



KATALOG

**TEKNOLOGI
TEPAT
GUNA**

DOSEN
FPIP

DIREKTORAT RISET DAN
PENGABDIAN KEPADA
MASYARAKAT

DAFTAR PUSTAKA

KATALOG TTG DOSEN HASIL RISET

- 1** Game Edukasi Usia Dini “Multiple Intellegences” (GENDIS) for Android
 - 2** “EDU PETIK OOP” Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Optimasi Pembelajaran Object Oriented Programming di Masa Pandemi Covid 19
 - 3** Augmented Reality (AR) Berbasis Android dengan Metode Markerless (Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris pada Topik “Profesi” di Sekolah Dasar)
 - 4** Tumbuhan di Sekitarku (Ensiklopedia Pop-up Book Berbasis Digital Ramah Disabilitas)
 - 5** MITA E-Book
 - 6** Augmented Reality(AR) Berbasis Marker Untuk Pembelajaran Matematika Bangun Ruang
 - 7** Dinda Comel : Digital Interaktif Daily Application for Complete English Learning
 - 8** Media pembelajaran Augmented Reality untuk mata pelajaran Perangkat Sistem Komputer
 - 9** Augmented Reality(AR) Berbasis Markerless Untuk Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia
 - 10** Media pembelajaran berbasis Android dengan nama BERASA “Belajar Pemrograman Dasar”
-

Kata Pengantar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (UMSIDA), sebagai penyelenggara pendidikan dan pengajaran profesional, terus mengelola dan mengembangkan sumber daya manusia dengan meningkatkan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, Inovasi dan Hilirisasi sehingga dapat berperan aktif dalam proses pembangunan bangsa.

Berdasarkan Visi Misi, Umsida berkomitmen menjadi Perguruan Tinggi unggul dan inovatif dalam pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni (IPTEKS) berdasarkan nilai-nilai Islam untuk kesejahteraan masyarakat. Hal tersebut dibuktikan pada hasil pemeringkatan Kemristek Dikti, pada bidang penelitian Umsida masuk kategori utama dan bidang pengabdian masyarakat masuk kategori sangat bagus.

Melalui hibah internal yang diselenggarakan Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat (DRPM) Umsida, Dosen Umsida fokus untuk berinovasi dan memberikan kontribusi secara nyata pada teknologi, sektor kesehatan, sektor pendidikan, sektor ekonomi, sektor pertanian, dan sektor sosial. Salah satu hal yang dilakukan adalah kolaborasi antar multidisiplin ilmu untuk menghasilkan produk inovasi yang memberikan solusi bagi masyarakat melalui penguatan riset dan pengabdian masyarakat yang didasarkan dengan RENSTRA Umsida.

Produk Teknologi Tepat Guna yang sudah dihasilkan dosen Umsida dirangkul Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat (DRPM) Umsida. Produk Inovasi ini merupakan luaran penelitian dan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh dosen Umsida. Melalui Katalog produk Teknologi Tepat Guna DRPM ini Umsida ingin mempublikasikan karya-karya dosen agar memberikan manfaat bagi masyarakat, pemerintah, maupun industri. Diharapkan dengan adanya katalog ini menjadi media hilirisasi dengan pihak pengguna, dan nantinya diharapkan dapat menuju komersialisasi produk.

Kami Mengucapkan Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT yang telah telah melimpahkan rahmat dan segala bentuk karunianya kepada kita semua atas terselesaikannya katalog produk Teknologi Tepat Guna Umsida ini sesuai dengan waktu yang diharapkan. Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada para pihak yang telah membantu proses penyusunan hingga terselesaikannya katalog ini. Semoga Bermanfaat.

