

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS APLIKASI *VIRTUAL REALITY* (VR)
PADA MATA PELAJARAN IPS
DI MTS MIFTAHUL ULUM RANUYOSO
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh
Zahrotun Nur Hasanah
NIM. 202101090026

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2024**


**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS APLIKASI *VIRTUAL REALITY* (VR)
PADA MATA PELAJARAN IPS
DI MTS MIFTAHUL ULUM RANUYOSO
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember untuk
Memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
Ditujui Pembimbing


Musyarofah, M.Pd.
NIP: 1982080220110122004

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS APLIKASI *VIRTUAL REALITY* (VR)
PADA MATA PELAJARAN IPS
MATERI MENGENAL NEGARA-NEGARA ASEAN
DI MTS MIFTAHUL ULUM RANUYOSO
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari : Selasa
Tanggal : 12 November 2024

Tim Penguji :

Ketua



Muhammad Ardy Zaini, M.Pd.
NIP. 198612122019031010

Sekretaris



Novita Nurul Islami, M.Pd.
NIP. 198711212020122002

Anggota :

1. Dr. Suwarno, M.Pd.

2. Musyarofah, M.Pd.

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا^١

Artinya: “Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”.¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹ Departemen Agama RI, Al-Qur`an Tajwid & Terjemah, (Jawa Barat: CV Penerbit di Ponegoro, Bandung, 2010), 36

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah seiring rasa syukur dan ketulusan hati, penulis mempersembahkan karya sederhana ini kepada :

1. Orang tua tercinta dan tersayang, Bapak Muhammad Yunus dan Ibu Siti Aisyah, sehingga wujud atas kepercayaan yang telah diamanatkan kepadaku serta atas kesabaran dan dukungannya. Terima kasih atas pengorbanan dan do'a yang tiada henti kepadaku.
2. Paman ku Muhammad Akyas terima kasih atas semangat dan motivasi yang telah diberikan untukku dimasa sulitku menghadapi sulitnya smester akhir ini.
3. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini. hingga selesai, yang tidak bisa saya sebut satu persatu.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Pertama-tama marilah kita panjatkan puji syukur ke hadirat Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Shalawat serta salam tetap tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW, Keluarganya, Sahabatnya, dan seluruh umat yang senantiasa menyerukan kebaikan istiqomah dalam melaksanakan sunnah-sunnah beliau hingga akhir zama kelak. Alhamdulillah, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Virtual Reality* (Vr) Pada Mata Pelajaran Ips di Mts Miftahul Ulum Ranuyoso Tahun Pelajaran 2024/2025” sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana strata 1 (S1), dapat terselesaikan dengan baik meskipun dalam bentuk yang sederhana. Adanya kekurangan dalam skripsi ini semoga tidak mengurangi esens dan tujuan yang akan disampaikan. Dalam penulisan skripsi ini peneliti tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk ini dengan kerendahan hati pada kesempatan ini peneliti samapikan salam hormat dan ucapan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menyediakan fasilitas kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Dr. Abdul Mu'is, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Dr. Hartono M.Pd., selaku dosen Ketua Jurusan Pendidikan Sains

Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan bimbingan untuk mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

4. Bapak Fiqru Mafar, M.IP, selaku dosen Ketua Jurusan Progam Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan dukungan dan mengayomi kami khususnya mahasiswa Tadris Ilmu Pengetahuan sosial.
5. Ibu Musyarofah, M.Pd, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu dengan sabar dan sepenuh hati memberikan arahan bimbingan, dan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini
6. Dosen- dosen di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan banyak ilmunya kepada penulis.
7. Bapak Dr. Moh Sutomo, M.Pd, Bapak Nasobi Niki Suma, M., Sc. Dan Bapak Siddiq Ardianta, M.Pd., yang telah bersedia menjadi validator ahli dalam proses validasi produk penelitian.
8. Bapak Abdul Rohman Nafis, S.Pd. Selaku Kepala Sekolah MTs Miftahul Ulum Ranuyoso yang telah memberikan izin atas penelitian yang penulis lakukan. Serta bapak Ahmad, S.Pd. selaku guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs Miftahul Ulum Ranuyoso yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan fikirannya dalam memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.

Tiada kata yang diucapkan selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesarbesarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan atas kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan kepada penulis. Semoga skripsi ini dapat

memberikan manfaat bagi para pembaca.

Wassalamualaikum. Wr.Wb

Penulis



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Abstrak

Zahrotun Nur Hasanah, 2024: *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Virtual Reality (Vr) Pada Mata Pelajaran Ips di Mts Miftahul Ulum Ranuyoso Tahun Pelajaran 2024/2025.*

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran *Virtual Reality*, Mata Pelajaran IPS.

Media pembelajaran berbasis aplikasi *virtual Reality* merupakan suatu konsep atau ide kreatif yang digunakan untuk media pembelajaran. *Virtual Reality* sendiri berkonsep seperti sebuah game 3D yang bisa di mainkan menggunakan HP namun *Virtual Reality* ini diguankan sebagai media dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui validitas media pembelajaran berbasis aplikasi *virtual reality* (VR) pada mata pelajaran IPS materi mengenal Negara-Negara ASEAN di MTs. Miftahul Ulum Ranuyoso Tahun Pelajaran 2024/2025. (2) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis aplikasi *virtual reality* (VR) pada mata pelajaran IPS materi mengenal Negara-Negara ASEAN di MTs. Miftahul Ulum Ranuyoso Tahun Pelajaran 2024/2025. (3) Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis aplikasi *virtual reality* (VR) pada mata pelajaran IPS materi mengenal Negara-Negara ASEAN di MTs. Miftahul Ulum Ranuyoso Tahun Pelajaran 2024/2025.

Penelitian ini merupakan penelitian Research And Devolepment (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket dan soal latihan. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Ranuyoso yang berjumlah 10 orang siswa uji kelompok kecil dan 20 orang siswa sebagai uji coba kelompok besar. Instrument penelitian berupa angket validasi untuk mendapatkan kevalidan dan validator ahli Desain, ahli materi dan ahli bahasa. Angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui data kepraktisan. Untuk mengetahui data keefektifan melalui hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian (1) pada tingkat kevalidan media pembelajaran *Virtual Reality* oleh semua para validator ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa. Adapun rincian masing-masing skor yang diperoleh dari para ahli adalah validator ahli media diperoleh skor 87,5%, validator ahli materi diperoleh skor 83,33%, validator ahli Bahasa diperoleh skor 93,75%. (2) untuk kepraktisan dilihat dari hasil belajar peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 87,5% dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *virtual reality* dikatan sangat praktis. (3) tingkat keefektifan pada penelitian ini terpenuhi karna media pembelajaran *virtual reality* yang dikembangkan dapat hasil pretest dan post-test sebesar 70% sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran *virtual reality* Efektif.

DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	5
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	6
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	7
G. Definisi Istilah.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Penelitian Terdahulu	10
B. Kajian Teori	15

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	25
A. Metode Penelitian dan Pengembangan	25
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	26
1. <i>Analysis</i>	26
2. <i>Design</i>	26
3. <i>Development</i>	27
4. <i>Implementation</i>	27
5. <i>Evaluation</i>	27
C. Uji Coba Produk	28
1. Uji Konstruksi (Validasi para ahli)	28
2. Uji Coba Lapangan	28
3. Uji Coba kelompok Kecil	28
4. Uji Coba Kelompok Besar	29
D. Desain Uji Coba	29
1. Subjek Uji Coba	29
2. Jenis Data	30
3. Instrumen Pengumpulan Data	31
4. Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	40
A. Penyajian Data Uji Coba.....	40
B. Analisis Data	54
C. Revisi Produk.....	57

BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	60
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	60
B. Saran pemanfaatan, diseminasi dan Pengembangan Produk lebih Lanjut	63
DAFTAR PUSTAKA.....	66



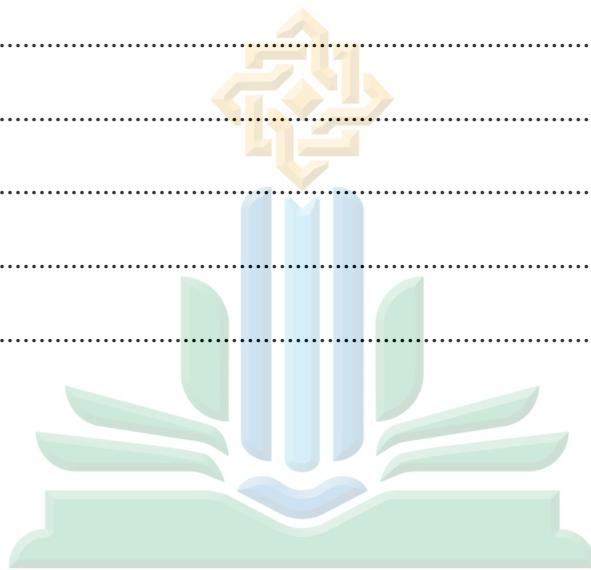
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	13
Tabel 3.1 Subjek Uji Coba Ahli.....	30
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	32
Tabel 3.3 Kisi-kisi angket ahli media	33
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Ahli Bahasa	34
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	34
Tabel 3.6 Kategori Tingkat Validasi Media.....	37
Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan Media.....	38
Tabel 3.8 Kriteria Efektif Media Pembelajaran <i>Virtual Reality</i>	39
Tabel 4.1 Komponen dan Tampilan yang Terdapat di Media VR.....	44
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	47
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa	48
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media.....	49
Tabel 4.5 Data Respon Uji Coba Kelompok Kecil terhadap Media Pembelajaran <i>Virtual Reality</i>	51
Tabel 4.6 Data Respon Uji Coba Kelompok Besar terhadap Media Pembelajaran <i>Virtual Reality</i>	52
Tabel 4.7 Hasil Perolehan Post-Tes dan Pre-Test.....	53
Tabel 4.8 Hasil Perolehan N-Gain Score dan N-Gain Persen.....	57
Tabel 4.9 Revisi Media Pembelajaran VR Berdasarkan Validasi Ahli Media ...	58
Tabel 4.10 Revisi Media Pembelajaran VR Berdasarkan Validasi Ahli Materi.	59
Tabel 4.11 Revisi Media Pembelajaran VR Berdasarkan Validasi Ahli Bahasa	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 :	69
Lampiran 2 :	70
Lampiran 3:	71
Lampiran 4 :	78
Lampiran 5 :	80
Lampiran 6 :	82
Lampiran 7 :	83
Lampiran 8:	84
Lampiran 9 :	88
Lampiran 10 :	101



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan salah satu elemen penting dalam memajukan kualitas sumber daya manusia. Kemajuan teknologi dapat memberikan kontribusi kepada masyarakat sehingga segala informasi, wawasan dan pengetahuan dapat dijangkau dengan mudah. Dalam dunia Pendidikan perkembangan teknologi sangat dibutuhkan oleh tenaga pendidik maupun siswa untuk menunjang proses pembelajaran.

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah, seorang pendidik seharusnya mampu menentukan sebuah strategi pembelajaran, metode, dan media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi supaya tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik agar proses pembelajaran tidak terkesan membosankan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan semangat belajar siswa. Ketika siswa menemukan materi yang diajarkan menarik, mereka cenderung lebih mudah mengingatnya dan mencapai hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran dapat memberikan banyak manfaat, salah satunya adalah meningkatkan daya tarik dalam pembelajaran. Misalnya dengan menggunakan video pembelajaran, presentasi multimedia, atau perangkat lunak edukatif lainnya. Dengan ini pendidik dapat menghidupkan materi pembelajaran dan memvisualisasinya secara lebih

menarik. Ini dapat memancing minat siswa, merangsang kreatifitas, dan membantu mereka memahami konsep yang sulit.²

Pemanfaatan media pembelajaran dapat mempermudah pendidik menyampaikan isi materi pembelajaran. Terutama mata pelajaran yang mengandung banyak bacaan yang sulit dipahami oleh peserta didik yang salah satunya adalah mata pelajaran IPS yang merupakan materi pembelajaran yang ada di tingkat SD/SMP/MTs dimana mata pelajaran ini dikenal dengan mata pelajaran IPS terpadu yang didalamnya memuat empat mata pelajaran sosial diantaranya ekonomi, sejarah, geografi dan sosiologi yang disederhanakan, namun walaupun demikian mata pelajaran IPS bagi peserta didik tetaplah sulit.

Masalah yang sering muncul pada mata pelajaran IPS di tingkat SMP/MTs ialah guru yang sering kesulitan dalam membangkitkan minat belajar siswa, kurangnya aktifitas belajar di dalam kelas mengakibatkan siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk belajar yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Untuk mengatasi permasalahan ini perlu adanya pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif yang melibatkan siswa dalam berdiskusi hingga bisa meningkatkan partisipasi dan pemahaman mereka terhadap materi IPS. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari juga dapat meningkatkan minat siswa.

² Denissa Alfiany Luhulima, I Nyoman S. Degeng, Saida Ulfa, *Pembelajaran Berbasis Video untuk anak Generasi Z*, 2016, 85.

Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan ketertarikan siswa serta minat baca siswa terhadap materi IPS yaitu media Aplikasi yang berbasis *virtual reality*, media pembelajaran ini memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Teknologi ini memadukan teks, foto, dan objek 3D dalam satu aplikasi, menciptakan dunia buatan yang realistis. Keunggulan utama dari VR adalah kemampuannya untuk menciptakan lingkungan imersif yang memungkinkan pengguna menjelajah dan merasakan pengalaman yang mendalam. Dengan adanya sensor khusus atau perangkat seperti HTC Vive, pengguna dapat melakukan interaksi dengan lingkungan virtual melalui gerakan tangan, memberikan kesempatan untuk bereksperimen dalam dunia virtual tersebut.³

Berdasarkan hasil wawancara dari guru mata pelajaran IPS Bapak Ahmad S.Pd di MTs. Miftahul Ulum Ranuyoso yang menyatakan bahwa siswa di MTs Miftahul Ulum Ranuyoso sangat sulit dalam memahami materi IPS alasan yang pertama ialah karena materi IPS yang cenderung banyak tulisan dan harus menghafal dan juga siswa yang merasa mudah jenuh di kelas karena guru cenderung hanya memberikan soal soal untuk dikerjakan oleh siswa yang membuat siswa mengantuk dan malas mengikuti pembelajaran di kelas. Bapak Ahmad juga menyatakan bahwa pendidik hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah dan jarang menggunakan media pembelajaran seperti menampilkan gambar dari PPT atau video pembelajaran karena

³ Wayan Karta Sasmita, I Made Putrama, Dan Gede Saindra Santyadiputra3, "Pengembangan Virtual Reality Untuk Digitalisasi Mandala 2 Di Pura Besakih" Volume 11 No1 (2022).

kurangnya fasilitas perangkat pembelajaran, siswa hanya diberikan izin memegang HP saat diperlukan untuk pembelajaran atau ketika ada tugas yang harus diisi melalui google form yang dikirim guru secara online.⁴

Berdasarkan permasalahan yang ada dipandang penting untuk dikembangkan media pembelajaran di MTs Miftahul Ulum Ranuyoso memberikan motivasi dan ide kepada penulis untuk membuat sebuah media pembelajaran yang praktis dan efektif agar peserta didik dapat memahami materi dengan belajar yang menyenangkan yaitu media pembelajaran berupa aplikasi *Virtual Reality*. Dalam proses pembuatan aplikasi *Virtual Reality* ini diperlukan salah satu aplikasi yaitu *Unity engine* yang dapat diaplikasikan dalam proses pembuatan media pembelajaran *Virtual Reality*. Keunggulan media ini dapat diakses tanpa internet jadi sinyal tidak akan menjadi hambatan untuk di gunakannya media pembelajaran ini, media ini juga mudah di gunakan di android hingga tidak memerlukan laptop atau computer untuk mengakses nya.

Penelitian terkait dengan pengembangan media pembelajaran VR ini sangat relevan dengan pentingnya integrasi dalam pembelajaran. Sebuah aplikasi memerlukan langkah-langkah evaluasi yang harus dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran berbasis VR yang dikembangkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran IPS di MTs. Miftahul Ulum Ranuyoso. Maka dari itu setiap media pembelajaran memerlukan uji coba. Uji validitas memastikan bahwa media tersebut sesuai

⁴ Ahmad, S.Pd. di wawancari oleh penulis, lumajang 2 februari 2024

dengan kebutuhan pembelajaran, kemudian uji kepraktisan menjamin media dapat digunakan tanpa kendala, dan uji efektivitas membuktikan bahwa penggunaan media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, rumusan masalah ini lahir dari kebutuhan untuk mengevaluasi media pembelajaran berbasis VR dari berbagai aspek yang penting untuk keberhasilan penerapannya di dalam konteks pendidikan yang ada.

Berdasarkan deskripsi yang telah dipaparkan diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Virtual Reality* (VR) Pada Mata Pelajaran IPS Materi Mengenal Negara-Negara Asean Di MTs Miftahul Ulum Ranuyoso Tahun Pelajaran 2023/2024”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis aplikasi *virtual reality* (VR) pada mata pelajaran IPS di MTs. Miftahul Ulum Ranuyoso Tahun Pelajaran 2024/2025?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis aplikasi *virtual reality* (VR) pada mata pelajaran IPS di MTs. Miftahul Ulum Ranuyoso Tahun Pelajaran 2024/2025?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran berbasis aplikasi *virtual reality* (VR) pada mata pelajaran IPS di MTs. Miftahul Ulum Ranuyoso Tahun Pelajaran 2024/2025?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *virtual reality* pada mata pelajaran IPS adalah:

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran berbasis aplikasi *virtual reality* (VR) pada mata pelajaran IPS di MTs. Miftahul Ulum Ranuyoso Tahun Pelajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis aplikasi *virtual reality* (VR) pada mata pelajaran IPS di MTs. Miftahul Ulum Ranuyoso Tahun Pelajaran 2024/2025.
3. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis aplikasi *virtual reality* (VR) pada mata pelajaran IPS di MTs. Miftahul Ulum Ranuyoso Tahun Pelajaran 2024/2025.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk media pembelajaran berbasis aplikasi *virtual reality* pada mata pelajaran IPS adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa aplikasi android yang memiliki fungsi untuk menampilkan proyeksi gambar dari hp sehingga peserta didik dapat berinteraksi dalam lingkungan 3D.
2. Media pembelajaran ini didesain menggunakan *canva* dan *unity engine*. Yang nantinya di dalamnya akan dilengkapi gambar dan materi tentang mengenal Negara-Negara ASEAN.
3. Media pembelajaran ini dapat disimpan dengan mudah di hp, dan bisa diakses tanpa menggunakan internet.

