

PELATIHAN PEMBUATAN RUANG BELAJAR MENYENANGKAN DENGAN *METaverse* DI *MOZILLA HUBS*

Risma Anggraeni

Program Studi Pendidikan Fisika, FMIPA, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

✉: rismaanggra97@gmail.com

Abstrak

Pelatihan ini bertujuan untuk mengasah imajinasi peserta dalam menciptakan ruang belajar yang menyenangkan, memahami langkah-langkah dalam pembuatan ruang belajar di mozilla hubs, mendapatkan arahan dalam pembuatan ruang belajar, serta pelatihan dalam keterampilan mendesain atau merancang ruang belajar yang diinginkan. Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat 11 peserta yang mengumpulkan dan berhasil mencapai semua tujuan pelatihan tersebut. Selama pelatihan, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi saat melakukan percobaan membuat ruang belajar di mozilla hubs. Langkah percobaan yang telah disampaikan pada saat pembekalan, seluruhnya dapat dilakukan oleh setiap peserta. Dalam melakukan percobaan, terdapat kendala bagi beberapa peserta seperti mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan mozilla hubs karena perangkat lunak yang digunakan kurang mendukung. Meskipun demikian, pelatihan tersebut memberikan manfaat bagi peserta terutama tenaga pendidik dalam merancang ruang belajar di mozilla hubs agar dapat diimplementasikan pada proses pembelajaran di sekolah.

Keywords: *Pelatihan, Ruang Belajar, Mozilla Hubs*

PENDAHULUAN

Saat ini ilmu pengetahuan di Indonesia berkembang sangat pesat, sehingga negeri ini mengalami banyak perubahan yang terjadi yakni di berbagai macam aspek kehidupan. Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang mengajarkan akhlak, ilmu pengetahuan dan juga keterampilan yang biasa dilakukan untuk melakukan pengamatan, pelatihan, maupun penelitian (Aprilyanti et al., 2024). Menurut (Wahyudin et al., 2023) dalam UU RI Nomor. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat (1), mengatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menjadikan proses pembelajaran dan suasana belajar supaya peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi dirinya demi mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan lainnya yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Menurut (Via Cahya Bulan et al., 2023) pendidik memiliki peran yang satu kesatuannya tak terpisahkan. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 mengatakan bahwa pendidik memiliki peran penting selain sebagai pendidik juga menjadi instruktur dan tutor bagi siswa, pembimbing, pengarah, pelatih, penilai, dan pengevaluasi peserta didik. Sebagai seorang pendidik, salah satu tugasnya yaitu harus berani mengambil keputusan secara mandiri dalam keadaan apapun. Selain itu, pendidik juga harus bisa berperan sesuai dengan kondisi peserta didik dan lingkungan.

Seorang pendidik tentunya harus memiliki potensi dalam melakukan pengajaran. Potensi tersebut yaitu kemampuan diri yang perlu dikembangkan setiap saat. Potensi tersebut sangat penting

untuk dikembangkan terlebih lagi khusus guru atau pendidik. Oleh karena itu, potensi guru yang sudah berkembang pada saat mengajar akan berdampak baik pada hasil belajar siswa. Begitupun sebaliknya, jika pendidik kurang memiliki potensi, maka hasil belajar siswa akan memiliki dampak yang buruk. (Wulandari & Nurhaliza, 2023).

Menurut (Mardiansyah et al., 2024) kemajuan teknologi di Indonesia berkembang pesat dengan cepat sehingga dapat meningkatkan kemampuan di berbagai aspek. Bagi peserta didik, peningkatan keterampilan di bidang pendidikan sangat krusial. Oleh karena itu, pendidikan memberikan kesempatan besar bagi peserta didik untuk mempelajari serta menguasai ilmu di bidang teknologi. Media pembelajaran dapat dikembangkan melalui pembelajaran interaktif seperti video, animasi bergerak, dan simulasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan respons peserta didik dalam menanggapi atau menyerap materi pelajaran, sehingga pendidik dapat memberikan pengalaman belajar di kelas yang lebih menarik dan menyenangkan kepada peserta didik. (Trenggono Hidayatullah et al., 2023).