Direktur Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat
Dr. Sigit Hermawan, SE., M.Si



1

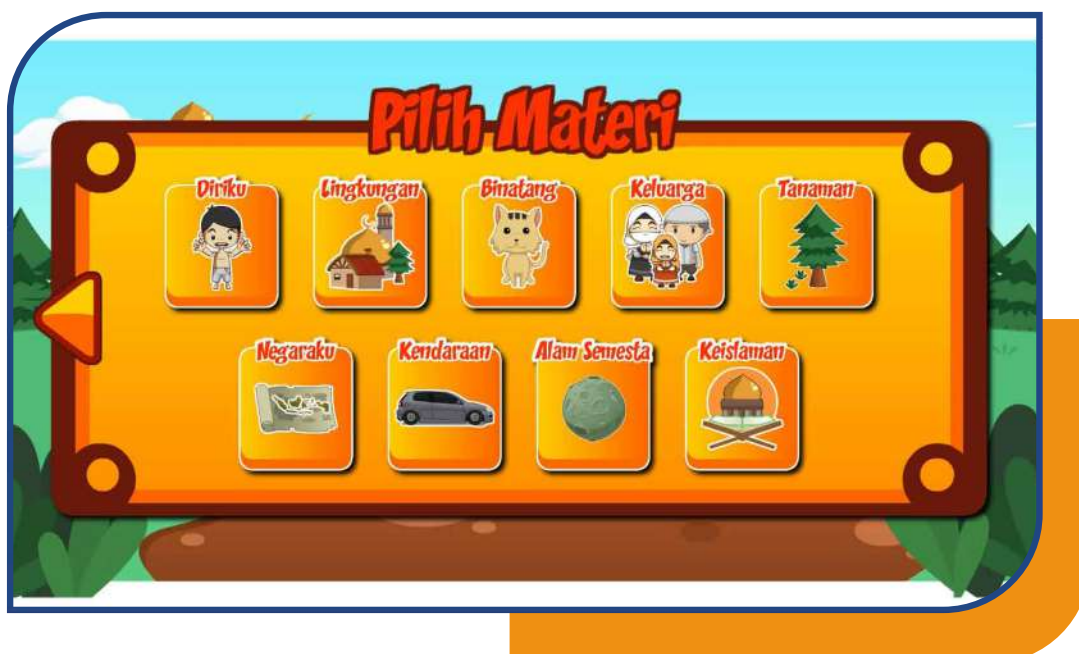
Game Edukasi Usia Dini “Multiple Intellegences” (GENDIS) for Android

Inventor

Dr. Rahmania Sri Untari, M.Pd, Hamsyah Mustofa, S.Pd
Luluk Iffatur Rochmah, SS., M.Pd.

Fungsi Produk

1. Meningkatkan kemampuan menghafal kosakata 3 bahasa (multiple intelligences), mendorong siswa untuk berpikir kreatif, kritis dan aktif.
2. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran pengganti tatap muka karena menggunakan suara dari gurunya sendiri



2

“EDU PETIK OOP” Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Optimasi Pembelajaran Object Oriented Programming di Masa Pandemi Covid 19

Inventor

Fitria Nur Hasanah, M.Pd, Dr. Rahmania Sri Untari, M.Pd, Cindy Taurusta, S.ST., MT , Rindiani

Fungsi Produk

Media pembelajaran pada mata kuliah Pemrograman Berorientasi Objek sebagai salah satu inovasi media berbasis teknologi inovasi yaitu game edukasi berbasis android.



3

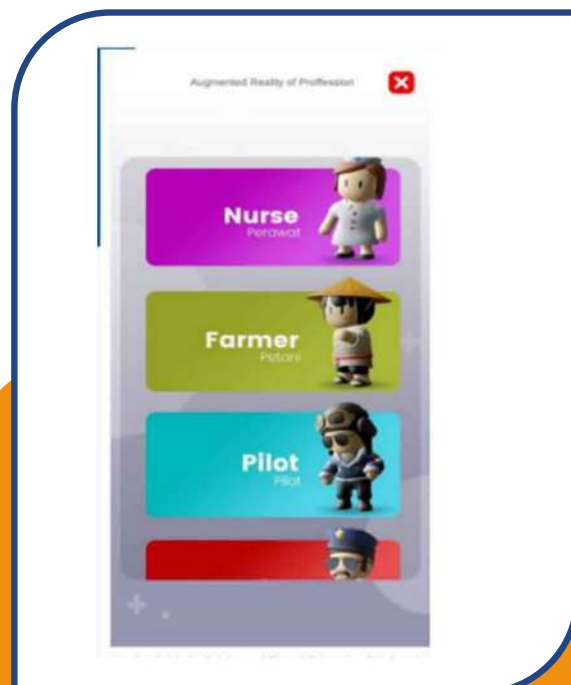
Augmented Reality (AR) Berbasis Android dengan Metode Markerless (Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris pada Topik "Profesi" di Sekolah Dasar)