4. Media yang berupa aplikasi *Virtual Reality* diharapkan dapat membuat peserta didik tertarik dan aktif untuk melatih kemampuan pengetahuannya dengan menyenangkan.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran berbasis aplikasi *Virtual Reality* ini diharapkan mampu menjadi penunjang sumber belajar serta sebagai fasilitator peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran yang menyenangkan baik dilingkungan sekolah maupun diluar lingkungan sekolah.

1. Bagi peserta didik, penelitian dan pengembangan ini dapat meningkatkan minat dan ketertarikan dalam belajar mata pelajaran IPS karena media yang menarik dan tidak membosankan.
2. Bagi pendidik, media *virtual reality* ini dapat memudahkan pendidik menyampaikan isi materi tentang mengenal Negara-Negara ASEAN dan sebagai sumber inovasi dalam kegiatan pembelajaran.
3. Bagi peneliti, penelitian dan pengembangan ini sebagai penambah wawasan tentang inovasi bahan ajar yang menarik untuk dikembangkan dalam dunia Pendidikan dan sebagai modal awal mengajar untuk pendidik mata pelajaran IPS dalam mengembangkan media berbasis aplikasi *virtual reality*.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *virtual reality* ini adalah sebagai berikut:

1. Melalui penggunaan media berbasis aplikasi *virtual reality* (VR), proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.
2. Adanya media berbasis aplikasi *virtual reality* (VR), siswa akan mendapatkan bantuan dan kemudahan dalam memahami materi mengenal negara-negara ASEAN.
3. Dengan mempertimbangkan asumsi-asumsi ini, penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran IPS melalui penggunaan media berbasis aplikasi *virtual reality* (VR)
4. Keterbatasan pada media *virtual reality* ini hanya terbatas pada satu topik pembahasan sehingga hanya bisa digunakan pada satu materi saja.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian peneliti di dalam judul penelitian. Tujuannya agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap makna istilah sebagaimana dimaksud oleh peneliti.⁵

1. Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Virtual Reality*

Media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran agar siswa dapat menerima materi dengan efektif dan efisien. Dalam penelitian ini pengembangan media pembelajaran itu mengacu pada serangkaian proses atau kegiatan yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang praktis berupa aplikasi yang

⁵ Tim penyusun pedoman karya tulis ilmiah UIN KHAS Jember hal 51-52

mudan di akses di smartpone. *Virtual Reality* adalah pembuatan gambar-gambar tiga dimensi yang dibuat menggunakan computer atau Handpond sehingga terlihat nyata dengan bantuan beberapa peralatan tertentu. Hal ini membuat penggunaanya merasa seolah-olah terlibat langsung secara fisik dalam lingkungan tersebut.

Media pembelajaran berbasis aplikasi virtual reality (VR) adalah teknologi yang memanfaatkan lingkungan simulasi digital tiga dimensi untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan imersif kepada peserta didik. Dalam konteks ini, pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan virtual dan objek di dalamnya seolah-olah mereka berada di lokasi tersebut secara fisik. Media pembelajaran berbasis VR ini dapat digunakan dalam berbagai bidang, mulai dari pendidikan formal seperti sekolah dan perguruan tinggi.

2. Mata Pelajaran IPS

Mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran perpaduan dari berbagai cabang ilmu sosial yang terdiri dari geografi, sejarah, ekonomi, kewarganegaraan, dan humaniora, yang dikemas menjadi materi sederhana dan mudah dipahami oleh siswa.

Pengembangan media pembelajaran Berbasis Aplikasi *Virtual Reality* yang dimaksudkan pada penelitian ini adalah proses mengembangkan suatu produk media pembelajaran berbasis aplikasi yaitu *virtual reality* pada mata pelajaran IPS khususnya pada materi Mengenal Negara-Negara ASEAN kelas VIII yang dapat diuji cobakan dalam dunia Pendidikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bab kajian pustaka peneliti mencantumkan lima penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Berikut penelitian terdahulu yang peneliti cantumkan sebagai bahan literature dan *praresearch*:

1. Penelitian Sukaryawan, Nyoman, Sugihartini, Prayana mahasiswa Universitas Pendidikan Singaraja tahun 2019 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Virtual Reality* Terhadap Hasil Belajar Anak Kelompok B Pada Tema Pengenalan Binatang Buas” dengan rumusan masalah 1) Bagaimana pengaruh penggunaan media *Virtual Reality* terhadap hasil belajar anak pada tema pengenalan binatang buas di TK Wangun Sesana Singaraja? 2) Bagaimana respon anak mengenai pembelajaran dengan menggunakan media *Virtual Reality* pada tema pengenalan binatang buas di TK Wangun Sesana Singaraja?. Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) terdapat perbedaan pada hasil belajar anak yang menggunakan media *virtual reality* dengan siswa yang menggunakan media kartu bergambar diTK Wangun Sesana dengan rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen adalah 9,50 dan untuk rata-rata hasil belajar untuk kelas control yaitu sebesar 6,74. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa rata-rata post test hasil belajar pada kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan kelompok kontrol 2) Hasil dari analisis respon siswa dari penerapan media *Virtual Reality* pada tema

Pengenalan Binatang Buas dilihat dari rata – rata skor respon siswa sebesar 4,54 adalah termasuk dalam kategori sangat positif.

2. Penelitian Badrus sifa, Haning Hasbiayati, Benny Afandi. Mahasiswa Universitas Islam Jember tahun 2021 dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality* (VR) Pada Materi System Peredaran Darah” dengan rumusan masalah yaitu; apakah media pembelajaran berbasis *virtual reality* layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi system peredaran darah pada mahasiswa pendidikan biologi FKIP Universitas Islam Jember? Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model *Borg and Gall*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa uji coba dengan presentase hasil validasi media dan ahli materi 95,24% dan uji coba produk dengan sampel sebanyak 14 orang mendapat skor presentase 86,20% sedangkan uji coba pemakaian dilakukan dengan sampel sebanyak 18 orang mendapatkan skor presentase sebesar 85,10%, yang dimaknai bahwa media pembelajaran ini sangat layak dan dapat di implementasikan kedalam pembelajaran sebenarnya.
3. Penelitian Maryu Fira, mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry tahun 2023 dengan judul penelitian “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality* Terhadap Efektivitas Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kesehatan Dan Keselamatan Kerja)” dengan rumusan masalah yaitu 1) Bagaimana hasil penerapan media pembelajaran menggunakan *Virtual Reality* di mata kuliah K3 listrik? 2) Bagaimana proses validasi simulasi terkait penggunaan *Virtual Reality* pada mata kuliah kesehatan

dan keselamatan kerja? Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwasannya 2) media pembelajaran berbasis virtual reality ini menjadi media pembelajaran yang menarik sehingga 76% dari mahasiswa menyukai media pembelajaran tersebut, 2) berdasarkan hasil dari validasi media itu sendiri memperoleh 81% sehingga dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Maka berdasarkan hasil yang telah diperoleh, media pembelajaran tersebut layak digunakan pada proses pembelajaran.

4. Penelitian Diah Ayu Kusumawati Universitas Negeri Semarang tahun 2017 dengan judul penelitian “Pengembangan *Virtual Reality* pada Lawang Sewu sebagai pengenalan Objek Wisata Jawa Tengah” dengan rumusan masalah yaitu 1) bagaimana membangun aplikasi *virtual reality* pada lawang sewu sebagai pengenalan objek wisata jawa tengah? 2) bagaimana menguji aplikasi *virtual reality* lawang sewu yang telah dikembangkan? Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model Borg and Gall. Hasil dari penelitian ini adalah 1) aplikasi *virtual reality* dijalankan pada perangkat *smartphone* dengan sistem aplikasi android dan dilengkapi dengan sensor *gyroscope*. 2) hasil pengujian dari aplikasi virtual tour lawang sewu pada uji validasi desain sebesar 90.56% dan uji coba pemakaian pengguna sebesar 86.08%.
5. Penelitian Raden Alwi Syahid Wahyudin mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta pada tahun 2021 dengan judul penelitian “Implementasi *Unity Engine* pada Aplikasi *Virtua Reality* sebagai Media Pemasaran Properti

Berbasis Android” dengan rumusan masalah bagaimana mengembangkan Unity engine pada aplikasi *virtual reality* sebagai media pemasaran properti berbasis Android? Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model MDLC. Hasil dari penelitian ini testing secara tatap muka, diketahui bahwa responden sangat setuju (88,3% dalam skala Likert) bahwa aplikasi ini mudah digunakan dan sangat setuju (85% dalam skala Likert) bahwa aplikasi ini mudah dipahami oleh orang awam. Sedangkan berdasarkan hasil beta testing secara daring, diketahui bahwa responden sangat setuju (80,7% dalam skala Likert) bahwa aplikasi ini mudah digunakan dan setuju (78,5% dalam skala Likert) bahwa aplikasi ini mudah dipahami oleh orang awam.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1	Sukaryawan, Nyoman, Sugihartini, Prayana	Pengaruh Penggunaan Media <i>Virtual Reality</i> Terhadap Hasil Belajar Anak Kelompok B Pada Tema Pengenalan Binatang Buas	Membahas media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i>	Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif, sedangkan peneliti menggunakan R&D
2	Badrus Sifa	Mengembangkan Media <i>Virtual Reality</i> IPA untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Sikap Ilmiah Siswa	Menghasilkan produk media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i>	Penelitian terdahulu menggunakan jenis model penelitian yang berupa Borg and Gall sedangkan

No	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
				peneliti menggunakan jenis model penelitian ADDIE
3	Maryu Fira	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis <i>Virtual Reality</i> Terhadap Efektivitas Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kesehatan Dan Keselamatan Kerja	Membahas media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i>	Penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif, sedangkan peneliti menggunakan metode R&D
4	Diah Ayu Kusumawati	Pengembangan <i>Virtual Reality</i> pada Lawang Sewu sebagai Pengenalan Objek Wisata Jawa Tengah	Menghasilkan produk media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i>	Penelitian terdahulu menggunakan jenis model penelitian yang berupa Borg and Gall sedangkan peneliti menggunakan jenis model penelitian ADDIE
5	Raden Alwi Syahid Wahyudin	Implementasi <i>Unity Engine</i> pada Aplikasi <i>Virtual Reality</i> sebagai Media Pemasaran Properti Berbasis Andorid	Menghasilkan produk media <i>virtual reality</i>	Penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian MDLC sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian ADDIE

B. Kajian Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Virtual Reality*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Winkel mengutip pendapat Andi Kristanto adalah suatu sarana non personal yang digunakan atau disediakan oleh pengajar, yang memegang peranan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan intrusional. Sedangkan menurut *National Education Association* media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang berbentuk cetak atau pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.⁶

Gerlach dan Ely dalam Arsyad mengatakan media pembelajaran itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Berbicara mengenai media pembelajaran Schramm mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.⁷

Sadiman menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk upaya yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat memacu pikiran, perasaan,

⁶ Andi Kristanto, dalam *Media Pembelajaran* (jawa timur: Bintang sutabaya Anggota IKAPI, 2016), 5.

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali press, 2014),3.

perhatian dan minat siswa sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung.⁸

Dari pengertian *beberapa* ahli dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan berbagai sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan intruksional. Media pembelajaran dapat berupa cetak, pandang-dengar, atau teknologi perangkat keras. Definisi media pembelajaran juga mencakup orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Yaumi, beberapa hal yang perlu dititikberatkan dalam memanfaatkan media pembelajaran yaitu:

- 1) Media pembelajaran berfungsi dalam mengefektifkan kegiatan pembelajaran
- 2) Suasana belajar yang menyenangkan dapat tercipta jika guru mampu memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.
- 3) Peserta didik dapat membuat nyata konsep yang abstrak dengan bantuan media pembelajaran.
- 4) Peserta didik merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran baik yang berupa benda nyata, gambar atau video yang dapat mewakili wujud aslinya.

⁸ Hamzah Pagarra dkk., dalam *Media Pembelajaran* (Gedung perpustakaan Lt.1 Kampus UNM Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2022), 5.

- 5) Peserta didik dapat mengaplikasikan media pembelajaran dalam kehidupan nyata sebagai bekal keterampilan hidup.⁹

c. Manfaat Media Pembelajaran

Adanya revolusi komunikasi menjadi titik tolak perubahan terhadap penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berkembang sangat pesat menyesuaikan dengan tuntutan zaman yang serba digital yang saling melengkapi dengan media yang sudah ada sebelumnya terutama peran guru, buku teks maupun papan tulis.¹⁰

Rahmi pemanfaatan media pembelajaran memiliki keuntungan yang bisa didapatkan yaitu:

- 1) Secara langsung dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru ke peserta didik atau sebaliknya
- 2) Kemampuan peserta didik secara individu dapat ditingkatkan
- 3) Peserta didik menjadi termotivasi dalam belajarnya
- 4) Apabila guru mampu merancang media pembelajaran secara tepat maka kualitas pembelajaran menjadi meningkat.¹¹

Yaumi, M. Menyatakan manfaat dan peran media pembelajaran yaitu:

- 1) Media pembelajaran bermanfaat untuk mengkonkritkan konsep yang abstrak menjadi nyata. Media pembelajaran sangat membantu peserta didik untuk melihat secara langsung miniatur atau reflika dari benda

⁹ Rahmi Mudia Alti dan Vini Rizki, dalam *Pengemangan Media Pembelajaran “telaah perspektif pada Era Society 5.0”* (Makassar: CV. Tohar Media, 2022), 23.

¹⁰ Rahmi Mudia Alti dan Vini Rizki, 26.

¹¹ Rahmi Mudia Alti dan Vini Rizki, 21.

yang dapat mewakili aslinya.

- 2) Media pembelajaran dapat menggantikan benda/obyek yang berbahaya atau sulit untuk dihadirkan secara langsung ke dalam kelas.
- 3) Objek pengamatan yang terlalu kecil atau terlalu besar dapat diwakili dengan media pembelajaran yang sesuai.
- 4) Gerakan benda yang terlalu lambat atau cepat dapat diamati dengan bantuan media pembelajaran.¹²

d. Pengertian *Virtual Reality* (VR)

Asfari menyatakan *Virtual Reality* merupakan ruang digital yang dapat diketahui atau dilacak seluruh gerakan pengguna dan gambaran di sekitarnya. Hasil yang dapat disusun dan ditampilkan ke indera manusia sesuai dengan gerakan-gerakan yang dilakukan.¹³

Berta Shitie berpendapat bahwa *virtual reality* atau realitas maya adalah teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dalam suatu lingkungan yang disimulasikan oleh computer (*computer-simulated environment*), suatu lingkungan sebenarnya yang ditiru atau benar-benar suatu lingkungan yang hanya ada dalam imiginasi. Teknologi ini membuat pengguna tergabung dalam sebuah lingkungan virtual secara keseluruhan. Ketika tergabung dalam lingkungan tersebut, pengguna tidak bisa melihat lingkungan nyata sekitarnya.

Pengertian *virtual reality* menurut Merriam Webster dikutip dalam Ruby Chrissandy merupakan lingkungan buatan yang dapat dinikmati

¹² Rahmi Mudia Alti dan Vini Rizki, 26.

¹³ Ullly Asfari, dkk, "Pembuatan Aplikasi Tata Ruang Tiga Dimensi Gedung Serba Guna Menggunakan Teknologi Virtual Reality" *Jurnal Teknik*, Vol 01 No 01 2012.

melalui ransangan sensorik (Seperti pandangan dan objek) yang sudah tersedia di computer atau smartphon, kemudian user melakukan tindakan untuk menentukan apa yang akan terjadi di lingkungannya tersebut.¹⁴

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat dipahami bahwa virtual Reality (VR) adalah teknologi yang memungkinkan pengguna untuk terlibat dalam lingkungan simulasi yang diciptakan oleh komputer. Pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan virtual tersebut, mengikuti gerakan mereka, dan mengontrol pengalaman sensorik sesuai dengan tindakan yang dilakukan. Definisi VR dapat bervariasi tergantung pada perspektif individu, tetapi intinya adalah menciptakan pengalaman yang imersif dalam ruang digital.

Media pembelajaran *virtual reality* merupakan media yang dapat menghadirkan situasi yang nyata bagi penggunanya, sehingga pengguna dapat merasakan suasana seperti yang ada pada media tersebut. Media ini dapat memunculkan sebuah gambar pembelajaran dalam bentuk media tiga dimensi atau yang biasanya dikenal dengan sebutan 3D, yang dimana terlihat lebih nyata yang tentunya yang dimana proses ini dibuat melalui komponen computer sehingga hasilnya akan menjadi lebih nyata. Media ini juga dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan social dan emosional siswa, dengan VR siswa dapat berinteraksi dengan karakter virtual dalam situasi yang berbeda.¹⁵

¹⁴ Ruby Chrissandy, "Tanggapan penonton wisata Virtual Video 360 Derajat dengan komputer dan VR Box," *Jurnal Muara ilmu sosial, humaniora dan seni*, 06, no. 1 (2022): 35.

¹⁵ Venia Eldiana, Dudu Suhandi Saputra, dan Sigit Vebrianto Susilo, "Implementasi Media *Virtual Reality* dalam pembelajaran sekolah dasar," *seminar nasional pendidikan*, 2022, 310.

Shereman dan Craig berpendapat dalam Nanda Wiradika ada beberapa konsep penting agar bisa menjadikan pengguna media merasakan berada di tempat yang berbeda.¹⁶

e. Manfaat *Virtual Reality*

Virtual Reality dapat digunakan sebagai alat pendukung rekayasa dalam *prototype* desain, simulasi, dan rekonstruksi dibidang arsitektur yang mengintegrasikan lingkungan virtual yang dihasilkan langsung ke lokasi situs yang dikonversi. *Virtual reality* juga dapat digunakan untuk pemodelan 3D yang dibuat secara rinci misalnya pembuatan model suatu bangunan untuk upaya pelestarian budaya dan sejarah.

f. Kategori Perangkat *Virtual Reality* (VR)

Berikut ini ada beberapa jenis kategori dalam teknologi VR:¹⁷

1) *Entry- Level Mobile VR*

Perangkat ini Termasuk perangkat *virtual reality* yang harganya relatif murah karena tidak ada komputer atau komponen elektronik di dalamnya. Cara menggunakannya hanya memerlukan sebuah smartphone. Contoh jenis kacamata VR ini Google Cardboard dan beberapa kacamata *virtual reality* untuk smartphone lainnya. Jenis ini terbuat dari kertas karbon tebal dan plastic, dengan cara kerja yang simple itulah yang membuat harga jenis ini menjadi murah Harganya relatif murah, tak memiliki komponen elektronik dan membutuhkan

¹⁶ Nandha Wiradika, Andoyo Sastromiharjo, dan Yeti Mulyati, “pemanfaatan teknologi virtual reality untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa,” *seminar nasional*, 2020, 396–401.