Mozilla hubs merupakan platform yang berkolaborasi dengan *Virtual Reality* (VR) yang dapat menampilkan desain 3D dan terbebas dari biaya operasional dalam masa penggunaannya. Menurut (Tsiamalou et al., 2023) *Mozilla hubs* merupakan salah satu platform yang memungkinkan pengguna untuk membuat desain dengan ruang VR yang meliputi ruang belajar, ruang kerja, ruang kamar, ruang diskusi dan lain sebagainya. *Mozilla hubs* dapat menciptakan lingkungan multi-pengguna, dimana pengguna dapat berinteraksi dengan ruangan tersebut dan dapat berinteraksi dengan pengguna yang lain dengan menjelajahi ruangan tersebut dan dapat berbagi media seperti gambar, audio, video, dll menggunakan ruang obrolan VR yang telah disediakan.

METODE

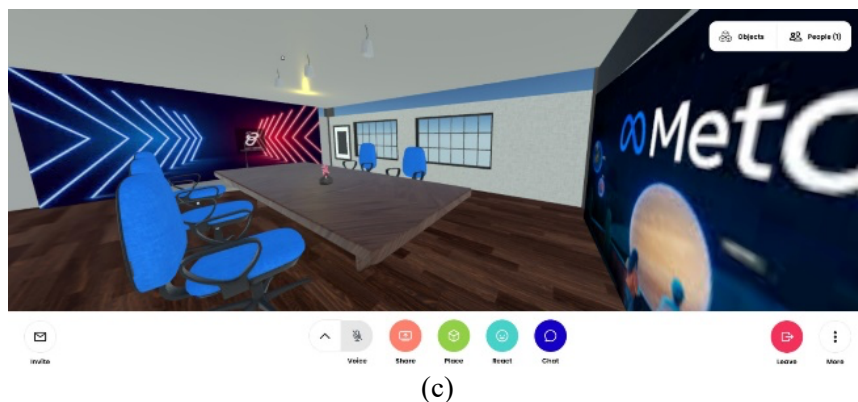
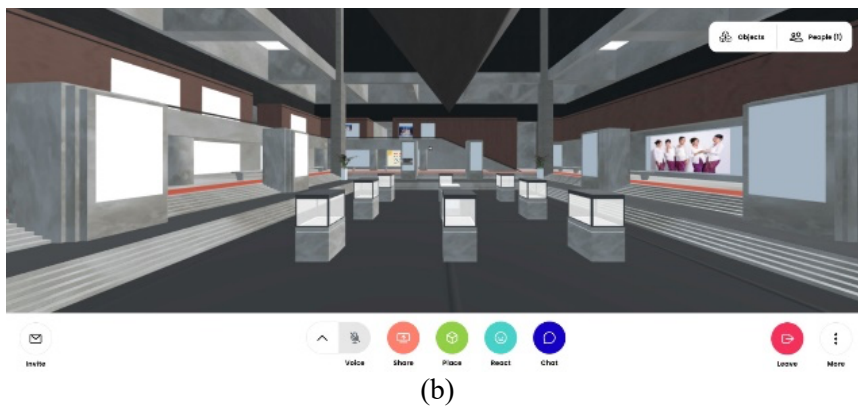
Pelaksanaan kegiatan pelatihan meliputi persiapan, pelaksanaan dan percobaan, serta evaluasi untuk memperoleh data. Peserta pada pelaksanaan kegiatan pelatihan terdiri dari mahasiswa internal UNJ Fakultas MIPA dan juga mahasiswa umum. Tahap persiapan dilaksanakan secara daring di *Zoom Cloud Meetings* pada bulan Juni-Juli 2023 yang meliputi persiapan materi untuk digunakan sebagai bahan pelatihan pembuatan ruang belajar. Materi pembekalan berjudul *Introduction of Metaverse and Its Advantages For Education*.

