

## KUALITAS INOVASI DAERAH

disdikbud.bandarlampungkota.go.id/sipandu/pengguna/tabel\_inovasi/detail/85

... yang tepat menjadi solusi bagi terciptanya pembelajaran yang baik di lingkungan SMPN 42 Bandar Lampung sehingga inovasi ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kemudian. Salah satu perubahan yang dilakukan adalah pemanfaatan teknologi berbasis Virtual Reality yang dilakukan dalam proses pembelajaran di kelas. Diawali dengan proses pemahaman dasar bagi guru-guru dalam pembuatan konten Virtual Reality yang akan diterapkan di kelas. Pendidik di era saat ini memang dituntut untuk selalu meningkatkan kompetensinya agar dapat memberikan pembelajaran yang lebih efektif. Salah satu kompetensinya yaitu kompetensi dalam penggunaan teknologi pendidikan. Kompetensi ini sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Dengan pembuatan konten Virtual Reality menggunakan Millealab inilah terjawab teknologi yang tepat untuk memberikan dampak / impact yang baik bagi siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan konten pembelajaran itu, kemudian guru membuat konten pembelajaran Virtual Reality dengan pelajarannya masing-masing dan kemudian diterapkan di kelas sesuai dengan kebutuhan para siswa. Dengan penerapan penggunaan media pembelajaran Virtual Reality inilah siswa mampu meningkatkan pemahamannya dalam pembelajaran serta siswa lebih memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran terutama saat situasi pandemi dengan gaya belajar yang monoton. Teknologi Virtual Reality ini menjawab keresahan para guru, orang tua, dan juga berbagai kalangan lainnya bahwa siswa lebih cenderung



Go to Settings to activate Windows.

Link video Youtube dapat diakses pada 1;

<https://youtu.be/5EDJ65m8P4E>