¹⁷ Yudo Yudhanto, Anggi Sulistiawan, “*Panduan Aplikasi Virtual Reality (VR)*” (Jakarta:PT. Gramedia,2022),35-38

smartphone sebagai *processing source* sangat mudah menggunakannya.

2) *Mobile Virtual Reality*

Suatu jenis virtual world yang hampir menyerupai *entry-level mobile virtual reality* karena keduanya membutuhkan *smartphone* sebagai *processing sourcena* Namun, *mobile virtual reality* headset umumnya dilengkapi dengan komponen elektronik yang berada di dalamnya. Salah satu contohnya Samsung Gear VR. *Mobile virtual reality* umumnya dilengkapi oleh *tracking sensor*, *built-in control*, dan juga *focus adjustment* yang digunakan untuk menambah keseruan sensasi dan pengalaman penggunaanya saat berada di *virtual world*. Dibanding dengan *entry-level mobile* ada beberapa perbedaan karena alat ini dilengkapi komponen elektronik, seperti *tracking sensor*, *built-in control*, dan *focus adjusment* yang akan menambah pengalaman pengguna untuk menikmati sensasi yang dihasilkan. Sedangkan dan sisi harga lebih tinggi dari peralatan *entry level mobile* VR.

3) *High- Level VR* J E M B E R

Perangkat *virtual reality* ini tidak sama dengan *mobile virtual reality headset*. *High-level virtual reality* membutuhkan sebuah komputer atau perangkat game konsol. Contoh perangkat yang merupakan suatu bagian dari *high- level virtual reality* adalah *Oculus Rift* dan *HTC Vive*. Dimana keduanya menggunakan komputer sebagai *processing source*, Selain contoh di atas, kini game konsol yang

menggunakan perangkat ini adalah *Playstation virtual reality*. Selain itu, pada *high-level virtual reality* juga terdapat perangkat *virtual reality* yang dapat digunakan melalui smartphone, komputer, dan game konsol. Perangkat *high-level virtual reality* sangat mengagumkan karena menggunakan perangkat game konsol dan komputer dibandingkan dengan *mobile virtual reality headset* yang menggunakan smartphone. Peralatan kategori ini relatif mahal. Penggunaan komputer sebagai *processing source* tentunya akan memberikan sensasi yang lebih hebat dan memuaskan.¹⁸

4) *Virtual Reality Mobile Theatre*

Umumnya alat ini digunakan untuk menonton film. Perangkat ini juga menggunakan komputer atau smartphone sebagai *processing source*. Karena didesain khusus untuk melihat film, maka sensasi rasa theater benar-benar diutamakan untuk dirasakan oleh penggunanya. Jenis ini digunakan tidak hanya untuk bermain game, melainkan untuk memberikan sensasi yang mengagumkan pada pengguna saat menonton film dengan perangkat *Virtual Mobile Theater*. Perangkat VR jenis ini belum banyak yang memproduksi. Salah satu contoh dari *Virtual Mobile Theater* itu sendiri adalah Sony HMZ-T1. *Virtual Mobile Theater* membutuhkan *processing source* berupa komputer atau smartphone dengan menggunakan jenis *Virtual World* ini, maka film yang diputar akan terasa seperti theater sungguhan dengan layar yang

¹⁸ Yudo Yudhanto, Anggi Sulistiawan, "Panduan Aplikasi Virtual Reality (VR)" (Jakarta:PT. Gramedia,2022),36

besar dan suara yang heboh. Tentunya terasa seperti nyata seakan berada di film tersebut.¹⁹

2. Mata pelajaran IPS

a. Pengertian IPS

Nu`man Soemantri dalam Musyarofah menyatakan Pendidikan IPS di sekolah sebagai penyederhanaan atau adaptasi dari berbagai disiplin ilmu sosial dan juga humaniaora, yang menjadikan kegiatan dasar manusia yang bisa disajikan secara ilmiah dan pedagogis untuk bisa mencapai tujuan pendidikan.²⁰

Pengertian social studies (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan dalam tujuan pendidikan, sedangkan isi “social studies” yang bercirikan interdisipliner yang meliputi aspek ilmu sejarah, ilmu ekonomi, sosiologi, ilmu geografi, ilmu antropologi dan filsafat yang didalam praktiknya dipilih untuk tujuan pembelajaran di sekolah dan di Perguruan Tinggi.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan pembelajaran IPS berdasarkan Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Fase D Tahun 2022 adalah sebagai berikut:

¹⁹ Yudo Yudhanto, Anggi Sulistiawan, "Panduan Aplikasi Virtual Reality (VR)" (Jakarta:PT. Gramedia,2022),35-38

²⁰ Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, dan Nasobi Niki Suma, *konsep dasar IPS* (komojoyo press, 2021).

- 1) Memahami dan menganalisis konsep- konsep yang berkaitan dengan pola dan persebaran keruangan, interaksi sosial, pemenuhan kebutuhan, dan kesejarahan perkembangan kehidupan masyarakat.
- 2) Memiliki keterampilan dalam berpikir kritis, berkomunikasi, berkeaktivitas, dan berkolaborasi dalam kerangka perkembangan teknologi terkini.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial kemanusiaan dan lingkungan untuk menumbuhkan kecintaan terhadap bangsa dan negara sehingga mampu merefleksikan peran diri di tengah lingkungan sosialnya.
- 4) Menunjukkan hasil pemahaman konsep pengetahuan dan pengesahan keterampilannya dengan membuat karya atau melakukan aksi sosial.²¹

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

²¹ Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Fase D Tahun 2022.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian pengembangan atau yang populer disebut *Research and Development* (R&D). Menurut Tuckman dalam catatan kaki setyosari pengertian penelitian ini merupakan sebuah usaha yang dilakukan secara sistematis untuk memberikan sebuah jawaban atas permasalahan yang sedang terjadi.²² Borg dan Gall penelitian dan pengembangan merupakan serangkaian proses untuk mengembangkan produk dan validasi Pendidikan.²³ Sugiono menyatakan metode *Research and Development* merupakan sebuah metode untuk menghasilkan sebuah produk yang kemudian diuji coba tingkat keefektifannya.²⁴

Dari pengertian beberapa ahli maka yang dimaksud penelitian R&D yaitu sebuah penelitian untuk mengembangkan suatu produk yang dapat diuji cobakan dalam dunia pendidikan. Metode R&D memiliki banyak model pengembangan namun yang peneliti gunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu (*Analysis-Desaign-Development-Implementation-Evaluation*). merupakan model R&D yang dikembangkan oleh Molenda dan Reiser. Menurutnya model ADDIE merupakan model R&D

²² Yudi Hari Rayanto, dalam *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2: Teori dan Praktik* (Pasuruan: Lembaga academic & Research Institute, 2020), 18, <https://bit.ly/30googlebdoosadie>.

²³ Yudi Hari Rayanto, 19.

²⁴ Sugiono, dalam *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2009), 297.

yang umum dan sesuai untuk penelitian pengembangan.²⁵

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian ini sesuai dengan model pengembangan yang peneliti gunakan yaitu menggunakan tahapan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

1. Analysis

Tahap awal yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan dan mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi. Pada proses ini peneliti mulai melakukan identifikasi terhadap materi yang akan dipelajari siswa serta media pembelajaran yang sering digunakan. Kurikulum yang sedang diberlakukan oleh pihak sekolah serta cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran selama dikelas.

Setelah peneliti mengetahui permasalahan serta kebutuhan pendidik dan peserta didik, maka peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

2. Design

Dalam tahap perancangan media pembelajaran Aplikasi *Virtual Reality* yaitu:

- a. Penyusunan kerangka ide aplikasi yang akan dibuat
- b. Mengumpulkan dan menyusun materi yang akan di masukkan di dalam aplikasi yang disesuaikan dengan KI/KD

²⁵ Siti Rohaeni, "Pengembangan Sistem Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model ADDIE pada Anak Usia Dini," *Jurnal Instruksional*, 01, no. 02 (2020): 123.

- c. Mendesain materi menggunakan aplikasi canva
- d. Menyusun aplikasi menggunakan *Software unity* yang digunakan untuk game engine atau penyusun aplikasi

3. *Development*

Pada tahap pengembangan ini adalah proses pengembangan produk, kemudian produk yang didesain di nilai dan divalidasi oleh para ahli, setelah itu produk diujicobakan kepada peserta didik.²⁶ Dalam proses validasi ditemukan sebuah perbaikan produk yang diambil dari saran dan kritikan oleh para ahli, seperti ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yang dijadikan rujukan untuk proses perbaikan hingga produk layak digunakan atau diujicobakan kepada peserta didik.

4. *Implementation*

Setelah melakukan proses penilaian oleh para ahli dan perbaikan produk, maka langkah selanjutnya uji coba kepada peserta didik. Penerapan produk dilakukan selama peserta didik melakukan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan bahan ajar. Media yang akan digunakan adalah media yang berbasis Aplikasi *Virtual Reality*. Pelaksanaan ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan media melalui respon dan hasil belajar peserta didik.

5. *Evaluation*

Tahap terakhir melakukan evaluasi apakah media yang dikembangkan berhasil sesuai dengan harapan. Evaluasi menggunakan evaluasi formatif

²⁶ Yudi Hari Rayanto, 72.

dengan tujuan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan.²⁷

C. Uji Coba Produk

Uji coba merupakan tahapan yang dilakukan dalam proses penelitian pengembangan. Tahapan ini bertujuan untuk mengukur kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran yang sedang dikembangkan, dalam proses uji coba produk terbagi menjadi dua yaitu coba konstruksi (uji validasi oleh para ahli), serta uji lapangan (uji coba kelompok kecil dan kelompok besar).

1. Uji Konstruksi (Validasi para ahli)

Uji konstruksi bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan media yang dikembangkan, uji konstruksi dilakukan dengan penilaian media yang sudah di desain, dan di validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa.

2. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan setelah media pembelajaran telah divalidasi atau dinilai oleh para ahli. Setelah melalui revisi produk sesuai saran dari para ahli maka media pembelajaran telah siap untuk dilakukan uji coba lapangan kepada peserta didik. Uji coba lapangan dilakukan melalui dua tahapan yakni uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

3. Uji Coba kelompok Kecil

Uji coba tahap awal menggunakan kelompok kecil sekitar 10 siswa kelas VIII MTs Miftahul Ulum Ranuyoso. Uji coba ini dilakukan untuk

²⁷ Yudi Hari Rayanto, 35.

mengetahui apakah ditemukan sebuah problematika selama penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *Virtual reality* dalam proses pembelajaran.

4. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok kecil ternyata tidak ditemukan suatu problematika maka dilanjut dengan melakukan uji coba skala besar. Uji coba dilakukan oleh seluruh siswa yang berjumlah 20 siswa kelas VIII MTs. Miftahul Ulum Ranuyoso. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk.

D. Desain Uji Coba

Disain uji coba merupakan gambaran penilaian suatu produk untuk mengetahui kelayakan suatu produk. Pada tahap ini uji coba bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pada suatu produk yang kemudian akan dilakukan perbaikan. Desain uji coba ini menerima saran dan kritikan sebagai revisi produk yang akan dihasilkan agar benar benar layak dikembangkan sebagai media pembelajaran.

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam pengembangan *virtual reality* ini dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Tabel 3.1²⁸
Subjek Uji Coba Ahli

No	Subjek Validasi	Nama
1	Ahli Materi	Nasobi Niki Suma, M.,Sc
2	Ahli Media	Dr. Moh. Sutomo, M.Pd.
3	Ahli Bahasa	Shidiq Ardianta, M.Pd
4	Responden	Siswa kelas VIII

2. Jenis Data

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan (R&D) dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan atau daya tarik dari produk yang dihasilkan.²⁹ peneliti dua jenis data yang dikumpulkan, yaitu:

a. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam, dan dilakukan secara terus menerus.³⁰

Dan yang berupa deskripsi dalam bentuk kalimat. Data kualitatif ini berupa kritik dan saran validator terhadap produk yang dikembangkan dan deskripsi keterlaksanaan uji coba produk.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan kegiatan setelah data dari seluruh subjek atau responden atau sumber data lain yang terkumpul. Data yang

²⁸ Nunik Kurniawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Software Coreldraw X8* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember Tahun Pelajaran 2022/2023" (Skripsi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023).

²⁹ *Pedoman karya tulis ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*, 2021, 133.

³⁰ Sugiyono, dalam *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development* (Bandung: Alfabeta, 2022), 366.

dapat diukur atau dihitung secara langsung, yang berupa informasi atau penjelasan yang dinyatakan dengan bilangan atau berbentuk angka. Data kuantitatif diperoleh dari skor angket penilaian validator dan penilaian peserta didik.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan angket. Angket atau kuesioner merupakan alat yang digunakan dalam penelitian atau pemeriksaan yang terdiri atas pertanyaan-pertanyaan tertulis, bertujuan untuk mendapatkan tanggapan dari kelompok yang terpilih.³¹

a. Angket

Penggunaan angket dalam pengumpulan data dari para ahli dan respinden dikarenakan angket lebih efektif dan efisien. Penggunaan angket/kusioner bertujuan untuk mengetahui tanggapan, penilaian serta kelayakan media atau produk yang dikembangkan.

Kisi-kisi pedoman pengambilan instrument angket dijelaskan sebagai berikut:

1) Angket Validasi ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Nasobi Niki Suma, M.,Sc sebagai dosen yang ahli materi IPS Khususnya dalam bidang geografi. Kisi-kisi angket ahli materi ada pada table 3.2 dibawah ini:

³¹ Iskandar, dalam *Metode Penelitian dan Dakwah* (pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media, 2022), 148, <https://bit.ly/3eKdSi2> 65 Ade Siswanto.

Tabel 3.2³²
Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi

Variabel	Aspek	Indikator	No. Butir Soal
Media Pembelajaran	Kesesuaian dan Kemudahan	1. Kesesuaian materi yang disampaikan	1
		2. Kelengkapan materi	1
		3. Kesesuaian tujuan pembelajaran	1
		4. Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	1
		5. Kemanfaatan materi menambah pengetahuan dan wawasan	1
		6. Kemudahan memahami materi	1
		7. Ketepatan urutan materi	1
	Kemenarikan dan sederhanaan	1. Kemenarikan informasi /materi	1
		2. Memberikan motivasi pada siswa	1
		3. Kebakuan Bahasa yang digunakan	1
		4. Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	1
		5. Isi dari media menarik perhatian	1
Jumlah Pertanyaan			12

2) Angket Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh bapak Dr. Moh. Sutomo,

M.Pd. yang memiliki keahlian dalam bidang teknologi

³² Nunik Kurniawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Software Coreldraw X8* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember Tahun Pelajaran 2022/2023" (Skripsi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023).

pembelajaran. Penilaian ahli media meliputi visualisasi dan fungsi media. Kisi-kisi angket ahli media dijelaskan pada tabel 3.3

Tabel 3.3³³
Kisi-kisi angket ahli media

No	Aspek	Indikator	No. butir Soal
	Tampilan	1. Gambar mudah di pahami	1
		2. Teks dapat terbaca dengan baik	1
		3. Kejelasan warna gambar	1
		4. Kejelasan uraian materi	1
	Aksesibilitas	1. Kemampuan media memfasilitasi siswa dalam belajar	1
		2. Kemampuan media memfasilitasi guru	1
		3. Kemudahan dalam mengakses media	1
		4. Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	1
Jumlah			8

3) Angket Ahli Bahasa

Penilaian atau validasi bahasa dilakukan oleh Bapak Shiddiq Ardianta selaku Dosen ahli bahasa. Kisi-kisi ahli bahasa sebagai berikut:

³³ Ade Siswanto, Pengembangan Media E-Poster berbasis Software Adobe PhotoShop Materi Pertempuran 10 November 1945 Kelas XI IPS 3SMA Negeri 1 ota Jambi.” Skripsi, Universitas Jambi. 202.

Tabel 3.4
Kisi-kisi Angket Ahli Bahasa

No	Aspek	Indicator	Nomor Butir
	Aspek kelayakan Bahasa	Lugas	1
		Komonikatif	1
		Dialogis	1
		interaktif	1
		Kesesuaian dengan peserta didik	4
	Jumlah		8

4) Angket respon siswa

Angket respon siswa diberikan kepada peserta didik kelas VIII MTs Miftahul Ulum ranuyoso. Angket ini disi pada sesi akhir uji coba. Angket respon siswa digunakan untuk menggali data tentang kepraktisan media pembelajaran. Kisi-kisi angket respon siswa dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 3.5³⁴

Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No	Indikator	Nomor Butir soal
1	Kemenarikan media pembelajaran	1
2	Kemudahan penggunaan media <i>virtual reality</i>	1
3	Keefektifan pembelajaran saat menggunakan media pembelajaran <i>virtual reality</i>	1
4	Bahasa yang di gunakan sangat mudah dipahami	1
5	Media pembelajaran mendukung untuk lebih antusias dalam belajar	1
6	Materi dalam media mudah di pahami	1

³⁴ Nunik Kurniawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Software Coreldraw X8* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember Tahun Pelajaran 2022/2023" (Skripsi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023).

No	Indikator	Nomor Butir soal
7	Gambar pada media pembelajaran sudah sesuai topik bahasan	1
8	Kemudahan mengakses media pembelajaran <i>virtual reality</i>	1
9	Pembagian materi dalam media mudah dipahami	1
10	Media pembelajaran <i>virtual reality</i> membuat Anda lebih fokus dalam belajar	1
11	Media pembelajaran <i>virtual reality</i> memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari media lainnya	1
12	Media <i>virtual reality</i> membantu Anda dalam mengingat kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya	1
13	Media <i>virtual reality</i> memberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri	1
14	Apakah materi dalam media <i>virtual reality</i> diatur secara sistematis dan sesuai dengan alur pembelajaran?	1
15	Fitur interaktif dalam media <i>virtual reality</i> membantu dalam memahami konsep yang diajarkan	1
jumlah		15

b. Butir Soal Tes

Instrumen yang digunakan dalam hal ini adalah soal tes yang diberikan ke siswa dalam bentuk pretest dan posttest, dengan bentuk soal pilihan ganda dengan jumlah soal 12 butir yang didalamnya memuat materi Mengenal Negara-Negara ASEAN. Soal tes diberikan untuk menggali data tentang efektifitas media pembelajaran. Soal tes ada pada lampiran.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan yaitu :

a. Teknik analisis deskriptif

Teknik analisis data kualitatif diperoleh dari saran, kritikan dari para ahli, tenaga pendidik dan peserta didik melalui angket yang telah peneliti susun. Data tersebut kemudian dijadikan acuan untuk merevisi produk.

b. Teknik analisis data kuantitatif

Untuk mengetahui skor akhir yang diperoleh maka peneliti menggunakan analisis data kuantitatif yaitu :

1. Analisis angket validitas

Untuk menganalisis tingkat kevalidan media pembelajaran peneliti menggunakan skala likert yang berisi beberapa pertanyaan yang peneliti susun yang kemudian di ceklist oleh ahli media, materi dan bahasa. Perhitungan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari para ahli menggunakan rumus yang diambil dari pendapat Sa'dun Akbar yang dikutip oleh Miftah Dewi sebagai berikut.³⁵

$$V_{-ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100 \%$$

Keterangan:

V_{-ah} = Nilai persen yang dicari

T_{se} = Total skor empirik yang didapatkan dari penilaian para ahli

T_{sh} = Total Skor Maksimal

³⁵ Miftah Dewi c dan Noor Fitrihana, "Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Dasar Busana Wanita Sistem BUNKA berbasis Mobile Application," *Jurnal Pendidikan Teknik Busana*, 2016, 4.

