Laporan Penelitian Tindakan Kelas
Konten Pembelajaran Berbasis Teknologi 3D dan *Virtual Reality*



Oleh: Nova Lina Syukri, S.Pd., Gr.

SMP Negeri Satu Atap Pulau Panjang

SMP NEGERI SATU ATAP PULAU PANJANG

DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN NATUNA

2022

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR i
DAFTAR ISI.....ii

I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang 1
B. Tujuan 1

II PEMBAHASAN
A. Laporan Kegiatan 2
B. Absensi Peserta..... 6
C. Tugas Akhir..... 20

III PENUTUP
A. Simpulan 21
B. Saran 21
C. Rekomendasi 21

LAMPIRAN

PENELITIAN TINDAKAN KELAS

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IX TAHUN 2022 MELALUI MILLEALAB MEDIA BERBASIS 3D/VR

Oleh: Nova Lina Syukri, S.Pd., Gr.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah adalah pusat belajar siswa. Siswa berangkat ke sekolah kebanyakan hanya berniat bermain bersama teman. Selama pandemi covid-19 ataupun belajar daring sebagian besar mereka tidak belajar, bahkan memilih bekerja mencari uang. Polemik ini mungkin tidak asing di beberapa daerah, apalagi daerah kategori 3T (terdepan, terluar, tertinggal). Tingkat kesadaran pendidikannya masih kurang.

Polemik ini juga di temukan di desa Pulau Panjang tempat penulis bertugas. Masih ada siswa yang tidak berniat sekolah (belajar) dan hanya berniat bertemu kawan di sekolah. Hal ini berimbas ke tugas yang diberikan guru ke siswa, siswa cenderung tidak mengerjakan setiap latihan yang diberikan guru. Setiap guru sudah memberikan cara mengajar terbaiknya, tetapi belum ada cara yang tepat mengubah gaya belajar siswa tersebut. Dan lebih memprihatikan lagi, siswa tersebut tidak memiliki gaya belajarnya, mereka hanya memiliki gaya berenang.

Polemik ini semakin mengkerucut ke siswa kelas VIII, siswanya sungguh spesial sehingga dibutuhkan cara yang spesial untuk mengatasinya. Kesenangan mereka adalah bermain, bermain ke laut, ke lapangan, ataupun ke gawai masing-masing. Bahkan hampir semua diantara mereka selalu bermain game. Untuk bermain game mereka bisa dan bersemangat, bahkan pandai menyisihkan uang untuk membeli paket. Usaha untuk memenuhi keinginan mereka bisa. Tapi giliran diminta guru bawa Hp dan belajar di sana, mereka mulai bertingkah tidak paham. Menilik hal itu,siswa mesti didekatkan dengan gawai itu sendiri.

B. Rumusan Masalah dan Pemecahannya

Tentu hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik, “Bagaimana cara menarik antusias siswa kelas VIII belajar B. Indonesia? “Apakah antusias bermain game juga mesti dimunculkan dengan cara belajar lewat platform millealab sebagai media belajar berbasis virtual reality (VR)?”

Apakah metode pembelajaran menggunakan Millealab ini lebih meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran apabila dibandingkan dengan metode konvensional?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulisa ini sebagai berikut,

a. Siswa mendapatkan media belajar yang menarik dan tepat dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
b. Siswa mendapat nilai Bahasa Indonesia terbaik dibanding nilai sebelum menggunakan media pelajaran berbasis VR
c. Dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas
d. Untuk mengatasi berbagai persoalan di kelas
e. Untuk menghasilkan laporan PTK yang dapat dijadikan bahan panduan bagi pendidik

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat belajar menggunakan media berbasis VR,

a. Siswa bahagia dalam belajar seperti anak-anak kota di luar sana
b. Siswa memiliki antusias belajar lebih tinggi disbanding sebelum menggunakan VR
c. Dapat mewujudkan kerjasama/kolaborasi Antara pendidik dan peserta didik.

d. Meningkatkan kemampuan pendidik dalam upaya menjabarkan kurikulum atau program pembelajaran sesuai tuntunan dan konteks sekolah dan kelas
e. Mendorong terwujudnya proses pembelajaran yang menarik, nyaman, menyenangkan,

BAB II PELAKSANAAN PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat mengajar penulis, yaitu SMP Negeri Satu Atap Pulau Panjang kelas IX di desa Pulau Panjang kecamatan Subi Kabupaten Natuna Provinsi Kepulauan Riau. Siswanya berjumlah 21 orang.

