

Nama	Juniargo Ponco Risma Wirandi
NIM	233153711838
Judul Proyek STEM yang Dipilih	Pemanfaatan Cardboard bekas dalam Mendesain VR (Virtual Reality) Berdasarkan Konsep Pembiasan Cahaya pada Lensa Cembung Sebagai Media Proyeksi Video 3D untuk Meningkatkan Metaliterasi Siswa
Sumber	Safiati, Okti Anis, Dafik Dafik, and Zainur Rasyid Ridlo. "Aktivitas Pembelajaran Berbasis Proyek Terintegrasi dalam Pendekatan STEM: Pemanfaatan Cardboard bekas dalam Mendesain VR (Virtual Reality) Berdasarkan Konsep Pembiasan Cahaya pada Lensa Cembung Sebagai Media Proyeksi Video 3D untuk Meningkatkan Metaliterasi Siswa." <i>CGANT JOURNAL OF MATHEMATICS AND APPLICATIONS</i> 3.2 (2022).
Deskripsi Singkat tentang Proyek STEM yang Dipilih	<p>Project based learning terintegrasi STEM pada pembuatan VR ini tercipta dari permasalahan siswa yang kerap memanfaatkan gadgetnya untuk bermain game online. Dengan dibuatnya VR diharapkan dapat mengarahkan siswa lebih tertarik dengan video 3D yang mengandung unsur edukasi serta meningkatkan kemampuan metaliterasi siswa. Metaliterasi adalah literasi yang mempromosikan pemikiran kritis dan kolaborasi di era digital, menyediakan kerangka kerja yang komprehensif untuk berpartisipasi secara efektif dalam media sosial dan komunitas online. Metaliterasi adalah konstruksi terpadu yang mendukung akuisisi, produksi, dan berbagi pengetahuan dalam komunitas online kolaboratif dan sekaligus memadukan literasi informasi dengan jenis literasi lainnya.</p> <p>Jenis penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini dimulai dari mengumpulkan beberapa literatur untuk direview terkait PjBL dan STEM. Termasuk juga eksplorasi terkait dengan problematika STEM. Kemudian merencanakan dengan mengembangkan kerangka sintaksis intergarasi PjBL-STEM dalam menyelesaikan probelematika STEM tersebut. Selanjutnya menyediakan atau mengumpulkan bahan, disajikan pula capaian pembelajaran dan tujuannya, dan kemudian termasuk pengembangan indikator dan sub indikator terkait dengan metaliterasi.</p> <p>Dengan adanya teknologi ini diharapkan konsep berinteraksi dalam proses pembelajaran akan menjadi lebih mudah digunakan dengan seiring perkembangan teknologi smartphone yang memiliki faktor penting dalam pelaksanaan media pembelajaran tersebut. Bahkan saat ini berdasarkan riset yang dilakukan oleh beberapa peniliti menjelaskan bahwasanya kini hanya dengan bermodalkan sebuah smartphone dan bantuan Google Cardboard sudah dapat menampilkan dunia Virtual Reality (VR)</p>

Nama	Juniargo Ponco Risma Wirandi
NIM	233153711838