Inventor

Dr. Fika Megawati, M.Pd ,
Dr. Shanina Sharatol Ahmad Shah (Universiti Malaya, Malaysia)
Dr. Rahmania Sri Untari, M.Pd
Sheila Agustina, M.Pd

Fungsi Produk

Pengembangan Augmented Reality (AR) berbasis android dan mengukur efektivitas penggunaan AR untuk meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Inggris pada topik profesi di sekolah dasar, serta peningkatan digital literacy guru pendidikan Bahasa Inggris menuju tercapainya pengembangan aspek profesional seorang guru.



4

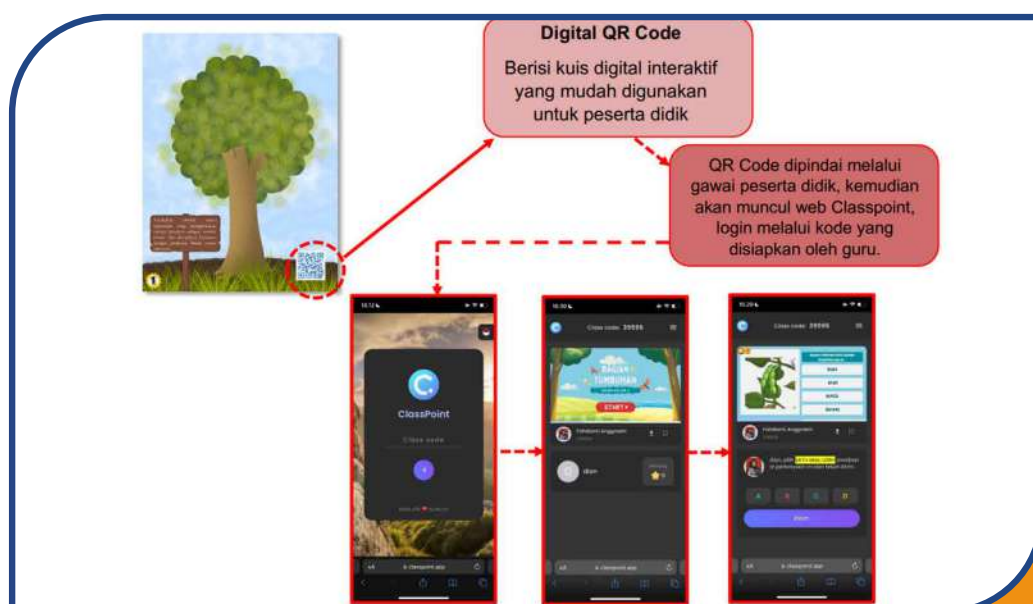
Tumbuhan di Sekitarku (Ensiklopedia Pop-up Book Berbasis Digital Ramah Disabilitas)

