



PEMERINTAH KOTA SOLOK
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 05 KAMPUNG JAWA

Alamat : Jl. KS Tubun Kode Pos : 27321 Telp/ Fax. (0755) 20939



**PEDOMAN TEKNIS
INOVASI "PMB VIRAL"
(Peningkatan Minat Belajar Siswa dengan Media Virtual Reality)**

1. Sebelum penggunaan VR, pihak sekolah memahami terlebih dahulu kendala kurangnya minat belajar siswa di zaman sekarang.
2. Uji coba penggunaan VR pada sekelompok siswa.
3. Sosialisasi kepada guru tentang penggunaan VR dan kepada wali murid.
4. Langkah-langkah penggunaan VR

a. Menyiapkan Perangkat VR

Guru menyiapkan seluruh perangkat yang akan digunakan, seperti:

1. Headset Virtual Reality (VR)
2. Smartphone/PC pendukung
3. Aplikasi pembelajaran VR
4. Kontroler (jika ada)
5. Jaringan internet dan daya baterai yang cukup

Pastikan semua perangkat berfungsi dengan baik sebelum pembelajaran dimulai.

b. Menentukan Materi Pembelajaran

Guru memilih materi yang sesuai untuk diterapkan menggunakan VR, misalnya:

1. Tata surya
2. Organ tubuh manusia
3. Lingkungan alam
4. Sejarah dan budaya
5. Simulasi sains

Materi disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan usia peserta didik.

c. Menginstal dan Membuka Aplikasi VR

Aplikasi VR diinstal terlebih dahulu pada perangkat yang digunakan.

Setelah itu guru membuka aplikasi dan memastikan tampilan visual, audio, serta navigasi berjalan dengan baik.

d. Menyiapkan Ruang Belajar yang Aman

Ruang belajar harus cukup luas agar siswa dapat bergerak dengan aman saat menggunakan VR.

Guru memastikan:

1. Tidak ada benda berbahaya di sekitar siswa
2. Pencahayaan ruangan cukup
3. Siswa menggunakan perangkat secara bergantian dengan tertib

e. Memberikan Petunjuk Penggunaan kepada Siswa

Sebelum penggunaan dimulai, guru menjelaskan:

1. Cara memakai headset VR
2. Cara mengoperasikan kontrol
3. Aturan penggunaan perangkat
4. Durasi penggunaan agar mata tidak lelah

Guru juga memberikan contoh penggunaan secara langsung.

f. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan VR

Siswa mulai menggunakan VR untuk mengeksplorasi materi pembelajaran secara virtual dan interaktif.

Guru membimbing siswa selama kegiatan berlangsung serta membantu apabila terdapat kendala teknis.

g. Diskusi dan Refleksi

Setelah penggunaan VR selesai, guru mengajak siswa berdiskusi mengenai:

1. Pengalaman belajar yang diperoleh
2. Informasi baru yang dipahami
3. Kesan dan manfaat penggunaan VR

Kegiatan ini membantu memperkuat pemahaman siswa terhadap materi.

h. Evaluasi Pembelajaran

Guru melakukan evaluasi melalui:

1. Tanya jawab
2. Lembar kerja
3. Kuis
4. Presentasi hasil pengamatan siswa

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan pemahaman dan minat belajar siswa setelah menggunakan media VR.

Kepala Sekolah,

RISNOFIARDI, S.Pd
NIP. 19661103 199312 1 001