Tabel 3.6
Kategori Tingkat Validasi Media³⁶

No	Jumlah Skor Jawaban	Klarifikasi Validasi
1	85,01% - 100.00%	Sangat layak atau dapat digunakan tanpa revisi
2	70,01% - 85%	Cukup layak atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
3	50,01% - 70%	Kurang layak, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4	01,00% - 50%,00	Tidak layak valid atau tidak boleh dipergunakan

2. Analisis angket respon siswa

Hasil dari analisis respon siswa digunakan untuk menguji tingkat kepraktisan media pembelajaran. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung persentase kelayakan menurut Sa'dun Akbar berikut dalam Miftah Dewi:³⁷

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100 \%$$

Keterangan:

$V - ah$ = Nilai persen yang dicari

Tse = Total skor empirik yang didapatkan dari

Tsh = TotalSkor Maksimal

Media pembelajaran dikatakan praktis apabila mendapatkan skor >61% dari nilai respon peserta didik:

³⁶ Miftah dewi c dan Noor Fitrihana, 5.

³⁷ Miftah dewi c dan Noor Fitrihana, 4.

Tabel 3.7
Kriteria Kepraktisan Media

No	Kriteria	Kategori	Keterangan
1	81,00% - 100%	Sangat Praktis	Dapat digunakan tanpa revisi
2	61,00% - 80,00%	Praktis	Dapat digunakan dengan revisi kecil
3	41,00% - 60,00%	Cukup Praktis	Disarankan untuk tidak dipergunakan
4	21,00% -40,00%	Tidak Praktis	Tidak dapat digunakan
5	0,00 %– 20,00%	Sangat tidak praktis	Tidak dapat digunakan

2) Analisis data keefektifan

Analisis data keefektifan diperoleh dari uji statistik dari hasil pretest dan posttest, untuk mengetahui keefektifan dari produk yang dikembangkan, maka dilakukan uji N-Gain dengan mempertimbangkan hasil pretest dan posttest, selain itu dari data nilai pretest dan posttest juga dapat dilihat peningkatan dari hasil belajar siswa. Besaran peningkatan dari hasil belajar siswa dapat dihitung menggunakan rumus Gain ternormalisasi, seperti yang tampak dibawah ini:

Rumus menghitung N-Gain Score:³⁸

$$N - Gain = \frac{Skor Posttes - Skor Pretest}{Skor Ideal - Skor Pretest}$$

³⁸ Ary Analisa Rahma, "Efektivitas Penggunaan Virtual Lab Phet Sebagai Media Pembelajaran Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa, PEDAGOGY," *Jurnal Universitas Panca Marga Probolinggo*, 08, no. 02 (2021): 49.

Tabel 3.8
Kriteria Efektif Media Pembelajaran *Virtual Reality*

Presentasi ketuntasan	Klasifikasi
<40%	Tidak Efektif
40% - 55%	Kurang Efektif
55% - 76%	Cukup Efektif
>76%	Efektif

Kategori N-Gain dalam bentuk prosentase terbagi menjadi 4 tingkatan. Proses pembelajaran termasuk dalam kategori efektif jika prosentase N- Gain > 76%, termasuk kategori cukup efektif jika prosentase dalam rentang 56 – 75%, termasuk kategori kurang efektif jika prosentase hanya 40 – 55%, dan termasuk kategori tidak efektif jika < 40%.³⁹

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

³⁹ Ary Analisa Rahma, 49.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Riset ini menghasilkan sebuah Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Virtual Reality* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII MTs Miftahul Ulum Ranuyoso Tahun Pelajaran 2024/2025. Yang telah dilakukan dengan beberapa tingkatan. Penilaian validasi dari para ahli terhadap media pembelajaran, respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *virtual reality*, sudah dikembangkan dan angket diberikan kepada siswa. Uji coba kelompok kecil 10 orang dan 20 siswa sebagai uji coba kelompok besar pada siswa kelas VIII MTs Miftahul Ulum Ranuyoso.

Jenis penelitian yang dikembangkan adalah penelitian Research and Development model ADDIE yang terdiri Analisis, Desain, Development, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil pengembangan produk ini berupa aplikasi virtual reality yang dirancang untuk pembelajaran IPS dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan literasi siswa dalam pembelajaran.

1. Analisis

Analisis menjadi landasan utama dalam pengembangan media pembelajaran, dimana hasil analisis menjadi dasar untuk menyesuaikan media pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik selama proses belajar-mengajar. Dalam konteks pembelajaran, kebutuhan merujuk pada perpaduan antara kemampuan dan keterampilan siswa selama pembelajaran. Tujuan dari analisis kebutuhan adalah untuk

mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi peserta didik dan aspek-aspek yang belum terpenuhi selama proses pembelajaran. Untuk memahami permasalahan dalam mata pelajaran IPS, diperlukan sebuah analisis. Analisis masalah yang digunakan untuk menemukan suatu permasalahan yang dialami peserta didik, peneliti menggunakan metode analisis kebutuhan peserta didik. Analisis kebutuhan dilakukan dengan wawancara dan observasi terhadap pembelajaran di kelas. Pada tahap wawancara peneliti melakukan terhadap guru IPS untuk mengetahui metode, media pembelajaran, dan model pembelajaran yang digunakan. Materi pembelajaran IPS dianggap sulit karena mengandung kata kata asing yang sulit dipahami oleh siswa. Untuk mengatasi kesulitan tersebut berbagai metode telah dilakukan oleh guru seperti diskusi kelompok dan presentasi. Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa mata pelajaran IPS memang sulit dimengerti oleh siswa hal ini dikarenakan materi IPS memang sulit dimengerti oleh siswa. Selain itu jika pendidik kurang menguasai materi pembelajaran maka peserta didik tidak akan memperhatikan materi saat proses pembelajaran. Permasalahan ini dianggap sangat membosankan oleh peserta didik.

Pada hasil observasi yang peneliti lakukan di MTs Miftahul Ulum Ranuyoso ada beberapa kekurangan yang menjadi penyebab guru kurang bervariasi dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya sarana dan prasarana, seperti proyektor dan LCD yang terbatas, media pembelajaran yang sering digunakan hanya terpaku pada papan tulis dan sumber belajar

dari LKS dan buku paket yang telah disediakan oleh pihak sekolah.

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut ditemukan bahwa variasi dalam media pembelajaran sangat dibutuhkan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berupa Aplikasi *virtual reality* dikembangkan untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran IPS.

2. Desain

Sesudah memenuhi tahap analisis, langkah berikutnya adalah mengembangkan atau merancang produk yang akan dihasilkan. Pada tahap ini fokusnya adalah menangani permasalahan yang teridentifikasi selama analisis. Dari hasil analisis bisa dikatakan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang berbasis gambar atau video, namun karena keterbatasan perangkat seperti LCD dan proyektor menjadi kendala bagi guru untuk menggunakan media yang berbasis video. Temuan ini mendorong peneliti untuk menciptakan suatu media pembelajaran yang praktis dan bisa di akses dimana mana, tetapi juga tidak membosankan agar dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar. Pada tahap desain terdapat tiga kegiatan yang dilakukan oleh peneliti, yaitu:

a. Menyusun Ide Konsep Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality*

Pada tahap ini peneliti menyusun ide konsep media pembelajaran yang akan dibuat dalam aplikasi media *virtual reality* melalui *software unity engine* yang digunakan untuk membangun museum sebagai ruanagan untuk meletakkan materi dan gambar terkait mengenal Negara Negara ASEAN.

b. Menyusun materi

Materi yang dimasukkan dalam pembelajaran yang akan dikembangkan adalah materi Mengenal Negara-Negara ASEAN. Materi tersebut bersumber dari buku-buku mata pelajaran IPS kelas VIII yang meliputi:

- 1) Buku paket IPS terbitan kementerian Pendidikan dan kebudayaan yang ditulis oleh Muhammad Nura`ban, Mukminan, Supardi dan Endang Mulyani.
- 2) Buku LKS IPS

c. Menyusun Rancangan

Langkah kedua dalam proses desain adalah menetapkan struktur penyajian materi pada aplikasi dengan menggunakan Canva.

d. Menggabungkan Desain materi dengan ruang VR

3. Pengembangan (Development)

Langkah ketiga adalah pengembangan. Tahap ini adalah melibatkan pengembangan produk yang telah dirancang sebelumnya dan dilakukan validasi oleh sejumlah ahli yaitu ahli materi, ahli Bahasa, ahli media. Tujuannya adalah menghasilkan produk akhir yang telah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli dan data hasil uji coba. Produk yang telah dikembangkan kemudian diterapkan pada peserta didik.



Proses pengembangan dimulai dengan merancang media pembelajaran, yang selanjutnya diikuti oleh validasi ahli media pembelajaran. Tujuannya untuk menilai tingkat kelayakan dari media yang

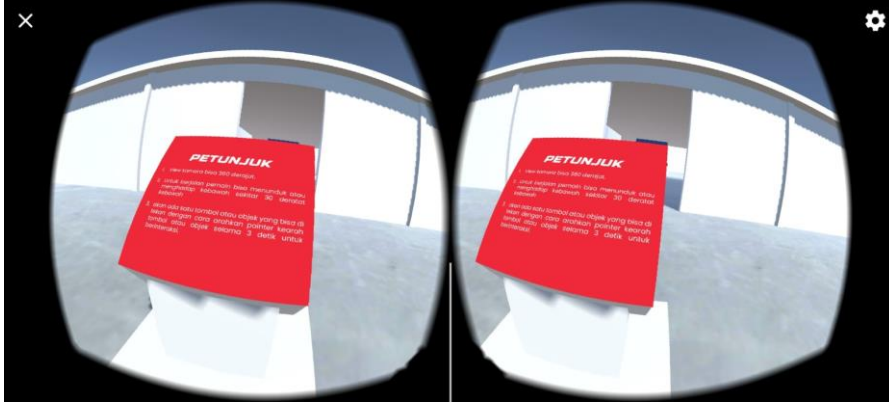
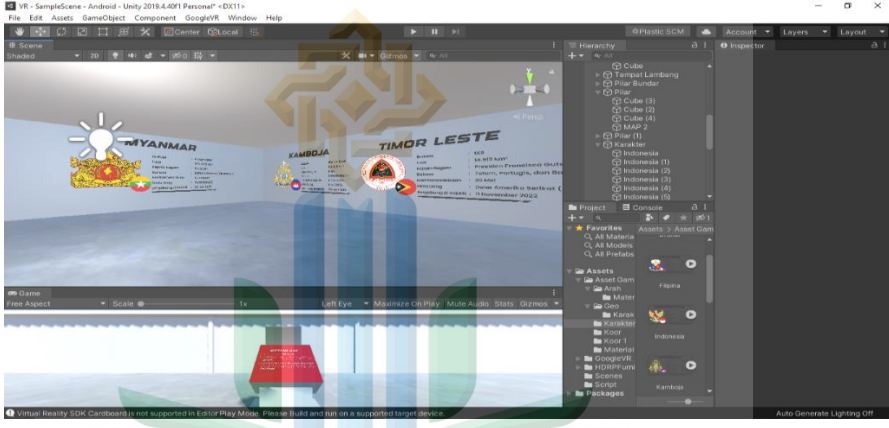
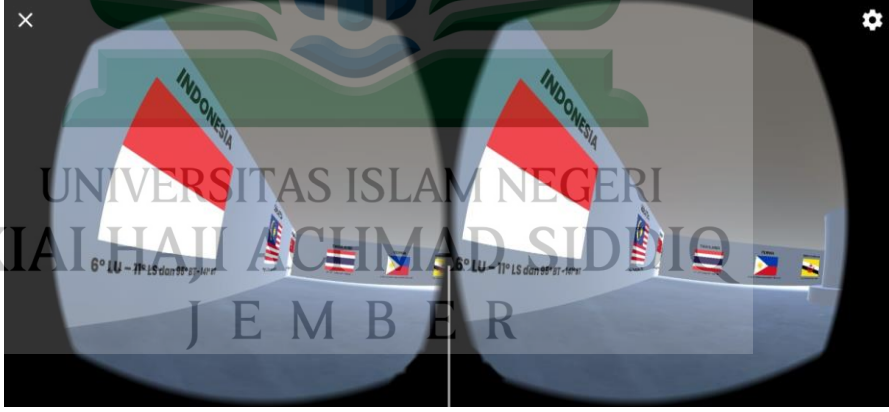
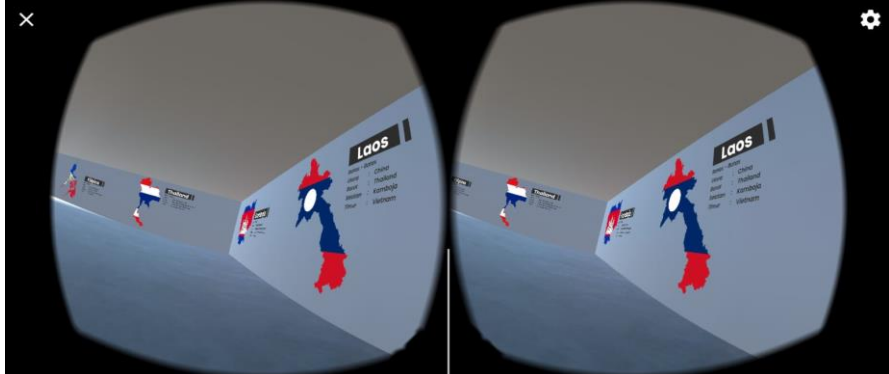
telah dikembangkan. Para ahli yang terlibat dalam proses validasi yakni ahli media, ahli Bahasa dan ahli materi.

a. Pengembangan rancangan media pembelajaran berbasis *Virtual Reality*

Hasil dari pengembangan media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti adalah media pembelajaran *virtual reality* yang akan diterapkan di kelas VIII. *Virtual Reality* tersebut mencakup materi Mengenal Negara-Negara ASEAN. Berikut beberapa komponen yang terdapat di media *Virtual Reality* tersebut, diantaranya:

Tabel 4.1
Komponen dan Tampilan yang Terdapat di Media VR

No	Komponen	Gambar
1.	Tampilan Depan	
2.	Peta ASEAN	

<p>2.</p>	<p>Gambar Petunjuk dan Penggunaan</p>	
<p>3.</p>	<p>Konten Materi 1 (Informasi Negara)</p>	
<p>4.</p>	<p>Konten Materi 2 (Titik Koordinat Wilayah)</p>	
<p>5.</p>	<p>Konten Materi 3 (Informasi Perbatasan Negara)</p>	

b. Validasi Produk

Validasi terhadap media pembelajaran *virtual reality* untuk siswa SMP/MTs dilakukan oleh validator pada tanggal 29 Mei 2024. Proses penilaian media pembelajaran *virtual reality* dilakukan dalam tiga tahap. Tahap pertama melibatkan penilaian seorang dosen sebagai ahli materi terhadap kelayakan materi yang disajikan untuk siswa kelas VIII SMP/MTs. Pada tahap kedua, dilakukan penilaian Bahasa oleh seorang dosen sebagai ahli Bahasa terhadap penggunaan Bahasa dalam *virtual reality*. Sementara pada tahap ketiga, dilakukan penilaian desain media pembelajaran *virtual reality* untuk kelas VIII SMP/MTs oleh seorang dosen sebagai ahli media.

Hasil validasi terdiri dari dua jenis, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui saran dan masukan dari para ahli, sementara data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian dengan skala *likes*. Berikut adalah penyampaian data dan penilaian angket oleh ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media beserta sarannya.

1) Validasi ahli materi

Validator ahli materi pada pengembangan media pembelajaran *virtual reality* terdiri dari satu ahli materi. Standar validator ahli materi minimal telah menempuh S-2 dan merupakan dosen geografi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember yaitu bapak Nasobi Niki Suma, M.,Sc. hasil validasi dari

ahli materi terhadap media pembelajaran *virtual reality* yang disampaikan melalui metode kuesioner dengan instrument angket dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pertanyaan	Nilai
1	Kesesuaian materi yang disampaikan	3
2	Kelengkapan materi	3
3	Kesesuaian tujuan pembelajaran	4
4	Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	3
5	Kemanfaatan materi menambah pengetahuan dan wawasan	4
6	Kemudahan memahami materi	3
7	Ketepatan urutan materi	3
8	Kemenarikan informasi materi	4
9	Memberikan motivasi kepada siswa	3
10	Kebakuan Bahasa yang digunakan	3
11	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	3
12	Isi dari media mampu untuk menarik perhatian siswa dan minat siswa untuk mempelajari materi pembelajaran	4
Jumlah		40

Skor maksimal dari keseluruhan jawaban yang diperoleh dari penilaian ahli-materi yaitu 83,33%, ahli materi memberikan nilai 40, maka hasil yang diperoleh adalah:

$$V - ah = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100 \%$$

$$V - ah = \frac{40}{48} \times 100 \% = 83,33\%$$

2) Validasi Ahli Bahasa

Ahli Bahasa yang terlihat dalam pengembangan media pembelajaran *virtual reality* merupakan dosen Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember dengan kualifikasi Pendidikan minimal S-2, yakni Bapak Siddiq Ardianta,

M. Pd. Berikut hasil validasi oleh ahli Bahasa pada media pembelajaran *virtual reality* yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrument angket.

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Pertanyaan	Nilai
1	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar	4
2	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan	3
3	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah	4
4	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	4
5	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	3
6	Kemudahan memahami materi	4
7	Dalam penulisan sudah sesuai dengan EYD Bahasa Indonesia	4
8	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	4
Jumlah		30

Skor maksimal dari keseluruhan jawaban yang diperoleh dari penilaian ahli Bahasa yaitu 93,75%, ahli Bahasa

$$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V_{ah} = \frac{30}{32} \times 100\% = 93,75\%$$

3) Validasi Ahli Media

Setelah melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli bahasa, langkah berikutnya adalah melakukan validasi oleh ahli media, yaitu Bapak Dr. Moh. Sutomo, M.Pd. Hasil dari validasi ahli media terhadap media pembelajaran *virtual reality* ini diperoleh melalui metode kuesioner dengan menggunakan instrumen angket.

