Hal ini dikarenakan *Augmented Reality* (AR) memiliki komponen hiburan yang dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Selain itu, teknologi *Augmented Reality* (AR) memungkinkan interaksi seluruh panca indera peserta didik. (Mustaqim, 2016)

Pembelajaran dengan media *immersive learning* membutuhkan keterampilan khusus bagi guru untuk mengelola penggunaannya secara efektif di kelas. Oleh karena itu, pelatihan diperlukan untuk membantu guru dalam memahami dan mengimplementasikan teknologi *immersive* dalam pembelajaran. Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis TPaCK, guru dapat memanfaatkan teknologi secara efektif dalam pembelajaran mereka dan membantu siswa mengembangkan keterampilan teknologi yang sangat penting bagi masa depan mereka. Berdasarkan uraian di atas, tim pengabdian ini tertarik untuk melatih dan mendampingi para guru Ekonomi jenjang SMA, baik yang berasal di Kota Pontianak maupun Kabupaten Kubu Raya, untuk membuat dan menggunakan media *immersive learning*, yang kelak dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran.

## 2. Metode Pelaksanaan

Upaya pemecahan masalah dilakukan dengan 2 langkah yaitu pelaksanaan pelatihan dan melakukan pendampingan secara langsung kepada peserta. Pelatihan dilakukan dengan penjelasan instruktur tentang : (a) Langkah-langkah membuat media *immersive learning*; (b) Tips & Trik Membuat yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran; (c) Langkah-langkah menggunakan media *immersive*

*learning*; dan (d) Praktik pembuatan media *immersive learning*. Sedangkan kegiatan pendampingan dilakukan dengan : (a) instruktur melakukan penilaian media *immersive learning* yang dibuat oleh peserta dan (b) Peserta memperbaiki/merevisi media *immersive learning* berdasarkan hasil penilaian para instruktur

### 3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil kegiatan Pelatihan Penerapan *Immersive Learning* dalam Pembelajaran Ekonomi Bagi Guru Ekonomi Kota Pontianak & Kabupaten Kubu Raya terdapat peningkatan pemahaman peserta dalam pembelajaran yang bersifat *immersive* setelah mengikuti kegiatan tersebut. Sebelum mengikuti pelatihan sebanyak 78.57% peserta masih kurang paham mengenai bagaimana menggunakan metode pembelajaran *immersive learning*. Sebanyak 14.29% peserta sudah paham dan 7.14% sisanya tidak paham. Setelah mengikuti pelatihan penerapan *immersive learning* maka terdapat peningkatan jumlah peserta yang paham menjadi 85.71% dan 14.29% sangat paham.

Sebanyak 71.43% peserta yang kurang paham mengenai pembuatan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan sisanya paham mengenai hal tersebut. Kemudian setelah peserta mengikuti pelatihan maka terjadi peningkatan sebanyak 100% atau seluruh peserta menjadi paham mengenai *Tips and Trik* membuat media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Sebanyak 92.86% peserta belum pernah membuat media pembelajaran interaktif berbasis *immersive learning*. Setelah mengikuti pelatihan 78.57% peserta mampu membuat dan mengikuti tahapan pembuatan media pembelajaran interaktif dan sebanyak 21.43% peserta belum mampu membuat media pembelajaran interaktif karena terkendala di *device* peserta (*smartphone* dan *laptop* yang tidak support dalam pembuatan media).

Sebanyak 85.71% peserta belum bisa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *immersive learning* yang terdiri dari *virtual reality* (VR), *augmented reality* (AR) dan *mixed reality* (MR). Setelah mengikuti pelatihan penerapan *immersive learning* sebanyak 100% peserta bisa menggunakan media pembelajaran interaktif sesuai dengan panduan dan tahapan penggunaan media pembelajaran interaktif.

Adapun alur kerja pelaksanaan kegiatan pelatihan *virtual reality* (VR) adalah sebagai berikut :

- a. Peserta terlebih dahulu menentukan tema materi yang akan dijadikan sebagai tema membuat media pembelajaran *virtual reality*
- b. Peserta dipandu pemateri menginstall aplikasi kamera 360
- c. Peserta dipandu pemateri mengambil gambar dengan kamera 360 yang dimulai dengan pengambilan gambar di dalam ruangan dan dilanjutkan dengan pengambilan gambar dengan kamera 360 diluar ruangan
- d. Peserta dipandu pemateri membuat akun registrasi *platform lapentor.com*
- e. Peserta dipandu pemateri mengupload hasil gambar kamera 360 ke dalam *platform lapentor.com*
- f. Peserta dipandu pemateri mulai mengedit hasil gambar kamera 360 di dalam *platform lapentor.com*

- g. Peserta dipandu pemateri menambahkan element asset berupa video pembelajaran dari youtube/video pribadi
- h. Peserta dipandu pemateri menambahkan element asset berupa gambar yang sesuai dengan materi
- i. Peserta memiliki media pembelajarannya berbasis *virtual reality*

Adapun alur kerja pelaksanaan kegiatan pelatihan *Augmented Reality (AR)* adalah sebagai berikut :

- a. Peserta dipandu pemateri dalam membuat marker (penanda *traking augmented reality*) menggunakan canva
- b. Peserta dipandu pemateri membuat 3D sederhana menggunakan aplikasi Microsoft Paint3D
- c. Peserta dipandu pemateri menginstall aplikasi kamera UniteAR
- d. Peserta dipandu pemateri membuat akun registrasi *augmented reality* pada aplikasi
- e. Peserta dipandu pemateri mengupload hasil 3D yang dibuat oleh masing masing peserta ke dalam aplikasi
- f. Peserta dipandu pemateri mengupload video pembelajaran dari youtube atau video pribadi ke dalam aplikasi
- g. Peserta dipandu pemateri mencoba hasil *augmented reality* yang dibuat oleh masing masing peserta
- h. Selesai, peserta memiliki media pembelajaran berbasis *augmented reality*