Kegiatan pelatihan dilangsungkan selama satu hari yang dilaksanakan pada tanggal 1 Juli 2023, dengan pertemuan daring di *Zoom Cloud Meetings*. Pada kegiatan pelatihan ini, metode yang digunakan yakni metode informatif dan metode *cooperative learning*. Pada metode informatif sebelumnya dilakukan pembekalan materi terkait *metaverse* dan *mozilla hubs* dimana seluruh peserta diharapkan untuk memperhatikan pembekalan materi yang berisi langkah-langkah pembuatan project dalam pelatihan ini. Sedangkan metode *cooperative learning* dilakukan pada saat pelatihan berlangsung dengan melibatkan seluruh peserta untuk berpartisipasi dalam mengerjakan tugasnya masing-masing. Setelah diberikan arahan tentang langkah-langkah pembuatan ruang belajar dengan *mozilla hubs*, maka peserta diminta langsung membuat desain ruang belajar tersebut secara mandiri sesuai imajinasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metaverse menjadi salah satu peluang besar dalam menciptakan karya yang didukung oleh komputer dengan memadukan seni virtual dan lingkungan untuk menyampaikan pesan dan kreativitas (Chen et al., 2023). *Metaverse* merupakan pembuatan ruang virtual yang menggabungkan antara dunia nyata dengan dunia digital. *Metaverse* juga dikenal sebagai perpaduan realitas dan virtualitas. *Metaverse* menghasilkan sebuah ruang virtual yang dimana pengguna tersebut dapat berinteraksi dan melakukan kegiatan sehari-hari seperti dunia nyata. Teknologi VR mencakup visual 3D yang canggih, sehingga pengguna mendapatkan pesan ketika menggunakan teknologi tersebut. Pada dasarnya, *metaverse* dapat beroperasi jika pengguna melakukan penjelajahan ruang virtual dengan karakter *Artificial Intelligence* (Arifin et al., 2023).

Dalam mengoperasikan *metaverse* pada *mozilla hubs*, peserta harus memiliki perangkat lunak dapat dijadikan sebagai bahan atau media untuk mendukung pembelajaran dikelas. Seperti hasil desain peserta dalam membuat ruang belajar di *mozilla hubs* yang ditunjukkan pada gambar dibawah.



Gambar 1. Hasil tampilan ruang belajar peserta (a) Ruang rapat (b) Ruang pameran (c) Ruang kerja (d) Ruang diskusi

Pada gambar 1 (a) merupakan hasil ruang belajar yang di desain peserta seperti ruang rapat yang didalamnya terdapat kursi dan meja rapat serta layar proyektor sehingga ruangan tersebut dapat menciptakan kenyamanan tersendiri. Pada gambar 1 (b) merupakan hasil ruang belajar yang di desain peserta seperti ruang pameran yang didalamnya terdapat pameran-pameran pendidikan sehingga selama proses belajar siswa dapat memahami peran pendidikan dan mengapresiasi untuk berkarya seni. Pada gambar 1 (c) merupakan hasil ruang belajar yang di desain peserta seperti ruang kerja yang didalamnya terdapat kursi dan meja kerja sehingga ruangan tersebut dapat menciptakan kenyamanan tersendiri. Ruang kerja tersebut hanya dapat digunakan oleh kelompok kecil. Pada gambar 1 (d) merupakan hasil ruang belajar yang di desain peserta seperti ruang diskusi yang didalamnya terdapat kursi dan karpet sehingga ruangan tersebut lebih nyaman digunakan untuk belajar seperti melakukan diskusi.

Dengan adanya media pembelajaran berupa *metaverse* ruang belajar, pendidik akan lebih mudah menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pendidik dapat membantu mengasah keterampilan karya seni peserta didik dengan memberikan tugas serupa dengan pelatihan ini seperti membuat desain ruang kelas yang nyaman digunakan untuk melangsungkan proses pembelajaran. Dengan adanya tugas tersebut nantinya peserta didik akan mengekspresikan keinginan mereka terkait suasana ruang kelas dan juga pendidik akan mengetahui suasana kelas seperti apa yang diinginkan peserta didik dalam melangsungkan pembelajaran. Menurut (Ayu Ningrum et al., 2024) dalam menciptakan suatu kegiatan pembelajaran efektif, umumnya pendidik harus mengaitkan peserta didik dengan proses belajar mengajar yang tidak berfokus pada pencapaian hasil belajar siswa saja, tetapi juga harus berfokus pada kemampuan proses pembelajaran siswa. Dengan begitu, pendidik mampu memberikan pemahaman yang baik kepada siswa.