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Media

No	Pertanyaan	Nilai
1	Gambar mudah dipahami	4
2	Teks dapat terbaca dengan baik	3
3	Kejelasan warna gambar	3
4	Kejelasan uraian materi	3
5	Kemampuan media memfasilitasi siswa dalam belajar	4
6	Kemampuan media memvasilitasi guru	4
7	Kemudahan dalam mengakses media	4
8	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	3
Jumlah		28

Skor maksimal dari keseluruhan jawaban yang diperoleh dari penilaian ahli media yaitu 87,5% ahli media memberikan nilai 28 dengan presentase:

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100 \%$$

$$V - ah = \frac{28}{32} \times 100 \% = 87,5\%$$

Hasil penilaian yang sudah dilakukan oleh ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran berupa *virtual reality* valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPS. Data kualitatif yang dikumpulkan berdasarkan pada saran ataupun masukan dari ahli media untuk memberikan perbaikan pada media pembelajaran yang disesuaikan pada penggunaan VR agar dapat digunakan lebih nyaman oleh pengguna.

4. Implementasi

Tahap implementasi produk media pembelajaran *virtual reality* yang sudah dapat dikatakan memenuhi kategori dan penilaian oleh validator materi dan media maka tahap selanjutnya dalam mengetahui efektif atau efisien pada media pembelajaran tersebut dapat melakukan uji coba. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Ranuyoso. Uji coba ini akan dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti yaitu aplikasi *virtual reality* tentang mengenal negara ASEAN. Pada tahap ini peserta didik akan memberikan penilaian efektivitas pembelajaran menggunakan *Virtual Reality* dengan menggunakan angket respon siswa. Implementasi tersebut akan melibatkan sejumlah peserta didik yaitu sebanyak 20 siswa, sehingga dari uji coba tersebut dapat diketahui tingkat efektivitas penggunaan *Virtual Reality* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentang mengetahui negara-negara ASEAN.

a. Hasil uji coba kelompok kecil

Tahap uji coba ini dilakukan pada tanggal 29 Juli 2024 yang melibatkan sejumlah 10 siswa dari kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Ranuyoso. Selama uji coba, siswa diberikan angket oleh peneliti untuk menilai media pembelajaran yang telah dikembangkan. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mendapatkan tanggapan dan umpan balik langsung dari siswa terkait keefektifan dan kegunaan media pembelajaran tersebut dalam konteks pembelajaran mereka.

Tabel 4.5
Data Respon Uji Coba Kelompok Kecil terhadap Media Pembelajaran *Virtual Reality*

No	Nama	Pertanyaan															Skor Validasi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	MFH	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	4	50
	ES	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	53
	DSA	3	2	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	52
	SA	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	52
	NDS	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	53
	NI	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	52
	ND	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	54
	IW	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	56
	NRI	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	4	50
	KU	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	53
JUMLAH																525	
RATA-RATA																52,5	

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang berjumlah 10 orang siswa kelas VIII MTs Miftahul Ulum Ranuyoso. Didapatkan keseluruhan skor sebanyak 525 dengan presentase yang dapat dihitung menggunakan rumus:

$$V - au = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V - au = \frac{525}{600} \times 100\% = 87,5$$

Dengan hasil persentase nilai yang didapat sebesar 87,5%, maka media pembelajaran *virtual reality* dinyatakan dengan kategori sangat praktis dan dapat diuji cobakan pada kelompok besar.

b. Hasil uji coba kelompok besar

Tahap uji coba kelompok besar dilakukan pada tanggal 05 Agustus 2024 dengan jumlah 20 orang siswa kelas VIII MTs Miftahul Ulum Ranuyoso. Siswa diberikan angket dengan jumlah 15 pertanyaan

yang telah dikembangkan oleh peneliti . Adapun hasil angket disajikan dalam table berikut:

Tabel 4.6
Data Respon Uji Coba Kelompok Kelompok Besar terhadap Media Pembelajaran *Virtual Reality*

No	Nama Lengkap	Pertanyaan															Skor Validasi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	MFH	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	4	50
2	ES	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	53
3	DMA	3	2	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	52
4	SA	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	52
5	NDS	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	53
6	NI	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	52
7	MD	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	54
8	IW	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	56
9	NH	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	4	50
10	KU	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	53
11	AW	3	2	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	52
12	TN	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	52
13	AA	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	53
14	AN	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	52
15	SM	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	54
16	MI	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	56
	MJ																
17	MA	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	4	50
18	MA	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	53
19	SM	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	52
20	AW	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	52
JUMLAH																1051	
RATA-RATA																10,51	

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan pada 20 orang siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Ranuyoso. Hasil dari perhitungan tersebut maka didapat skor sebanyak 1051 dengan persentase yang diitung menggunakan rumus:

$$V - au = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V - au = \frac{1.051}{1.200} \times 100\% = 87,5$$

Dari hasil persentase tersebut maka dapat diketahui nilai sebesar 87,5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan *Virtual Reality* dinyatakan dengan kategori sangat praktis dan dapat diimplementasikan secara langsung kepada peserta didik

Tabel 4.7
Hasil Perolehan Post-Tes dan Pre-Test

NO	NAMA	PRETEST	POSTTEST	POSTTEST- PRETEST	SKOR IDEAL- PRETEST	N-GAIN SCORE	N-GAIN PERSEN
1	MFH	70	85	15	30	0.5	50
2	ES	65	90	25	35	0.714285714	71.42857143
3	DMA	50	85	35	50	0.7	70
4	SA	55	85	30	45	0.666666667	66.66666667
5	NDS	70	90	20	30	0.666666667	66.66666667
6	NI	50	100	50	50	1	100
7	MD	55	95	40	45	0.888888889	88.88888889
8	IW	50	95	45	50	0.9	90
9	N	60	80	20	40	0.5	50
10	KU	60	80	20	40	0.5	50
11	AW	45	80	35	55	0.636363636	63.63636364
12	TN	45	85	40	55	0.727272727	72.72727273
13	AA	50	90	40	50	0.8	80
14	AN	55	95	40	45	0.888888889	88.88888889
15	SM	60	100	40	40	1	100
16	MI	70	95	25	30	0.833333333	83.33333333
17	MJ	60	85	25	40	0.625	62.5
18	MA	65	80	15	35	0.428571429	42.85714286
19	SM	65	85	20	35	0.571428571	57.14285714
20	AW	70	85	15	30	0.5	50
RATA-RATA						0.702368326	70.23683261

Dari hasil perolehan Pretest dan Post-Test sesuai tabel di atas ditemukan tingkat efektivitas media pembelajaran menggunakan *Virtual Reality* menggunakan perhitungan N-Gain Score pada peserta

didik kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Ranuyoso yang mendapatkan persentase lebih besar dari sebesar 0,7. Pada dasarnya dikatakan efektif pada pembelajaran menggunakan Virtual Reality karena telah memenuhi kriteria keefektifan dengan persentase 70% dalam kategori efektif.

B. Analisis Data

1. Analisis Kevalidan Media

a. Analisis Data Ahli Media

Analisis media pembelajaran dengan menggunakan *virtual reality* melalui angket berdasarkan hasil penilaian ahli media menunjukkan tingkat validasi sebesar 87,5%. Persentase sebesar 87,5% merupakan tingkat yang berada dalam kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran *virtual reality* dapat digunakan dalam proses media pembelajaran IPS untuk mengetahui negara-negara ASEAN.

Data kualitatif yang diperoleh dari masukan ataupun saran dari ahli media yaitu harus disesuaikan dengan Kompetensi Dasar 4.4, struktur Sub Bab pada *virtual reality* harus fokus, dan harus memberikan aspek interaktif di dalam media pembelajaran *virtual reality*.

b. Analisis Data Validasi Ahli Materi

Analisis media pembelajaran melalui angket penialain oleh ahli materi pada media pembelajaran berbasis *virtual reality*. Adapun

hasil perhitungan data menunjukkan tingkat validasi sebesar 83,33% sehingga hasil tersebut berada dalam tingkat kualifikasi valid sehingga media pembelajaran *virtual reality* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Data kualitatif yang diperoleh dari masukan atau saran dari ahli materi yaitu pembuatan media pembelajaran *virtual reality* agar memaparkan materi yang harus disesuaikan dengan indikator pembelajaran dengan beberapa materi yang perlu untuk dilengkapi seperti, penataan ulang bahasa, penulisan yang baik dan mudah dipahami, serta rinci dari setiap negara ASEAN agar peserta didik mudah mengingat.

c. Analisis Data Validasi Ahli Bahasa

Analisis media pembelajaran *virtual reality* melalui angket yang diperoleh dari ahli bahasa yaitu menunjukkan tingkat validasi sebesar 93,75% sehingga dari hasil tersebut dinyatakan lolos kualifikasi dan valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru dan peserta didik.

Data kualitatif yang diperoleh dari masukan dan saran dari ahli bahasa pada media pembelajaran *virtual reality* secara umum yaitu sudah memenuhi kaidah kebahasaan dan ada beberapa perbaikan kosa kata yang belum lengkap.

2. Analisis Kepraktisan

Kepraktisan media pembelajaran menggunakan *virtual reality* dapat dilihat dari hasil respon peserta didik serta respon guru. Pada hasil respon tersebut dan perhitungannya dapat dilihat bahwasanya persentase tingkat kepraktisan media dari respon siswa secara keseluruhan sebesar 87,5%. Dengan hasil perhitungan tersebut maka dapat dikatakan bahwasanya media pembelajaran menggunakan *virtual reality* dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah baik sebagai sumber belajar siswa ataupun sebagai sumber inovasi pembelajaran bagi tenaga pendidik.

3. Analisis Keefektifan Media Pembelajaran

Efektivitas sebuah produk media pembelajaran *virtual reality* dapat dilihat dari hasil perhitungan sesuai dengan pretest dan post-test siswa kelas VIII MTs di Miftahul Ulum Ranuyoso dengan jumlah siswa-siswi sebanyak 20. Pada dasarnya pretest dan posttest merupakan tes yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Adapun beberapa soal tes di sini ada sejumlah 12 butir soal pilihan ganda. Adapun hasil analisis uji pada penelitian ini menggunakan N-Gain Score dari hasil pretest dan posttest menggunakan pengukuran N-Gain score dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 4.8
Hasil Perolehan N-Gain Score dan N-Gain Persen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	20	0.4	0.88	0.6	0,170597831
Ngain_Persen	20	42.85	88.88	60.66	17,05978307
Valid N (listwise)	20				

C. Revisi Produk

Pada proses pengembangan media pembelajaran *virtual reality* terdapat beberapa hal yang harus direvisi untuk mendapatkan hasil yang baik. Adapun beberapa bagian dari media pembelajaran *virtual reality* yang telah direvisi diantaranya:

1. Revisi Produk oleh Ahli Media

Berdasarkan saran dan masukan dari ahli media maka dapat diketahui beberapa aspek yang direvisi pada aplikasi *virtual reality*, diantaranya:

- a. Penambahan keterangan lengkap pada setiap bendera untuk memudahkan peserta didik bisa mengetahui ciri-ciri dari setiap Negara ASEAN.
- b. Materi disarankan menggunakan Bahasa yang lebih sederhana dan mudah dipahami oleh siswa.
- c. Peningkatan visual agar gambar lebih jelas dan terbaca

Berikut ini tabel yang membandingkan media yang sudah direvisi dan yang belum direvisi. Tabel ini bertujuan untuk menunjukkan perbedaan antara keduanya.

Tabel 4.9
Revisi Media Pembelajaran VR Berdasarkan Validasi Ahli Media

No	Sebelum Direvisi	Sesudah direvisi
1	Belum ada keterangan nama di atas gambar bendera	Sudah ada keterangan nama di atas gambar bendera
2	Materi belum menggunakan bahasa yang mudah di pahami	Materi sudah menggunakan bahasa yang mudah di pahami
3	Gambar belum terbaca jelas	Gambar sudah terbaca jelas

2. Revisi Produk oleh Ahli Materi

- a. Penambahan keterangan nama-nama bendera diatas gambar setiap desain bendera pada media pembelajaran *virtual reality* untuk memudahkan siswa mengingat nama-nama bendera ASEAN.
- b. Penambahan peta ASEAN pada media pembelajaran *virtual reality*.
- c. Mengurutkkan peletakan desain bendera di dalam ruang *virtual reality* sesuai dengan keikutsertaan Negara bergabung menjadi Negara ASEAN.
- d. Penambahan kuis untuk memotivasi peserta didik untuk lebih semangat dalam pembelajaran.
- e. Penambahan keterangan letak- astrinomis pada ruang *virtual reality* untuk mempermudah peserta didik memahami pembelajaran.

Berikut ini tabel yang membandingkan hasil revisi dari saran ahli materi . Tabel ini bertujuan untuk menunjukkan perbedaan antara keduanya

Tabel 4.10
Revisi Media Pembelajaran VR Berdasarkan Validasi Ahli Materi

No	Sebelum Direvisi	Sesudah direvisi
1	Belum ada keterangan nama di atas gambar bendera	Sudah ada keterangan nama di atas gambar bendera
2	Belum ada gambar peta ASEAN	Sudah ada gambar peta ASEAN
3	Peletakan gambar bendera belum berutan sesuai dengan waktu bergabung menjadi Negara ASEAN	Peletakan gambar bendera sudah berutan sesuai dengan waktu bergabung menjadi Negara ASEAN
4	Belum ada kuis pada materi	Sudah ada kuis pada materi
5	Belum ada keterangan letak astronomis gambar yang ada di ruang <i>virtual reality</i>	Sudah ada keterangan letak astronomis gambar yang ada di ruang <i>virtual reality</i>

3. Revisi Produk oleh Ahli Bahasa

Revisi oleh ahli Bahasa hanya menyarankan penulisan Bahasa asing di tulis miring.

Berikut adalah tabel hasil revisi dari saran validator ahli bahasa

Tabel 4.11
Revisi Media Pembelajaran VR Berdasarkan Validasi Ahli Bahasa

Sebelum Direvisi	Sesudah direvisi
Penulisan bahasa asing belum dimiringkan	Penulisan bahasa asing sudah di miringkan

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Hasil yang diperoleh dari penelitian dan analisis data yang dilakukan oleh peneliti selama pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *virtual reality* materi Mengetahui Negara-Negara ASEAN di MTs Miftahul Ulum Ranuyoso, yaitu:

1. Proses Pengembangan

Media pembelajaran *virtual reality* ini dikembangkan dengan menggunakan metode *Research and Development* model ADDIE yang kemudian diuji cobakan kepada peserta didik kelas VIII MTs Miftahul Ulum Ranuyoso. Terdapat lima tahapan dalam proses pengembangan media pembelajaran menggunakan metode *R&D* model ADDIE yakni tahap analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan tahap terakhir evaluasi (*evaluation*). Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum merancang media pembelajaran yakni menganalisis kebutuhan peserta didik selama proses pembelajaran. Setelah menganalisis kebutuhan peserta didik, Langkah kedua peneliti merancang desain produk, ketiga peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran. Pada tahap ke empat yang dilakukan peneliti adalah mengimplementasikan atau melakukan uji coba produk media pembelajaran kepada peserta didik kelas VIII MTs Miftahul Ulum Ranuyoso setelah mendapatkan penilaian dari para dosen yang

berkompeten, diantaranya ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tahapan terakhir dalam proses pengembangan media pembelajaran adalah evaluasi, hasil penilaian evaluasi diambil dari nilai hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *virtual reality* yang telah di uji cobakan.

2. Kevalidan Media

Kevalidan media pembelajaran *virtual reality* yang telah dikembangkan dapat diketahui apabila telah melewati proses validasi oleh para ahli. Validasi dilakukan oleh tiga validator yaitu: Dr. Moh. Sutomo, M.Pd. sebagai ahli desain atau media yang merupakan dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H Achmad Siddiq Jember. Validasi ahli materi dikerjakan oleh Bapak Nasobi Niki Suma, M.,Sc. yang merupakan dosen Geografi Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri K.H Achmad Siddiq Jember. Validasi bahasa diberikan oleh Bapak Siddiq Ardianta, M.Pd., selaku dosen bahasa di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H Achmad Siddiq Jember. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli media mendapatkan presentase nilai sebesar 87,5 % dengan kualifikasi yang diperoleh sangat valid. Presentase skor yang diberikan oleh ahli materi adalah 83,33% dengan kualifikasi yang diperoleh valid. Hasil validasi dari ahli bahasa mendapatkan presentase nilai sebesar 93,75% dengan kualifikasi yang diperoleh sangat valid. Dari penilaian yang dilakukan oleh

para ahli maka dapat disimpulkan media pembelajaran tidak perlu di revisi.

Dengan demikian, hasil validasi dari ketiga ahli mengindikasikan bahwa media pembelajaran *virtual reality* yang telah dikembangkan dinyatakan sangat valid dan memenuhi standar kualitas yang diharapkan.

3. Kepraktisan Media.

Tingkat kepraktisan media pembelajaran *virtual reality* yang sudah dikembangkan dianggap praktis apabila mendapat tanggapan positif dari peserta didik. Uji coba media pembelajaran *virtual reality* diterapkan kepada siswa kelas VIII Miftahul Ulum Ranuyoso dengan melibatkan 20 siswa pada saat uji coba berlangsung. Respon positif yang diberikan oleh peserta didik dapat diketahui dengan pengisian kuesioner yang berupa angket yang sudah diberikan oleh peneliti. Presentase nilai dari hasil evaluasi kepraktisan media sebesar 87,5%, maka media pembelajaran *virtual reality* dikategorikan sangat praktis. Penilaian presentase dilakukan dengan membagi keseluruhan total nilai respon yang diberikan peserta didik terhadap media pembelajaran. Dengan demikian, skor kepraktisan sebesar 87,5% menunjukkan bahwa media pembelajaran *virtual reality* ini dinilai sangat praktis berdasarkan respon positif yang diterima dari peserta didik selama uji coba di kelas VIII MTs Miftahul Ulum Ranuyoso.

4. Keefektifan Media

Keefektifan media pembelajaran berupa aplikasi *virtual reality* yang telah dikembangkan dapat dikatakan efektif apabila hasil belajar siswa

mencapai tingkat ketuntasan klasikal yaitu 75%. Tingkat pencapaian klasikal peserta didik dapat dinilai melalui evaluasi pencapaian belajar minimum mereka. Hasil pengukuran tingkat pencapaian klasikal menunjukkan tingkat keberhasilan sebesar 77%, dengan kualifikasi efektif.

