

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VIRTUAL*
REALITY PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X DI SMA
KRISTEN MAKALE**

SKRIPSI



Oleh:

HERLIN SANDA

221115028

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VIRTUAL*
REALITY PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI KELAS X SMA
KRISTEN MAKALE**

SKRIPSI



Diajukan Kepada Program Studi Teknologi Pendidikan untuk memenuhi Salah
satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

HERLIN SANDA

221115028

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VIRTUAL*
REALITY PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI KELAS X SMA
KRISTEN MAKALE**

SKRIPSI

Oleh:
HERLIN SANDA
221115028

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ervianti', with a stylized flourish at the end.

(Ervianti, S. Pd., M. Pd)

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Univeristas Kristen Indonesia Toraja dengan Surat Keputusan (SK) dekan No. HK.06/16/UKI Toraja. DFKIP/2025 tanggal 21 february 2025 untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Teknologi Pendidikan pada 21 february 2025.

Disahkan oleh

Dekan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan



Daud Rodi Palimbong, S. Pd., M. Pd.
NIDN 0930098202

Panitia ujian:

Ketua : Ervianti, S. Pd., M. Pd.

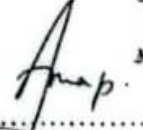
(..........)

Sekretaris : Hasni, S. Pd., M. Pd.

(..........)

Anggota :

a. Anna Pertiwi, S. Pd., M. Pd.

(..........)

b. Drs. I Ketut Linggih, M.Pd.

(..........)

c. Muh. Putra Pratama, S. SI., M. Pd.

(..........)

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Herlin Sanda
NIM : 221115028
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality* pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMA Kristen Makale

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui hasil tulisan atau pikiran sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku

Makale, 06 Mei 2025

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a rectangular revenue stamp. The stamp is pink and white, featuring the Garuda Pancasila emblem and the text '10000', 'METERAI TEMPEL', and the serial number '704B9AMX305829778'.

Herlin Sanda

MOTTO

Janganlah kuatir tentang apapun, tetapi berdoalah untuk segala sesuatu.

*Sampaikanlah permohonanmu kepada Allah dalam doa dan jangan lupa
bersyukur.*

(Filipi 4:6 TSI)

“Setiap langkah yang diambil adalah bagian dari cerita suksesmu”

(Herlin Sanda)

Abstrak

Herlin sanda, 2025. Pengembangan media pembelajaran berbasis virtual reality pada mata pelajaran informatika kelas X di SMA Kristen makale. Pembimbing 1, Ervianti, S. Pd., M. Pd, dan pembimbing 2 Hasni, S. Pd., M. Pd.

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di SMA Kristen Makale. Permasalahan yang ditemukan yaitu pada pelajaran informatika dimana materi yang diajarkan mengenai sistem komputer bersifat luas dan abstrak, sehingga tidak dapat diamati secara langsung. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *virtual reality* pada mata pelajaran informatika kelas X. tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui analisis kebutuhan, mengetahui desain, dan mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media pembelajaran berbasis *virtual reality* pada mata pelajaran informatika kelas X SMA Kristen Makale. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Virtual reality* ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE mulai dari tahap Analisis, desain, pengembangan dan implementasi. Hasil dari penelitian ini yaitu Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis *virtual reality* pada mata pelajaran informatika kelas X di SMA Kristen Makale yaitu analisis kebutuhan media pembelajaran, analisis kurikulum, dan analisis materi, desain media pengembangan media pembelajaran berbasis *virtual reality* pada mata pelajaran informatika kelas X di SMA Kristen Makale meliputi pembuatan storyboard untuk memudahkan peneliti membuat media pembelajaran berbasis *virtual reality*, menentukan desain narasi media pembelajaran berbasis *virtual reality*, dan merancang serta menata isi materi yang akan digunakan, hasil validasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran berbasis *virtual reality* diperoleh kategori “sangat valid”. Hasil validasi ahli materi diperoleh kategori “sangat valid”. Hasil uji coba kepraktisan yaitu hasil respon siswa diperoleh kategori “sangat praktis”, serta hasil dari respon guru diperoleh kategori “sangat praktis”.

Kata kunci: Pengembangan. Media pembelajaran, *virtual reality*

Abstrack

Herlin Sanda, 2025. *Development of Virtual Reality-Based Learning Media Informatics for Grade X Students at SMA Kristen Makale*. Supervisor 1, Ervianti, S. Pd., M. Pd, and supervisor 2Hasni, S. Pd., M. Pd.

This research and development was carried out at Makale Christian High School. The problem found was that students lacked learning experience, where students in class. The purpose of this research is to determine the needs analysis, design, and determine the level of validity and practicality of virtual reality-based learning media in grade X Informatics at SMA Kristen Makale. The development of this Virtual Reality-based learning media uses the research and development (Research and Development) method using the ADDIE model, starting from the analysis, design, development, and implementation stages. The results of this research are (1) Needs analysis of the development of virtual reality-based learning media in grade X Informatics at SMA Kristen Makale, namely needs analysis of learning media, curriculum analysis, and material analysis. (2) Design of the development of virtual reality-based learning media in grade X Informatics at SMA Kristen Makale includes creating a storyboard to make it easier for researchers to create virtual reality-based learning media, determining the design of the narrative of virtual reality-based learning media, and designing and arranging the content of the material that will be used (3) The results of validation by media experts on virtual reality-based learning media obtained the category "very valid". The results of validation by material experts obtained the category "very valid". The results of the practicality trial are the results of student responses obtained the category "very practical", and the results of teacher responses obtained the category "very practical".