KESIMPULAN

Pelatihan Ruang Belajar dengan *Metaverse* di *Mozilla Hubs* dilakukan untuk mengasah imajinasi para peserta khususnya para tenaga pendidik untuk dapat membuat ruang belajar yang nyaman dan menyenangkan di *mozilla hubs* sehingga nantinya dapat diimplementasikan pada saat berlangsungnya proses kegiatan belajar mengajar. Kegiatan pelatihan ini dapat memberikan motivasi dan inovasi untuk para guru agar dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh pihak yang telah mendukung kegiatan Pelatihan Pembuatan Ruang Belajar dengan *Metaverse* di *Mozilla Hubs*, khususnya kepada para peserta mahasiswa umum dan mahasiswa internal UNJ Fakultas MIPA yang telah berpartisipasi dalam kegiatan pelatihan ini.

REFERENSI

- Aprilyanti, S., Asbari, M., Supriyanti, A., & Fadilah, I. A. (2024). Catatan Pendidikan Indonesia: Evaluasi, Solusi, & Ekspektasi. *JOURNAL OF INFORMATION SYSTEMS AND MANAGEMENT*, 03(02).
- Arifin, A., Suwarni, S., Djumat, I., Nicolas, G., Sri, A., Syam, M., Saputra, N., & Andiyan, A. (2023). *Metaverse in Education; Innovation Strategy, Learning Acceleration, and Optimization*. In *Journal of Namibian Studies* (Vol. 34).
- Ayu Ningrum, S., Siregar, B., Ridwan, A., Nakia, D., Putriana Simbolon, I., Pembangunan Panca Budi, U., Jenderal Gatot Subroto km, J., Medan Sunggal, K., & Medan, K. (2024). Kompetensi Guru Agama Islam dalam Membangun Suasana Belajar yang Efektif. *Journal on Education*, 06(02), 14994–14999.

- Chen, X., Zou, D., Xie, H., & Wang, F. L. (2023). Metaverse in Education: Contributors, Cooperations, and Research Themes. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 16(6), 1111–1129.
- Mardiansyah, D., Muttaqin, A., Fardela, R., Fauzi Pohan, A., Mahyudin, A., Firmawati, N., Milvita, D., Oktamuliani, S., Adrial, R., Puryanti, D., Rahayu Alfitri Usna, S., Liza Namigo, E., & Eka Putra Sutantyo, T. (2024). Peningkatan Pembelajaran Fisika di SMAN 2 Gunung Talang Kabupaten Solok Melalui Kegiatan Pengabdian Masyarakat. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 493–500.
- Trenggono Hidayatullah, M., Asbari, M., Ibrahim, M. I., Hadidtia, A., & Faidz, H. (2023). Urgensi Aplikasi Teknologi dalam Pendidikan di Indonesia. *JOURNAL OF INFORMATION SYSTEMS AND MANAGEMENT*, 02(06).
- Tsiamalou, F., Sigourtzidou, D., & Komianos, V. (2023). *EasyChair Preprint Creating Virtual Reality Spaces with Mozilla Hubs: Designers' Expectations and Applications in AudioVisuals Creativity Creating Virtual Reality Spaces with Mozilla Hubs: Designers' Expectations and Potential Applications in AudioVisuals Creativity*.
- Via Cahya Bulan, D., Sofia Fitriyani, N., & Deni Widjayatri, R. (2023). Implementasi ECC dalam Mengembangkan Kosakata Bahasa Inggris Calon Pendidik Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 378–391.
- Wahyudin, A., Zohriah, A., Sultan Maulana Hasanuddin Banten, U., Jendral Sudirman, J. N., Cipocok Jaya Kec Serang, P., & Serang, K. (2023). Ruang Lingkup Manajemen Pendidikan. *Journal on Education*, 06(01), 3822–3835.
- Wulandari, H., & Nurhaliza, I. (2023). *MENGEMBANGKAN POTENSI GURU YANG PROFESIONAL DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR*.