

Pengembangan model 3D virtual classroom untuk meningkatkan interaktivitas pembelajaran daring

Oleh: Ratna wardani, Handaru Jati, Nurkhamid, Yuniar Indrihapsari, Pradana Setialana, A M Budiyanto, M N Ardiansyah

ABSTRAK

Dunia pendidikan sedang mengalami dampak yang sangat signifikan dari pandemi Covid-19. Pembelajaran online menjadi solusi dalam mengatasi keterbatasan belajar akibat social distancing. Peneliti mengembangkan kelas virtual 3d menggunakan model Minecraft untuk meningkatkan interaktivitas pembelajaran online. Perancangan model kelas virtual 3 (tiga) dimensi yang telah dikembangkan telah mendapatkan penerimaan responden sebesar 90,00% dengan kategori "Sangat Layak". Pengujian fitur pintu masuk sebelum memasuki gedung atau ruang kelas, fitur pemilihan posisi kursi atau meja, fitur catatan kehadiran, dan fitur kustomisasi avatar mendapatkan persentase sebesar 90,83% dengan kategori "Sangat Layak" untuk menghasilkan sense of presence. Pada uji interaktivitas, aspek interaksi karakter sebesar 89,17% dalam kategori "Sangat Layak". Tingkat keefektifan keberlangsungan pembelajaran online menggunakan model kelas virtual 3D yang diujikan mendapat persentase sebesar 89,17% dengan kategori "Sangat Layak". Selain itu, pengujian menggunakan skor rata-rata SUS (System Usability Scale) sebesar 73,67, sehingga dapat disimpulkan bahwa model kelas virtual 3D "diterima" sebagai media pembelajaran online.

Kata Kunci: 3D virtual classroom, minecraft, system usability scale, interactivity, online