Inventor

Kemil Wachidah, S.Pd.I., M.Pd, Fahdianti Anggraeni

Fungsi Produk

Media Pembelajaran Sains untuk Siswa Penyandang Tunarungu di Sekolah Dasar



5

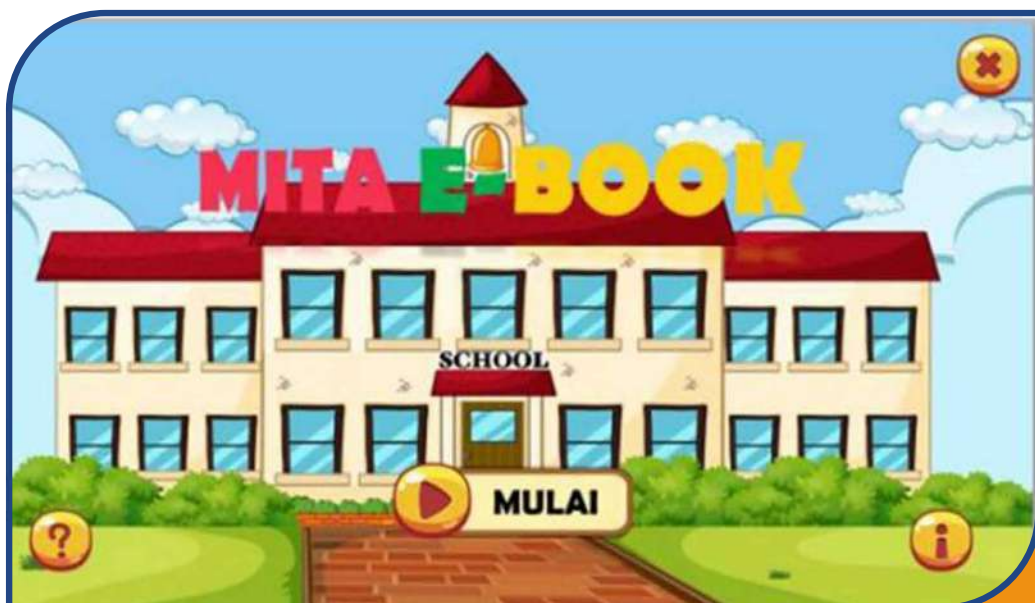
MITA E-Book

Inventor

Cindy Cahyaning Astuti, M.Si, Arnita Fentrin Pratama

Fungsi Produk

Mita E-Book merupakan produk E-Book berbasis Android berbentuk file dengan ekstensi “.apk” yang dapat di akses pada smartphone Android.



6

Augmented Reality (AR) Berbasis Marker Untuk Pembelajaran Matematika Bangun Ruang

Inventor

Dr. Rahmania Sri Untari, M.Pd

Fungsi Produk

Sebuah aplikasi pembelajaran berbasis mobile mata pelajaran matematika. aplikasi ini menyajikan materi Bangun Ruang tiga dimensi. Inovasi teknologi Augmented Reality menampilkan visualisasi bangun ruang tiga dimensi. Sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa. aplikasi ini mudah digunakan dan informatif karena disertai dengan simulasi perhitungan volume bangun ruang yang dapat disimulasikan secara langsung melalui aplikasi ini