Gambar 1. Penyampaian materi oleh pemateri



Gambar 2. Pendampingan pembuatan media *immersive learning*

Pengetahuan awal peserta yang relatif kurang paham bagaimana menggunakan metode pembelajaran *immersive learning* sebelum pelaksanaan pelatihan, telah berubah menjadi paham setelah menyelesaikan serangkaian alur kerja pelatihan. Pengetahuan awal peserta yang relatif kurang paham mengenai pembuatan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sebelum pelaksanaan pelatihan, telah berubah menjadi paham mengenai *Tips and Trik* membuat media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran setelah mengikuti kegiatan pelatihan.

kemampuan awal peserta yang relatif belum pernah membuat media pembelajaran interaktif berbasis *immersive learning* sebelum pelaksanaan pelatihan, telah berubah menjadi mampu membuat dan mengikuti tahapan pembuatan media pembelajaran interaktif. Kemampuan awal peserta yang relatif belum bisa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *immersive learning* yang terdiri dari *virtual reality* (VR), *augmented reality* (AR) dan *mixed reality* (MR) telah berubah menjadi bisa menggunakan media pembelajaran interaktif sesuai dengan panduan dan tahapan penggunaan media pembelajaran interaktif.

Peningkatan pengetahuan dan kemampuan peserta sebagai hasil kegiatan pelatihan ini sejalan dengan pendapat Tamsuri (2022) yang menyatakan bahwa Pelatihan adalah suatu proses pendidikan yang dilakukan dalam jangka waktu yang singkat dengan menggunakan mekanisme dan prosedur yang sistematis. Tujuan pelatihan adalah untuk memberi peserta pelatihan pengetahuan dan keahlian dalam teknik pengerjaan tertentu.

Hal ini juga sesuai pendapat Elfrianto (2016) yang mengatakan bahwa pelatihan adalah suatu pendidikan jangka pendek untuk mengajarkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam melaksanakan tugas dan kewajiban sehingga pegawai dapat memberikan peran terhadap institusi lewat keterampilan yang sudah didapat untuk diterapkan dalam pekerjaannya secara berkelanjutan untuk dapat meningkatkan kinerja.

Dari hasil pelaksanaan kegiatan pelatihan ini diharapkan peserta dapat mengimplementasikan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *immersive learning* dalam era pembelajaran digital. Hal ini sesuai pendapat Yusro, Ulfa and Kuswandi (2022) mengatakan sdalah satu dampak dari kemajuan teknologi pada saat ini adalah terjadinya transformasi sumber belajar dan metode pembelajaran dari yang tradisional menjadi digitalisasi yang lebih modern.

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Hasil kegiatan PKM ini menunjukkan hal hal sebagai berikut: (1) Pengetahuan awal peserta mengenai metode pembelajaran *immersive learning* masih dalam kategori kurang paham dan belum pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan *immersive learning*; (2) Pengetahuan awal peserta mengenai pembuatan media interaktif masih dalam kategori kurang paham dan belum bisa membuat media interaktif untuk kegiatan pembelajaran; (3) Setelah mengikuti kegiatan pelatihan peserta memperoleh pengetahuan tentang *Tips and Trik* membuat media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran; (4) Setelah mengikuti kegiatan pelatihan peserta bisa menggunakan media pembelajaran interaktif sesuai dengan panduan dan tahapan penggunaan media pembelajaran interaktif. Saran yang dapat tim ajukan kepada guru adalah agar dapat

menerapkan *immersive learning* dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan minat belajar siswa dan guru dapat aktif dalam kegiatan pelatihan untuk pembuatan media pembelajaran digital.

## 5. Ucapan Terima Kasih

Tim pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura sebagai penyandang dana kegiatan. Tim juga mengucapkan terima kasih kepada anggota MGMP Ekonomi dan MGMP Kabupaten Kubu Raya yang telah berpartisipasi aktif sebagai peserta kegiatan pelatihan.

## 6. Daftar Pustaka

- Alfitriani, N., Maula, W.A. and Hadiapurwa, A. (2021) *Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi*, *JPP*.
- Elfrianto (2016) 'Manajemen Pelatihan Sumber Daya Manusia dalam Meningkatkan Mutu Lulusan', *Jurnal EduTech*, 2(2).
- Hanik, E.U. *et al.* (2022) 'Integrasi Pendekatan TPACK (Technological, Pedagogical, Content Knowledge) Guru Sekolah Dasar SIKL dalam Melaksanakan Pembelajaran Era Digital', *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 2(1), p. 2022.
- Hendrayana, D. *et al.* (2022) 'Studi Literatur: Penggunaan Virtual Reality sebagai Media Pembelajaran dan Uji Kompetensi untuk Industri Perfilman', *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 08(02), pp. 71–78. Available at: <https://doi.org/10.52969/jsnc.v8i2i.158>.
- Mustaqim, I. (2016) 'Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), p. 174.
- Tamsuri, A. (2022) 'Literatur Review Penggunaan Metode Kirkpatrick Untuk Evaluasi Pelatihan di Indonesia', *Jurnal Inovasi Penelitian*, 02(08), pp. 2723–2733.
- Yusro, A.R., Ulfa, S. and Kuswandi, D. (2022) 'Pengembangan Immersive Learning Berbasis Natural User Interface (NUI) Pada Materi Pembelajaran Tenis Meja', *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 05(03), pp. 274–283. Available at: <https://doi.org/10.17977/um038v5i32022p274>.