B. Saran pemanfaatan, diseminasi dan Pengembangan Produk lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah peneliti lakukan, berikut adalah saran pemanfaatan produk ini bagi berbagai pihak:

- a. Bagi guru, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran *virtual reality* ini sebagai sarana pembelajaran yang efektif. Dengan memanfaatkan *virtual reality*, guru dapat lebih mudah dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik.
- b. Bagi peserta didik, peserta didik bisa memanfaatkan media pembelajaran *virtual reality* sebagai sumber belajar tambahan. *virtual reality* dapat membantu meningkatkan wawasan, pengetahuan umum, dan pemahaman terhadap materi pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan dan interaktif.
- c. Bagi Peneliti, media pembelajaran *virtual reality* yang sudah dikembangkan dapat dijadikan sebagai salah satu sumber referensi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pengalaman dan hasil penelitian ini dapat menjadi landasan untuk penelitian berikutnya atau

pengembangan media pembelajaran *virtual reality* pada mata pelajaran lainnya.

2. Saran Diseminasi Produk

Media pembelajaran berbasis aplikasi *virtual reality* pada materi Mengenal Negara-Negara ASEAN mengalami keterbatasan yaitu:

- a. Media pembelajaran hanya memuat materi Mengenal Negara-Negara ASEAN.
- b. Media pembelajaran *virtual reality* ini tidak memiliki audio melainkan hanya visual saja.
- c. Media pembelajaran *virtual reality* ini tidak dapat terhubung pada internet.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Saran pengembangan media pembelajaran *virtual reality* sebagai berikut:

- a. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk *virtual reality* ini lebih lanjut, dapat ditambahi fitur audio, agar peserta lebih merasakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.
- b. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk *virtual reality* ini lebih lanjut, bisa menambahkan kuis pada *virtual reality* ini agar peserta didik lebih termotivasi belajarnya.
- c. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk *virtual reality* ini lebih lanjut, dapat menjadikan menjadikan satu aplikasi *virtual*

reality yang bisa memuat beberapa materi di dalam nya agar tidak hanya digunakan untuk satu materi saja.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Andi, Kristanto. Dalam *Media Pembelajaran*,. jawa timur: Bintang sutabaya Anggota IKAPI, 2016.
- Ary, Analisa, Rahma. “Efektivitas Penggunaan Virtual Lab Phet Sebagai Media Pembelajaran Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa, PEDAGOGY,” *Jurnal Universitas Panca Marga Probolinggo*, 08, no. 02 (2021).
- Berta, Sihite, Febriliyan Samopa, dan Asrul Saini. “Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan menggunakan teknologi virtual reality,” *Jurnal Teknik Pomits*, 2, no. 2 (2013).
- Devica Agesty dan Bayu Ramadhani Fajr. “Rancang Bangun Virtual Lab Teknik Pengelasan Shield Metal Arc Welding (SMAW)” volume 6 Nomor 2 (2022).
- Dewi Miftah c dan Noor Fitrihana. “Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Dasar Busana Wanita Sistem BUNKA berbasis Mobile Application,” *Jurnal Pendidikan Teknik Busana*, 2016.
- Fathoni. “Komponen-komponen Pembelajaran dalam Kurikulum dan Pembelajaran,” <https://doi.org/2009>.
- Farrah Camelia, “Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam Kurikulum”, *Susunan Artikel Pendidikan*, Vol 5, No 1, 2020.
- Friesta. “Pengembangan Media Virtual Reality IPA untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Sikap Ilmiah,” 2019.
- Hamid dan Damardi. “pengantar pendidikan era globalisasi: konsep dasar, teori, strategi dan implementasi dalam pendidikan globalisasi,” 2019. <https://books.google.co.id/books?id=mICSDwAAQBAJ>.
- Hamzah Pagarra, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, dan Sayidiman. Dalam *Media Pembelajaran*, 5. Gedung perpustakaan Lt.1 Kampus UNM Gunung Sari: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Hendra Jaya. Dalam *konsep dan disain Virtual Reality*, Makassar: Universitas Negeri Makassar, 2022.
- Iskandar. Dalam *Metode Penelitian dan Dakwah*, pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media, 2022. <https://bit.ly/3eKdSi2> 65 Ade Siswanto.
- Luhulima, Denissa Alfiany, I Nyoman S. Degeng dan Saida Ulfa. "Pembelajaran

Berbasis

Video untuk anak Generasi Z, pasca sarjana Universitas Negeri Malang (2016)." Z. Prosiding, 2016 :.http//digilib.mercubuana.ac.id

Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, dan Nasobi Niki Suma. *konsep dasar IPS*. komojoyo press, 2021.

Nandha Wiradika, Andoyo sastromiharjo, dan yeti mulyati. "pemanfaatan teknologi virtual reality untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa," *seminar nasional*, 2020.

Nizwardi Jalinus dan Ambiyar. Dalam *Media dan sumber Pembelajaran*, 15. Jakarta: KENCANA, 2016.

Nunik Kurniawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Software Coreldraw X8* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember Tahun Pelajaran 2022/2023" (Skripsi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023).

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006.

Rahmi Mudia Alti dan Vini Rizki. Dalam *Pengembangan Media Pembelajaran "telaah perspektif pada Era Society 5.0,"* 23. Makassar: CV. Tohar Media, 2022.

Ressi Kartika. "Pengembangan Media 3 Dimensi (3D) Berbasis *Virtual Reality* untuk meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD," 2019.

Ruby Chrissandy. "Tanggapan penonton wisata Virtual Video 360 Derajat dengan komputer dan VR Box," *Jurnal Muara ilmu sosial, humaniora dan seni*, 06, no. 1 (2022).

Siti Rohaeni. "Pengembangan Sistem Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model ADDIE pada Anak Usia Dini," *Jurnal Instruksional*, 01, no. 02 (2020).

Siswanto, Ade Pengembangan Media E-Poster berbasis Software Adobe PhotoShop Materi Pertempuran 10 November 1945 Kelas XI IPS 3SMA Negeri 1 ota Jambi." Skripsi, Universitas Jambi. 2022.

Sugiono. Dalam *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2009.

Sugiyono. Dalam *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, Bandung: Alfabeta, 2022.

“Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Nomor (1).” t.t.

Venia Eldiana, Dudu, Suhandi Saputra, dan Sigit Vebrianto Susilo. “Implementasi Media Irtual Reality Dalam Pembelajaran Sekolah Dasar,” *Seminar Nasional Pendidikan*, 2022.

Wayan Karta Sasmita, I Made Putrama, dan Gede Saindra Santyadiputra3. “Pengembangan Virtual Reality Untuk Digitalisasi Mandala 2 Di Pura Besakih” Volume 11 No1 (2022).

Yudi Hari Rayanto. Dalam *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2: Teori dan Praktik*, 18. Pasuruan: Lembaga academic & Research Institute, 2020. <https://bit.ly/30googlebdooksadie>.

Pedoman karya tulis ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN-LAMPIRAN**Lampiran 1 :****PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Zahrotun Nur Hasanah
NIM : 202101090026
Program Studi : Tadris IPS
Fakultas : FTIK
Institusi : UIN KHAS Jember

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa SKRIPSI yang saya tulis adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat atau saduran dari Skripsi orang lain. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 26 Oktober 2024

Yang membuat pernyataan,




Zahrotun Nur Hasanah

Lampiran 2 :

MATRIK PENELITIAN

Judul	Variabel	Indikator	Rumusan Masalah	Sumber Data	Metode Penelitian
1	2	3	4	5	6
Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Aplikasi Virtual Reality (VR) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Ranuyoso Tahun Pelajaran 2024/2025	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Virtual Reality</i>	1. 3 Dimensi 2. <i>Immersion</i> 3. Umpan balik 4. interaktif	1. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis aplikasi <i>virtual reality</i> (VR) pada mata pelajaran IPS di MTs. Miftahul Ulum Ranuyoso Tahun Pelajaran 2024/2025? 2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis aplikasi <i>virtual reality</i> (VR) pada mata pelajaran IPS di MTs. Miftahul Ulum Ranuyoso Tahun Pelajaran 2024/2025? 3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran berbasis aplikasi <i>virtual reality</i>	1. Validasi ahli media, materi, dan bahasa 2. Hasil uji respon siswa 3. Hasil pretest dan post-test	1. Pendekatan penelitian <i>Research and Development (RnD)</i> 2. Model pengembangan: ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>) 3. Instrumen pengumpulan data a. Instrumen wawancara b. Instrumen hasil validasi c. Instrumen respon siswa d. Angket e. Pretest dan post-test 4. Metode analisis data
			(VR) pada mata pelajaran IPS di MTs. Miftahul Ulum Ranuyoso Tahun Pelajaran 2024/2025?		a. Jenis data <ul style="list-style-type: none"> Data kuantitatif Dari hasil validasi tim ahli media, materi, dan pengguna angket respon siswa serta hasil test Data kualitatif, hasil kritik saran, dan masukan untuk perbaikan produk b. Metode analisis <ul style="list-style-type: none"> Analisis kuantitatif, dianalisis dengan cara uji validitas, uji kepraktisan, dan uji efektifitas media pembelajaran:
					$V_{-ah} = \frac{Tse \times 100\%}{Tsh}$ $V_{-au} = \frac{Tse \times 100\%}{Tsh}$ Ket: V-ah : validasi ahli. V-au : Validasi <i>Audience</i> . Tse : banyak nya skor yang diperoleh. Tsh : Skor maksimal

Lampiran 3:

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

**"PENILAIAN OLEH AHLI MATERI PADA MEDIA PEMBELAJARAN VIRTUAL
REALITY PADA MATERI: MENGENAL NEGARA-NEGARA ASEAN"**

Identitas responden

Nama : Nasobi Nikisuma, M.Sc.

Ahli Bidang : Materi

Jawablah dengan memberi symbol (✓) pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan:
4= Sangat Baik 3= Baik 2= Kurang Baik 1= Tidak Baik

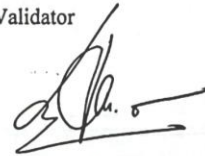
No	Pertanyaan	Skor Validasi			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi yang disampaikan Saran Perbaikan: <i>Di atas bendera ti beri keterangan nama negara</i>			✓	
2	Kelengkapan materi Saran Perbaikan: <i>Ditambah Peta ASEAN</i>			✓	
3	Kesesuaian tujuan pembelajaran Saran Perbaikan:				✓
4	Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik Saran Perbaikan:			✓	

5	Kemanfaatan materi menambah pengetahuan dan wawasan Saran Perbaikan:				✓
6	Kemudahan memahami materi Saran Perbaikan:			✓	
7	Ketepatan urutan materi Saran Perbaikan: <i>Di beri urutan sesuai feitur- tan negara bergabung ASEAN</i>			✓	
8	Kemenarikan informasi materi Saran Perbaikan:				✓
9	Memberikan motivasi pada siswa Saran Perbaikan: <i>Di beri kuis untuk</i>			✓	
10	Kebakuan Bahasa yang digunakan Saran Perbaikan: <i>Beni keterangan lelak Asho- nomis, punga hanya angkanya ga</i>			✓	
11	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami			✓	

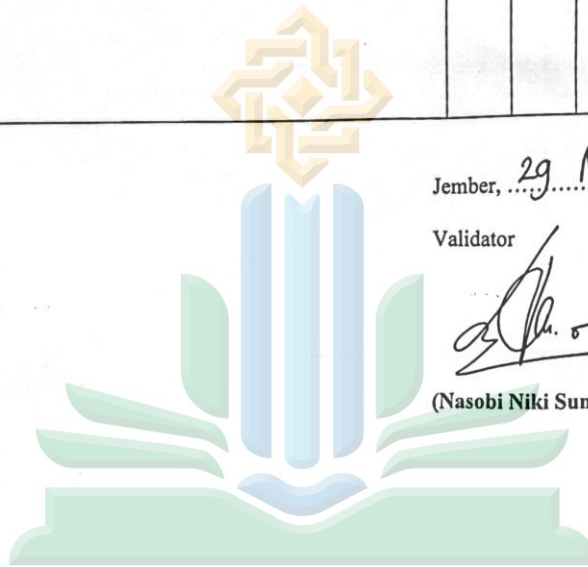
	Saran Perbaikan:				
12	Isi dari media mampu untuk menarik perhatian siswa dan minat siswa untuk mempelajari materi pembelajaran Saran Perbaikan:				✓

Jember, 29 Mei 2024

Validator



(Nasobi Niki Suma, M., Sc.)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

**"PENILAIAN OLEH AHLI MEDIA PADA MEDIA PEMBELAJARAN VIRTUAL
REALITY PADA MATERI: MENGENAL NEGARA-NEGARA ASEAN"**

Identitas responden

Nama : Dr. Moh. Sutomo, M. Pd.

Ahli Bidang : ~~Agri~~ Media

Jawablah dengan memberi symbol (√) pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan:

4= Sangat Baik 3= Baik 2= Kurang Baik 1= Tidak Baik

No	Pertanyaan	Skor Validasi			
		1	2	3	4
1	Gambar mudah di pahami Saran Perbaikan:				✓
2	Teks dapat terbaca dengan baik Saran Perbaikan: <i>Tambahkan gambar identitas (lembaga/gambar + logo) pada cover, buku, dan folder.</i>			✓	
3	Kejelasan warna gambar Saran Perbaikan:			✓	
4	Kejelasan uraian materi Saran Perbaikan: <i>ditulis lebih lanjut.</i>			✓	

5	Kemampuan media memfasilitasi siswa dalam belajar Saran Perbaikan:					✓
6	Kemampuan media memfasilitasi guru Saran Perbaikan:					✓
7	Kemudahan dalam mengakses media Saran Perbaikan:					✓
8	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi Saran Perbaikan: <i>cek materi apa (sudah teralumni)</i>					✓

Sipubandji Laji

Jember, 27 Mei 2024

Dr. Mch. Sutomo, M.Pd.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

**“PENILAIAN OLEH AHLI BAHASA PADA MEDIA PEMBELAJARAN VIRTUAL
REALITY PADA MATERI: MENGENAL NEGARA-NEGARA ASEAN”**

Identitas responden

Nama : *Smery B.*
Ahli Bidang : *Bahasa*

Jawablah dengan memberi symbol (✓) pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan:

4= Sangat Baik 3= Baik 2= Kurang Baik 1= Tidak Baik

No	Pertanyaan	Skor Validasi			
		1	2	3	4
1	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar Saran Perbaikan:				✓
2	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan Saran Perbaikan:				✓
3	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah difahami oleh siswa Saran Perbaikan:				✓
4	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi Saran Perbaikan:				✓

5	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan Saran Perbaikan:				✓
6	Kemudahan memahami materi Saran Perbaikan:				✓
7	Dalam penulisan sudah sesuai dengan EYD Bahasa Indonesia Saran Perbaikan:				✓
8	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami Saran Perbaikan:				✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

ujian akhir
kerapian

JEMBER, 29-5-2024

(Sidiq b)

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : ERI SAFITRI

Kelas : VII

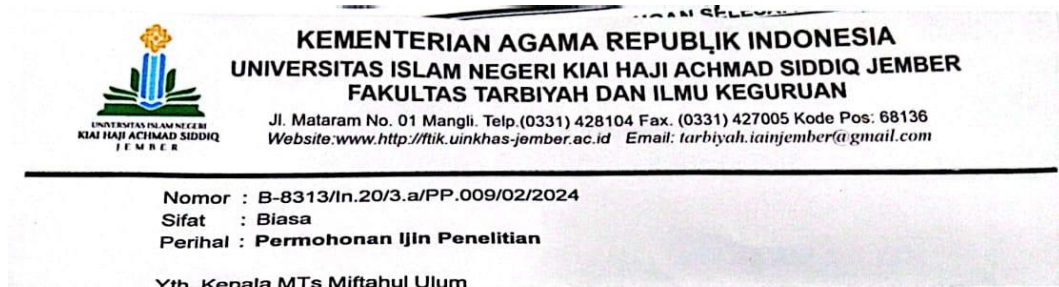
Jawablah pertanyaan dengan memberi simbol centang (✓) pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan skor validasi.

Keterangan

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Sangat baik

No	Pertanyaan	Skor Validasi			
		1	2	3	4
1	Media pembelajaran ini menarik bagi saya			✓	
2	Media pembelajaran <i>virtual reality</i> ini mudah digunakan			✓	
3	Pembelajaran jadi efektif jika menggunakan media ini menurut saya			✓	
4	Bahasa yang digunakan sangat mudah di pahami bagi saya				✓
5	Saya sangat antusias belajar menggunakan media pembelajaran ini				✓
6	Materi dalam media ini mudah di pahami				✓
7	Gambar media pembelajaran sudah sesuai dengan topik bahasan				✓
8	Kemudahan mengakses media pembelajaran <i>virtual reality</i>				✓
9	Pembagian materi dalam media mudah dipahami			✓	
10	Media pembelajaran <i>virtual reality</i> membuat Anda lebih fokus dalam belajar			✓	
11	Media pembelajaran <i>virtual reality</i> memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari media lainnya				✓
12	Media <i>virtual reality</i> membantu Anda dalam mengingat kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya			✓	
13	Media <i>virtual reality</i> memberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri				✓
14	Apakah materi dalam media <i>virtual reality</i> diatur secara sistematis dan sesuai dengan alur pembelajaran?			✓	
15	Fitur interaktif dalam media <i>virtual reality</i> membantu dalam memahami konsep yang diajarkan				✓

Lampiran 6 :



Nomor : B-8313/In.20/3.a/PP.009/02/2024
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MTs Miftahul Ulum
 Ranuyoso

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 202101090026
 Nama : ZAHROTUN NUR HASANAH
 Semester : Semester sembilan
 Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI VIRTUAL REALITY (VR) PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTS MIFTAHUL ULUM RANUYOSO TAHUN PELAJARAN 2024/2025

" selama 60 (enam puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Rohman Nafis

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 04 Februari 2024

Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lamiran 7 :



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
MADRASAH TSANAWIYAH MIFTAHUL ULUM RANUYOSO
 KECAMATAN RANUYOSO LUMAJANG JAWA TIMUR
 Alamat : Jl. Tegal Bangsri Dusun Pager Gunung Desa Jenggong Kecamatan Ranuyoso
 Kabupaten Lumajang

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
No. 015/252/MTs.I.CMS/SK-SP/XI/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Abdur Rahman Nafis, S.Pd
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Alamat : Desa Jenggong Kecamatan Ranuyoso Kabupaten Lumajang

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas:

Nama : Zahrotun Nur Hasanah
 NIM : 202101090026
 Program studi : Tadris IPS
 Universitas : UIN KHAS JEMBER

Telah selesai melakukan penelitian di MTs MIFTAHUL ULUM RANUYOSO yang berada di Desa Jenggong, Kecamatan Ranuyoso, Kabupaten Lumajang selama 60 hari, terhitung mulai tanggal 20 juni 2024 sampai dengan 20 Agustus 2024 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul: "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI VIRTUAL REALITY (VR) PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTS MIFTAHUL ULUM RANUYOSO TAHUN AJARAN 2024/2025".