7

Dinda Comel : Digital Interaktif Daily Application for Complete English Learning

Inventor

Dr. Rahmania Sri Untari, M.Pd , Hamsyah Mustofah

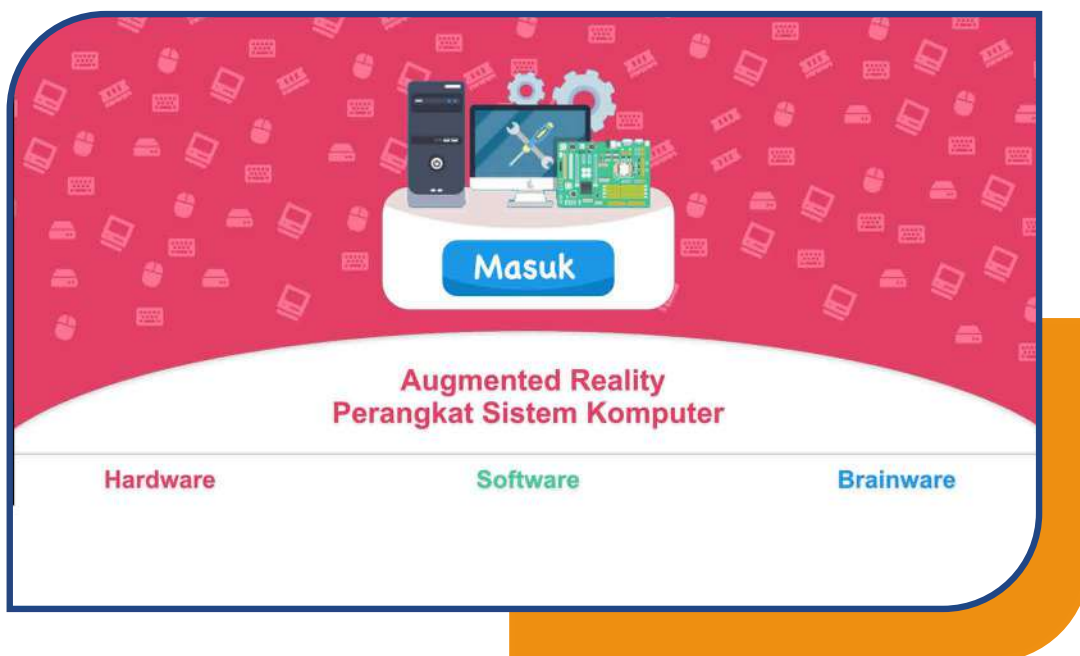


8

Media pembelajaran Augmented Reality untuk mata pelajaran Perangkat Sistem Komputer

Inventor

Fitria Nur Hasanah, M.Pd, Dizza Rochmatul Ulla

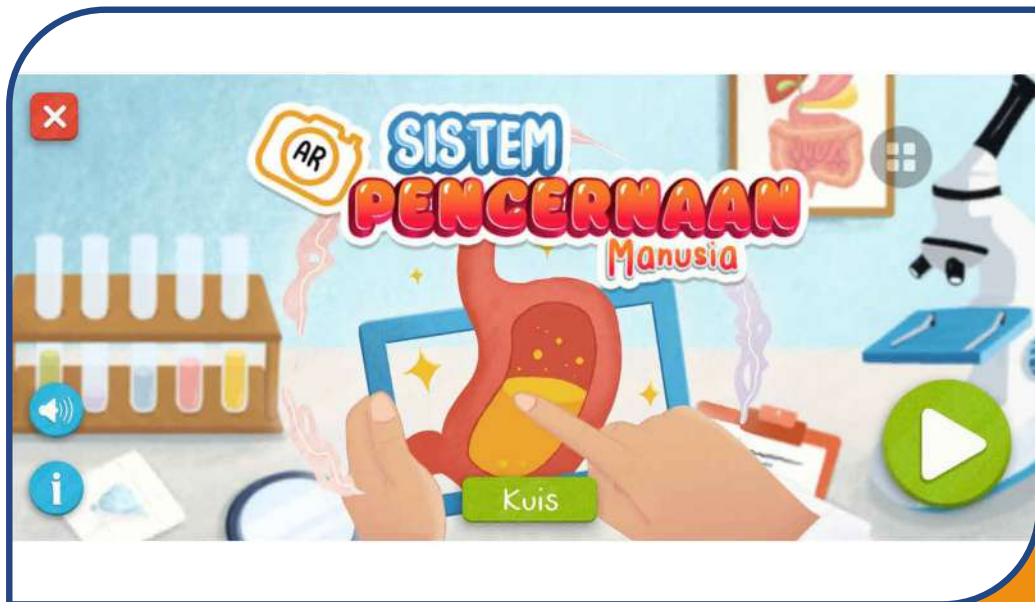


9

Augmented Reality (AR) Berbasis Markerless Untuk Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia

Inventor

Dr. Rahmania Sri Untari, M.Pd



10

Media pembelajaran berbasis Android dengan nama BERASA "Belajar Pemrograman Dasar"

Inventor

Fitria Nur Hasanah, M.Pd, Miftahul Jannah