B. Subyek Penelitian

Subjek penelitiannya adalah siswa kelas IX SMP Negeri Satu Atap Pulau Panjang untuk materi pelajaran semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

C. Prosedur penelitian

Pada bulan Desember 2021 sudah dilakukan uji coba virtual reality untuk kelas IX dengan mode non-gyro. Mode non-gyro ini adalah mode millealab tanpa menggunakan kacamata VR. Dari hasil itu sudah menunjukkan antusias siswa dan siswa mampu menjawab pertanyaan guru dengan sangat tepat. Melihat respon tersebut dilakukanlah rencana sebagai berikut:

1) Mempersiapkan kelas VR dengan cara merancang RPP kelas IX untuk materi Teks Diskusi
2) Membuat konten VR di millealab creator sesuai rancangan di RPP
3) Mempersiapkan kuis di konten creator untuk melihat pencapaian siswa
4) Siklus pertama tanggal 23 Februari 2022
5) Siklus kedua tanggal 2 Maret 2022
6) Mempersiapkan sarana dan pra sarana seperti infocus, aliran listrik/genset, laptop, dan hp android siswa.

BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Siswa kelas IX mengikuti kelas VR dalam materi Teks Diskusi sangat antusias. Mereka telah mempersiapkan androidnya masing-masing, Dari 12 siswa ada 11 siswa yang membawa androidnya, sementera 1 siswa lagi baru saja kehilangan Hp. Satu siswa tersebut masih bisa mengikuti bahkan sempat menggunakan kacamata VR dengan menggunakan Hp temannya..

Siswa kelas IX di semester genap ini belajar materi Teks Diskusi. Dari materi tersebut kita membagi memjadi beberapa kompetensi. Adapun kompetensinya sebagai berikut.

a. Mengenal teks, tujuan dan fungsi teks diskusi.

b. Mampu membedakan kohesi dan koherensi

Nilai Materi dari Kelas VR B. Indoesia
Siswa Kelas IX

Hari, Tanggal : Rabu 23 Februari dan 2 Maret 2022

No	Nama	Teks Diskusi	Keterangan	Kohesi & Koherensi	Keterangan
1	DENA LESTARI	80		50	sinyal, terdeteksi tidak menjawab, sementara mereka sudah menjawab
2	DIA KAMADHANI	80		-	
3	EVA VARNILA	-	assesment kosong	-	
4	MEIRANDA		tdk memiliki Hp		tidak memiliki hp
5	NABIL	100		-	
6	PARIL	60		100	
7	PINGKAN AULIA	-	assesment kosong	-	
8	RAVITA SRI RAHYANI	100		100	
9	RALITA	100		50	sinyal, terdeteksi tidak menjawab, sementara mereka sudah menjawab

10	SUNARSIH	100		50	sinyal, terdeteksi tidak menjawab, sementara mereka sudah menjawab
11	TAMARA	100		50	sinyal, terdeteksi tidak menjawab, sementara mereka sudah menjawab
12	VIYOLA	80		50	sinyal, terdeteksi tidak menjawab, sementara mereka sudah menjawab

B. Pembahasan

Kelas VR diterapkan pada kelas IX dengan jumlah 12 siswa. Siswa sangat antusias dalam pembelajaran ini. Beberapa siswa bisa menggunakan kacamata VR yang berjumlah 3 buah. Hanya saja, kacamata VR-nya kurang pas untuk Hp yang berukuran besar. Sehingga hanya hp tertentu saja yang bisa digunakan.

Meskipun begitu, mereka tetap antusias dalam menjalankan pembelajaran. Hal ini terlihat dari respon mereka. Hanya saja, kami terkendala sinyal dan pereangkat yang kurang.

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Dunia imersif memang sudah mulai merambah di Indonesia. Zaman dan teknologi tidak akan terelakan, untuk itu dunia VR di pendidikan mesti hadir menyeimbangkan. Siswa bahagia belajar, gurupun tidak kewalahan mendorong antusias siswa dalam belajar. Begitu juga halnya dengan pembelajaran B. Indonesia menggunakan VR Millealab ini. Guru bisa menciptakan sebuah pemebelajaran berbasis virtual reality sendiri dengan memanfaatkan asset 3 dimensi yang sudah ada.

Setelah di-ujicobakan pada siswa kelas IX, didapatilah nilai yang bagus setelah penggunaan VR Millealab ini: 5 siswa mendapati nilai 100, 3 siswa mendapati 80, 1 siswa mendapati 60, dan 2 siswa mengalami masalah jaringan.

B. Saran

Setelah diterapkan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis VR ini, ada beberapa saran yang mesti diperhatikan adalah jaringan yang mesti diperbaiki lagi, sehingga siswa di pelosok negeri juga bisa merasakan bahagia ber-VR. Semoga ini menjadi titik tolak semakin baiknya jaringan dan Millealab bisa disebarkan ke pelosok negeri lainnya.

LAMPIRAN DOKUMENTASI KEGIATAN

Uji coba Januari https://youtube.com/shorts/YFQkdTKhWDE?feature=share

Siklus 1 : https://youtu.be/AbG1FYHePqc

https://youtu.be/MVII2zBRFWc