Keywords: *Development. Virtual Reality, Learning Media*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa karena kasih dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian ini yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Virtual Reality* pada mata pelajaran Informatika kelas X SMA Kristen Makale**”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Teknologi pendidikan di Universitas Kristen Indonesia Toraja. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mengalami kesulitan dan penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Maka, dalam kesempatan ini pula penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Oktavianus Pasoloran, SE., M.Si., Ak, CA selaku Rektor Universitas Kristen Indonesia Toraja yang telah memberikan kesempatan pada peneliti untuk menimba ilmu di Universitas Kristen Indonesia Toraja
2. Daud Rodi Palimbong, S. Pd., M. Pd sebagai Dekan FKIP Universitas Kristen Indonesia Toraja yang telah memberikan kesempatan pada peneliti untuk menimba ilmu di Fakultas Keguruan dan Ilmu P di Universitas Kristen Indonesia Toraja.
3. Ervianti, S. Pd., M. Pd sebagai Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan di Universitas Kristen Indonesia Toraja dan juga sebagai dosen pembimbing

I yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan masukan serta motivasi selama penyusunan pada penelitian ini.

4. Hasni, S. Pd., M. Pd selaku Dosen pada jurusan Teknologi Pendidikan di Universitas Kristen Indonesia Toraja dan juga sebagai dosen pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan motivasi, serta masukan selama penyusunan proposal penelitian ini.
5. Seluruh dosen Teknologi pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja dan seluruh dosen Universitas Kristen Indonesia Toraja, yang telah membekali berbagai Ilmu Pengetahuan dan pengalamannya yang mendukung dalam penyusunan proposal penelitian ini.
6. Teristimewa orang tua peneliti yang telah mendukung dalam proses penelitian ini, orang tua sebagai motivator terbesar untuk peneliti melangkah meraih mimpi akan masa depan peneliti.

Penulis sangat berharap semoga proposal penelitian ini bermanfaat bagi kita semua. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih.

Makale , february 2025

Herlin Sanda

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN KETUA PROGRAM STUDI.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
MOTTO.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan penelitian.....	6
D. Manfaat penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	8
1. Media Pembelajaran.....	8
2. Virtual Reality.....	12
3. Mata Pelajaran Informatika.....	16
B. Hasil penelitian relevan.....	18
C. Kerangka Pikir.....	19
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis atau Desain Penelitian.....	22
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
C. Sumber Data.....	26
D. Subjek Penelitian.....	27
E. Definisi Operasional Variabel.....	27

F. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data	27
G. Teknik Analisis Data	33
BAB HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	38
B. Pembahasan	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	63
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	76

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala liker.....	30
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrument validasi oleh ahli media	31
Tabel 3.3 Skala liker	32
Tabel 3.4 Kisi-kisi instrument lembar validasi ahli materi	33
Tabel 3.5 Skala likert	34
Tabel 3.6 Kisi-kisi instrument lembar kepraktisan guru dan siswa	34
Tabel 3.7 Kriteria tingkat validasi media	36
Tabel 3.8 Kriteria tingkat kepraktisan	38
Tabel 4.1 Hasil angket penilaian validasi ahli materi	51
Tabel 4.2 Revisi produk	53
Tabel 4.3 Hasil angket validasi ahli media	55
Tabel 4.4 Revisi produk	57
Tabel 4.5 Hasil angket respon guru	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka pikir	21
Gambar 3.1 Langkah-langkah pengembangan ADDIE.....	22
Gambar 3.2 Desain model ADDIE dalam penelitian	24
Gambar 4.1 Materi sistem komputer.....	42
Gambar 4.2 Desain narasi sekolah media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i>	43
Gambar 4.3 Tampilan awal media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i>	44
Gambar 4.4 Tampilan kedua media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i>	45
Gambar 4.5 Tampilan ketiga media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i>	46
Gambar 4.7 Tampilan keempat media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i>	47
Gambar 4.8 Tampilan awal pembuatan media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i>	48
Gambar 4.9 Tampilan isi media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i>	49
Gambar 4.10 Tampilan penutup media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i>	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat izin penelitian.....	70
Lampiran 2: Surat permohonan izin validasi ahli media.....	71
Lampiran 3: Surat permohonan izin validasi ahli materi.....	72
Lampiran 4: Surat keterangan telah melakukan penelitian.....	73
Lampiran 5: Angket validasi ahli media	74
Lampiran 6: Angket validasi ahli materi.....	75
Lampiran 7: Angket respon guru.....	76
Lampiran 8: Angket respon siswa.....	77
Lampiran 13 : Tampilan media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i>	82
Lampiran 14: Hasil angket respon siswa	83
Lampiran 15 : <i>Storyboard</i>,,	84
Lampiran 16 : Dokumentasi foto hasil penelitian.....	88