Demikian surat keterangan ini di buat dan di berikan kepada yang bersangkutan untuk di gunakan seperlunya

Ranuyoso, 20 agustus 2024

Kepala Madrasah

MTs. Miftahul Ulum Ranuyoso



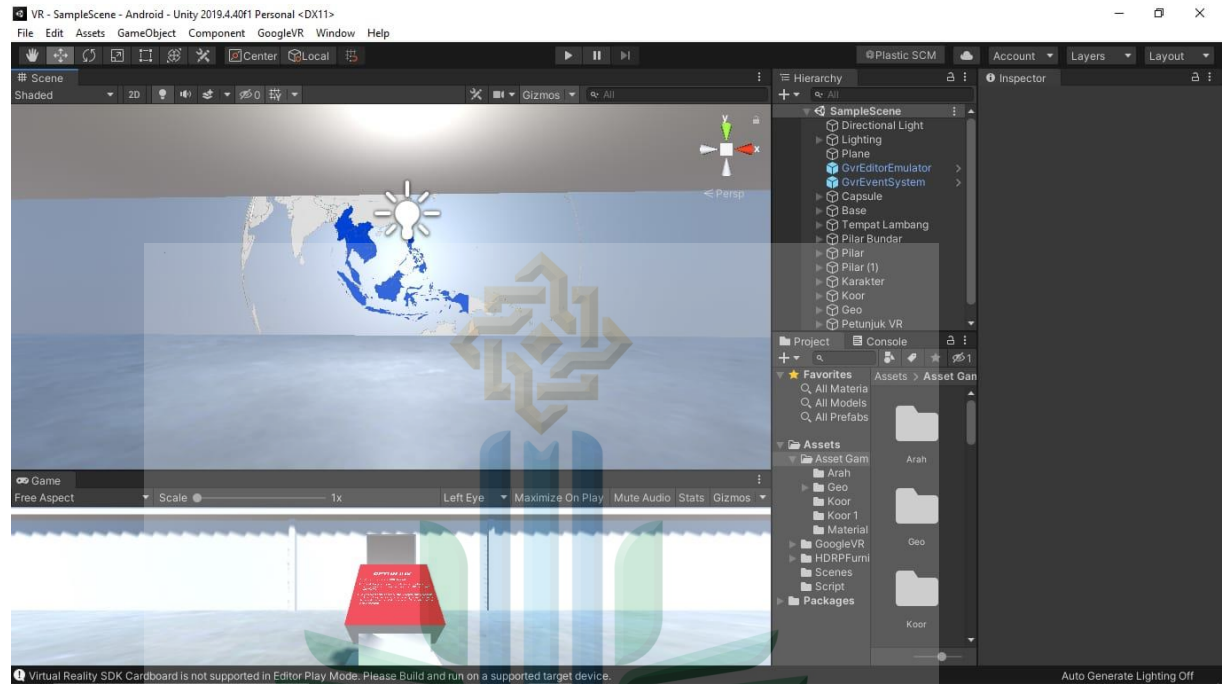
Abdur Rahman Nafis, S.Pd

NIP. 19550618 198103 1002

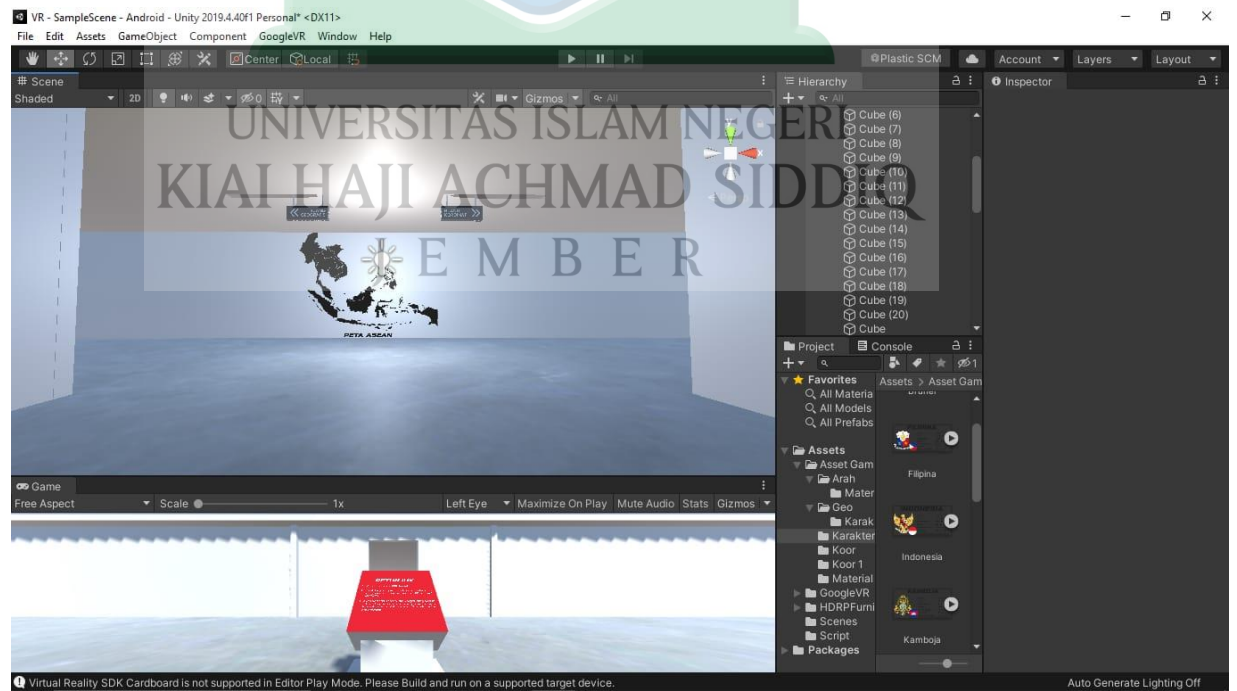
Lamiran 8:

Penambahan denah

Before

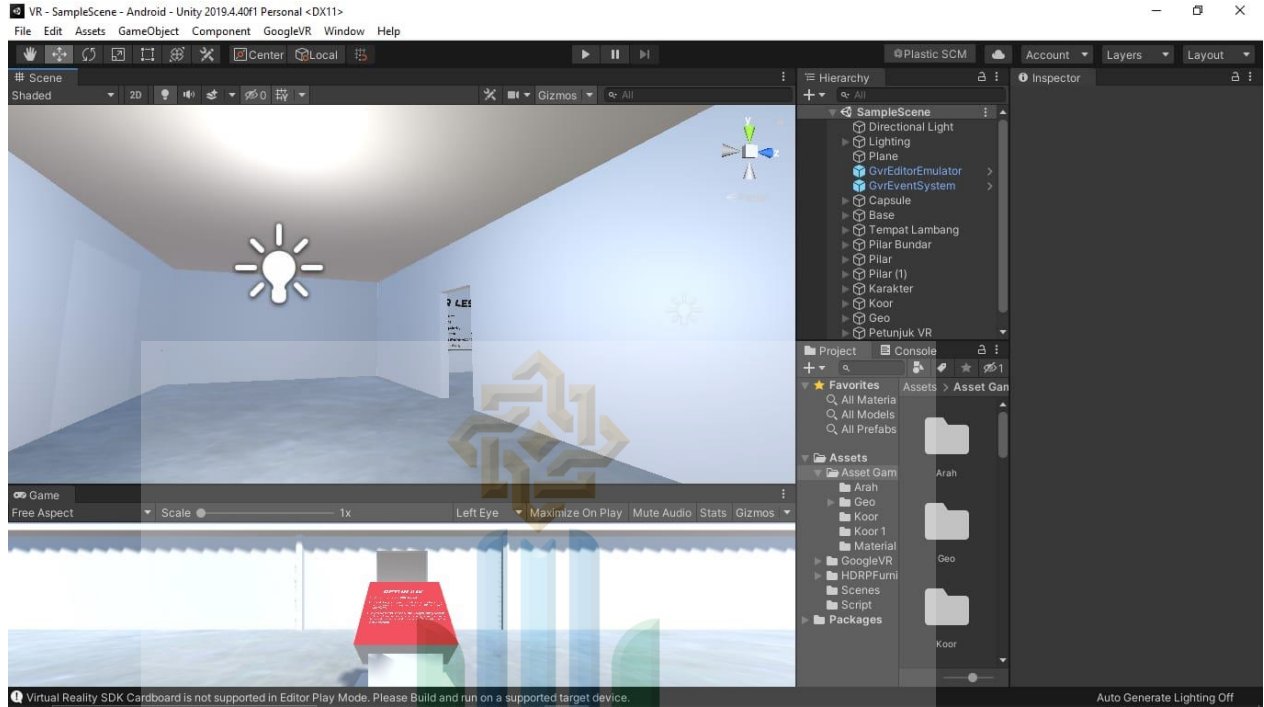


After

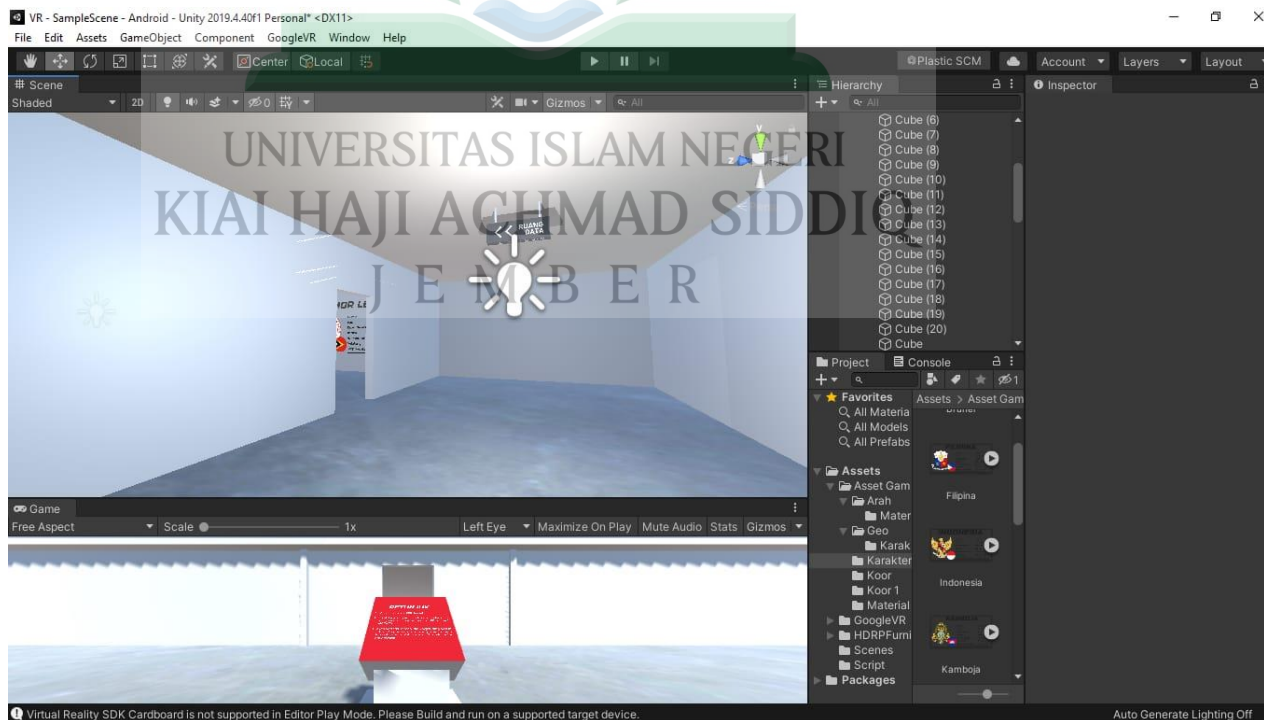


Penaambahan denah Ruang

Before

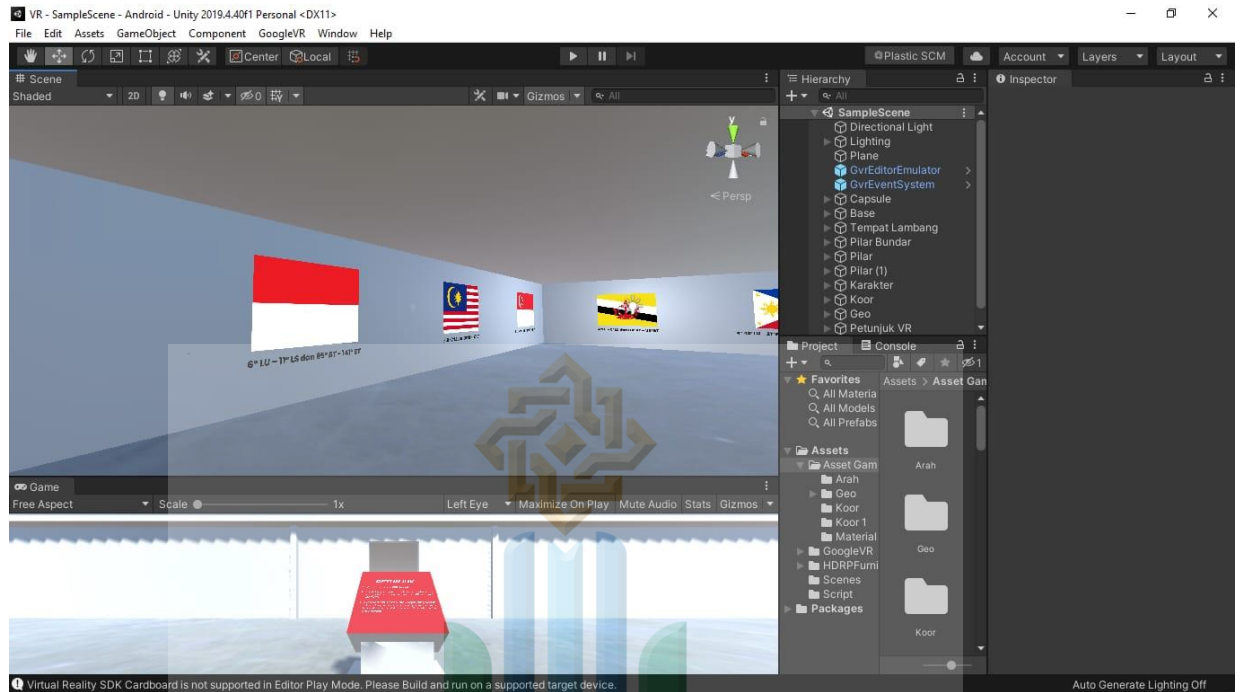


After

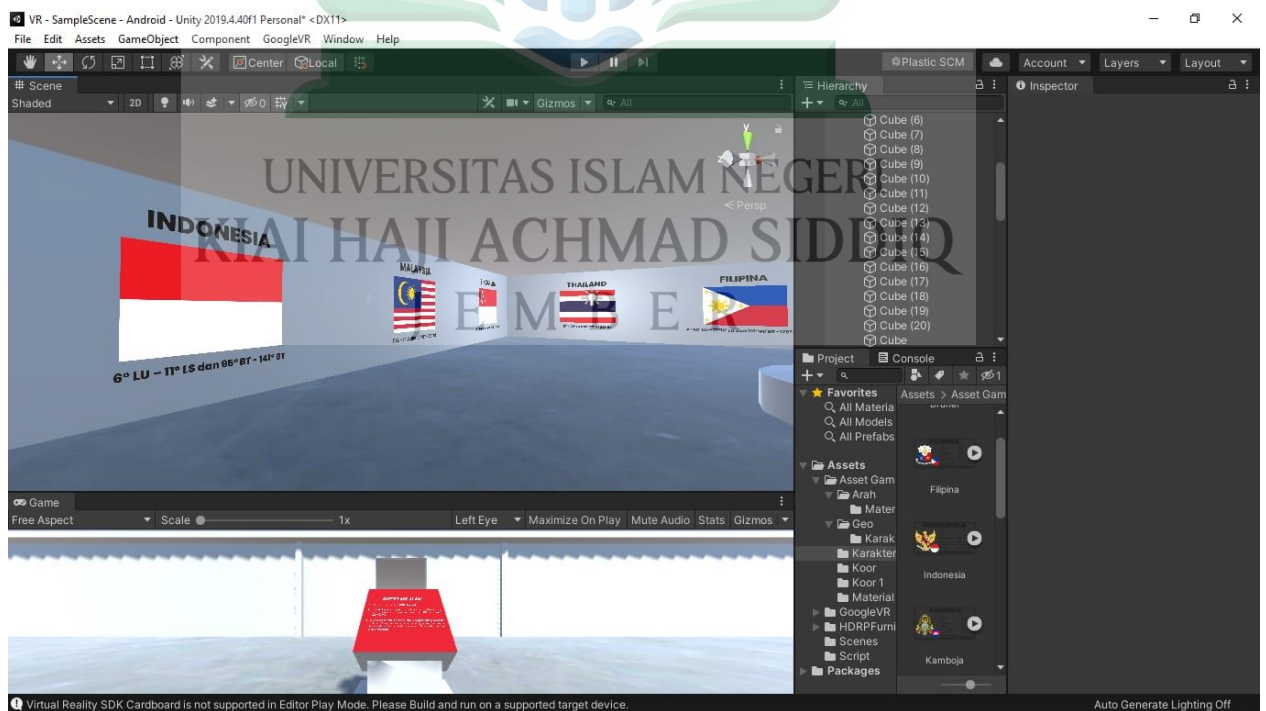


Penambahan nama Bendera

Before

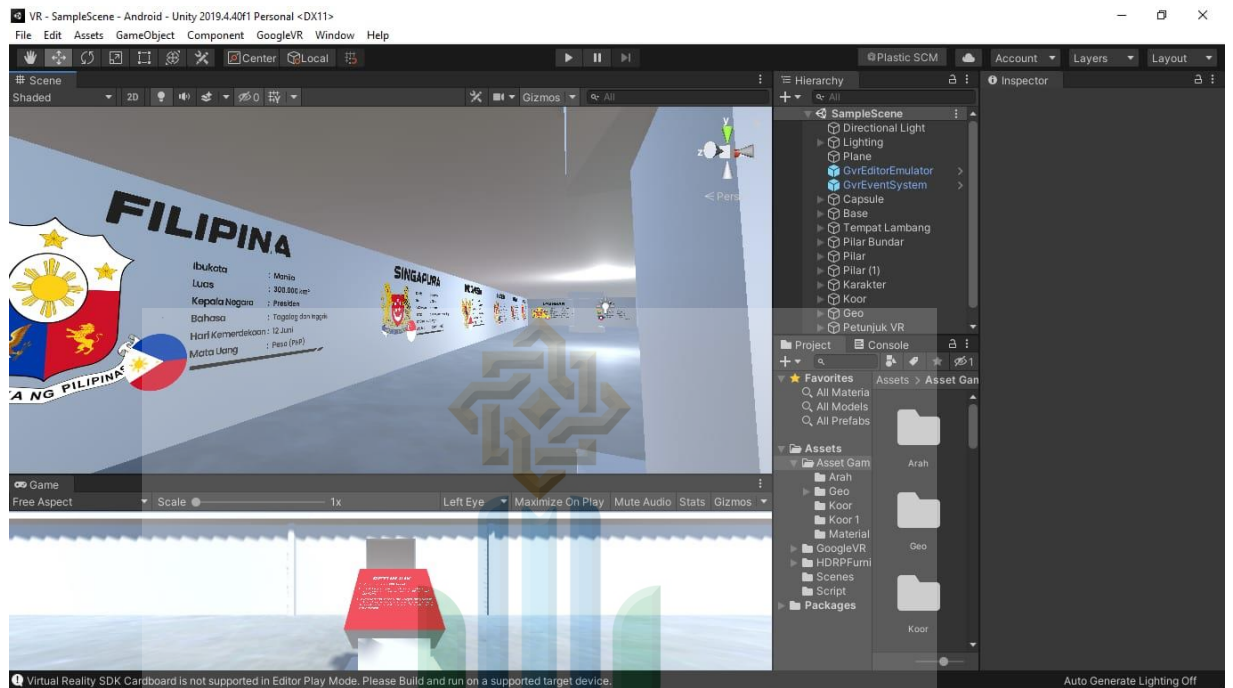


After

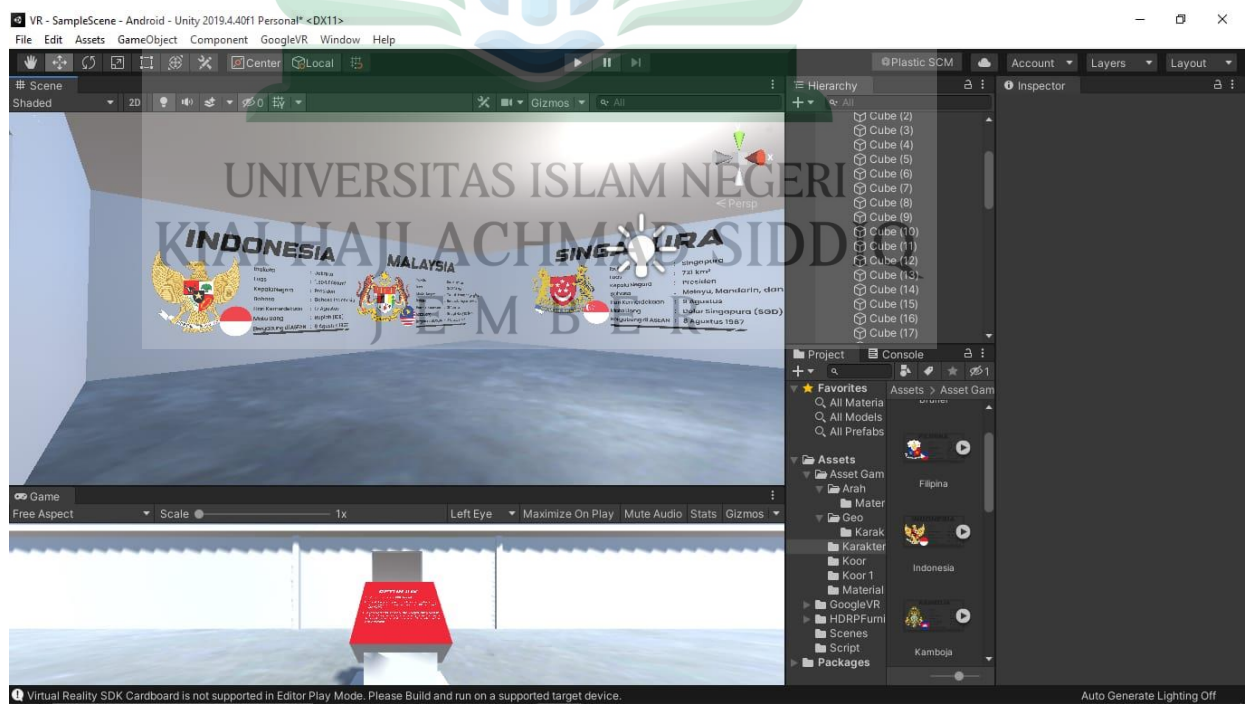


Mengurutkan Nama Nama Negara Sesuai Waktu Bergabung menjadi ASEAN

Before



After



Lampiran 9 :

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MTs. Miftahul Ulum Ranuyoso
 Mata Pelajaran : IPS
 Kelas/Semester : VIII/Ganjil
 Materi Pokok : Interaksi Keruangan dalam Kehidupan di Negara-Negara ASEAN
 Sub Materi Pokok : Mengenal Negara -Negara ASEAN
 1. Letak Geografis Negara- Negara ASEAN
 2. Letak Koordinat ASEAN
 Waktu : 2x 40 (2x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.1 Menelaah perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang di akibatkan oleh factor alam dan manusia (teknologi,ekonomi,pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap kelangsungan kehidupan ekonomi,sosial,budaya dan politik.
- 4.1 Menyajikan hasil telaah tentang perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang di akibatkan oleh factor alam dan manusia (teknologi dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekkonomi,sosial,budaya dan politik).

C. Indikator

1. Menjelaskan pengertian ASEAN
2. Menjelaskan letak geografis Negara-Negara ASEAN
3. Menjelaskan letak koordinat Negara ASEAN
4. Menjelaskan wilayah Negara ASEAN

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penjelasan dari guru siswa mampu menjelaskan pengertian ASEAN dengan benar.
2. Melalui media *Virtual Reality* siswa mampu menjelaskan letak geografis dengan benar.
3. Melalui pengamatan siswa dari penggunaan media *Virtual Reality* siswa letak geografis negara ASEAN dengan benar.
4. Melalui media *Virtual Reality* mampu mengetahui wilayah negara ASEAN dengan benar.

E. Materi Pembelajaran

-Terlampir

F. Pendekatan dan Model Pembelajaran

1. Pendekatan : Sanitifik
2. Metode : Ceramah, diskusi, penugasan
3. Model Pembelajaran : *Discovery learning*

G. Media dan Sumber Belajar

1) Media

Media Virtual Reality

2) Sumber Belajar:

- a) Buku Siswa IPS kelas VIII
- b) Buku IPS lain yang Relevan

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa Bersama guru menyampaikan salam 2. Salah satu siswa memimpin doa (d disesuaikan dengan kultur sekolah) 	10 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru mengecek kehadiran siswa 4. Guru memastikan siswa siap untuk belajar dengan cara ice breaking berupa tepuk tepuk 5. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. Kompetensi yang dicapai dalam pertemuan pertama adalah siswa mampu mengenali negara-negara yang tergabung dalam ASEAN. Manfaat yang di peroleh setelah mempelajari materi mengenal Negara-negara ASEAN adalah siswa akan memahami letak geografis negara-negara ASEAN dan batasan negara tersebut. 6. Guru menyampaikan Teknik penilaian 	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membentuk 4 kelompok yang beranggotakan 5 -6 orang 2. Guru menjelaskan Teknik penggunaan media pembelajaran berupa <i>virtual reality</i> 3. Siswa mengamati media pembelajaran <i>virtual reality</i>. 4. Guru membagikan soal yang berbeda pada setiap kelompok tentang materi mengenal Negara-Negara ASEAN 5. Guru memberikan waktu 10 menit untuk berdiskusi bersama kelompoknya masing-masing 6. Perwakilan kelompok maju kedepan mempresentasikan hasil diskusinya dan dilanjutkan dengan Tanya jawab antar kelompok 7. Guru menilai sejauh mana siswa pengetahuan siswa tentang materi mengenal Negara-Negara ASEAN 	30 menit
penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan penugasan berupa pretest kepada peserta didik sebagai bahan evaluasi. 2. Peserta didik berdoa bersama sebelum pulang 	5 menit

Penilaian**1. Teknik Penilaian****A. Ketrampilan : Penilaian Sikap**

No	Nama Siswa	Hasil Observasi Sikap
1		
2		
dst		

B. Pengetahuan : Penugasan

No	Kelompok	Kesesuaian jawaban dengan pertanyaan	Kompleksitas jawaban	Skor	Nilai
1	Nama				
2					
dst					

Kriteria penilaian

Kesesuaian jawab dengan pertanyaan: Sangat sesuai =3

:sesuai =2

Kurang sesuai =1

Kompleksitas jawaban :Tinggi =3

Sedang =2

Rendah =1

Nilai
(Skor diperoleh /Skor maksimal) x 100

C. Penilaian keterampilan : kemampuan bertanya

No	Nama	Indikator		Total	
		Kesesuaian dengan Materi	Kompleksitas pertanyaan	Skor	Nilai
1					
2					
3	dst				

Kriteria penilaian :

- Kesesuaian dengan materi** : Sangat sesuai = 3
 Sesuai = 2
 Kurang sesuai = 1
- Kompleksitas pertanyaan** : Tinggi = 3
 Sedang = 2
 Rendah = 1

Nilai
 (Skor diperoleh /Skor maksimal) x 100

D. Penilaian keterampilan : kemampuan presentasi

No	Nama	Indikator		Total	
		Penguasaan materi	Mengomunikasikan materi	Skor	Nilai
1					
2					
3	dst				

Kriteria penilaian :

- Penguasaan materi** : Sangat menguasai = 3
 Menguasai = 2
 Kurang menguasai = 1
- Mengomunikasikan** : Sangat jelas = 3
 Cukup jelas = 2
 Kurang jelas = 1

Nilai
 (Skor diperoleh /Skor maksimal) x 100



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI Lumajang 27 Mei 2024

Mengetahui

Orang Tua Pelajaran IPS



AHMAD, S.Pd

NIP.196512291986131001

Praktikan

Zahrotun Nur Hasanah

NIM.202101080016

LAMPIRAN**(Kelompok 1)**

Menjelaskan pengertian Negara ASEAN

Sejarah negara ASEAN

(Kelompok 2)

Menjelaskan letak geografis Negara-Negara ASEAN

(Kelompok 3)

Menjelaskan letak koordinat Negara ASEAN

(Kelompok 4)

Menjelaskan wilayah Negara ASEAN



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN MATERI

Association of South East Asian Nations (ASEAN) merupakan organisasi negara – negara di Asia Tenggara; terdiri dari 10 negara : Indonesia, Malaysia, Singapura, Filipina, Thailand, Brunei Darussalam, Kamboja, Vietnam, Myanmar dan Laos.

- Letak astronomis ASEAN adalah 28°LU – 11°LS dan 93°BT – 141°BT. Letak geografis ASEAN terletak diantara 2 benua yaitu Asia dan Australia dan 2 samudra yaitu Hindia dan Pasifik. Negara ASEAN memiliki wilayah laut dengan luas sekitar 5.060.100 km² dan luas daratan ± 4.817.000 km². ASEAN memiliki bentuk dengan ciri : 1. Compact : hampir setengah lingkaran, contohnya Kamboja 2. Fragmented : kepulauan yang terpisah, contohnya Indonesia 3. Elongated : memanjang, contohnya Vietnam 4. Protuded : lebih kompleks, seperti tangan memanjang, contohnya Thailand dan Myanmar.
- Identitas Negara-Negara ASEAN:

1. Indonesia



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
MEMBER

Nama resmi : Indonesia

Ibu kota : Jakarta

Pemerintahan : Republik

Kepala Negara : Presiden

Kepala pemerintahan : Presiden

Mata Uang: Rupiah

Indonesia terletak di antara 95o BT–141o BT dan antara 6o LU–11o LS dan persilangan dua benua dan dua samudra. Secara geologis, Indonesia merupakan daerah pertemuan antara dua deretan pegunungan, yaitu Sirkum Pasifik dan Sirkum Mediterania. Selain itu, Indonesia juga merupakan pertemuan antara lempeng Asia, Indo-Australia, dan lempeng dasar Samudra

Pasifik. Akibatnya, Indonesia dikelompokkan sebagai daerah yang labil, memiliki banyak gunung berapi, dan sering terjadi gempa bumi, baik gempa tektonik maupun vulkanik.

Perekonomian Indonesia

Laporan perkembangan ekonomi dunia dari IMF (International Monetary Fund) menunjukkan bahwa pertumbuhan ekonomi Indonesia mencapai 4% pada tahun 2013. Pertumbuhan ini mengalami fluktuasi setiap tahun karena faktor ekonomi dunia atau karena sensitifnya respons pasar atas kebijakan ekonomi. Contohnya, pada tahun 2015, pertumbuhan ekonomi dunia yang melambat mengakibatkan turunnya harga-harga sejumlah komoditas Indonesia dan memperkecil peluang-peluang baru. Akan tetapi, pertumbuhan yang mengecil ini dapat berbalik arah jika investasi di negeri kita semakin ditingkatkan, termasuk juga iklim investasinya.

2. Brunei Darussalam



Nama resmi : Negara Brunei Darussalam

Ibu kota : Bandar Seri Begawan

Pemerintahan : Kesultanan

Kepala Negara : Sultan

Mata uang: Dollar brunei

Negara Brunei Darussalam terletak pada 4o LU – 6o LU dan 114o BT – 115o BT. Wilayah Brunei dikelilingi oleh negara Malaysia. Negara Brunei Darussalam terbagi menjadi dua bagian, yaitu bagian barat dan bagian timur. Bagian barat terdiri atas 3 daerah, yaitu daerah Tutong, Belait, dan Brunei. Bagian timur adalah daerah Temburong.

Perekonomian Brunei Darussalam

Kegiatan perekonomian Brunei sebagian besar ditopang dari hasil minyak dan gas bumi. Saat ini Brunei merupakan negara yang paling tinggi dalam pendapatan perkapitanya di antara negara-negara Asia. Oleh karena itu, Brunei dijuluki sebagai negara petrodolar Asia

Tenggara. Daerah pertambangan minyak bumi terdapat di Seria, lepas pantai Kuala Belait, Ampar, dan Jerudong

3. Filipina



Nama resmi : Republik Filipina (Republica de Filipinas)

Ibu kota : Manila

Pemerintahan : Republik

Mata uang: Peso

Perekonomian Filipina

Filipina terletak antara 5o LU–21o LU dan di antara 117o BT–126o BT. Luas wilayahnya 30.000 km².Garis pantai negara ini sepanjang 36.289 km. Filipina 140 merupakan negara kepulauan, dengan jumlah pulau ±7.107 (data tahun 2012). Pulau yang sudah didiami baru 4.000 pulau (2015) Pada umumnya, rakyat Filipina masih banyak mengandalkan bidang pertanian.Namun, seiring kemajuan teknologi dan kemampuan sumber daya manusia telah terjadi pergeseran, yang tercermin dari meningkatnya pendapatan dari sektor industri.Hasil pertanian dan peternakan negara Filipina di antaranya beras, kelapa, tebu, jagung, pisang, nanas, mangga, daging babi, daging sapi, telur, dan ikan. Filipina memiliki tempat penelitian padi terbesar di Asia tenggara yang didirikan oleh IRRI (International Rice Research Institute) dan telah menemukan jenis padi yang tahan wereng dan angin, yaitu IR-36 dan IR-38.

4. Kamboja



Nama resmi : Republik Rakyat Kampuchea

Ibu kota : Phnom Penh

Pemerintahan : Republik Komunis

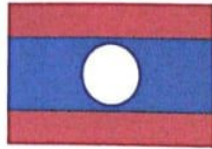
Kepala negara : Presiden (Dewan Negara)

Kepala pemerintahan : Ketua Dewan Menteri (Perdana menteri)

Mata Uang:Rie

Kamboja terletak pada 10o LU-15o LU dan 102o BT-108o BT. Kamboja mempunyai wilayah seluas 181.300 km2 Sungai Mekong menjadi sungai terpenting di wilayah kamboja karena menghubungkan dengan beberapa negara. Perekonomian Kamboja Mata pencaharian penduduk Kamboja bertumpu pada bidang pertanian dengan sistem pengolahan yang masih tradisional. Industri besar tidak dimiliki Kamboja. Perang yang berlangsung di negara tersebut telah meluluhlantakkan sektor industri. Kurangnya sumber daya manusia yang terampil, bahan mentah, suku cadang, dan minimnya sarana transportasi dan telekomunikasi juga menjadi penyebab terpuruknya sektor industri. Industri yang menjadi andalan di Kamboja terbatas pada industri semen dengan skala yang tidak besar, industri kayu, dan industri rokok

5. Laos



Nama resmi : Republik Demokratik Rakyat Laos

Ibu kota : Vientiane

Pemerintahan : Republik Komunis

Kepala Negara : Presiden

Kepala pemerintahan : Perdana Menteri

Mata uang: Kip

6. Malaysia



Ibu kota : Kuala Lumpur

Bahasa : Melayu (resmi), Cina, Tamil, Inggris

Agama : Islam (resmi), Kong Hu Cu, Tao, Buddha, Hindu, Kristen

Pemerintahan : Monarki Konstitusional

Kepala negara : Yang Dipertuan Agong Sultan Abdul Halim Muadzam Shah

Kepala pemerintahan : Perdana Menteri, Najib Tun Razak

Mata uang : Ringgit

Perekonomian Malaysia

pajak-pajak yang diterima pun semakin bertambah. Oleh sebab itu, jalur transito ini menjadi sumber devisa yang sangat besar bagi Singapura.

8. Thailand



Nama resmi : Muang Thai atau Prathet Thai/Kerajaan

Ibu kota : Bangkok

Luas : 513.120 km² Penduduk, th. 2015 : 65,1 juta jiwa

Pemerintahan : Kerajaan Konstitusional

Kepala negara : Raja Bhumibool Adulyadej

Kepala pemerintahan : Perdana Menteri, saat ini Prayuth Chan-ocha Satuan

Mata Uang : Bath Thailand

Perekonomian Thailand

Seperti telah disebutkan di atas, perekonomian Thailand sangat tergantung pada bidang pertanian dengan beras dan karet sebagai komoditas utamanya. Selain itu juga dihasilkan kelapa, tembakau, sutera, kapas, dan berbagai jenis tanaman dan buah-buahan. Pertanian yang dilakukan telah mengalami usaha-usaha diversifikasi dan menerapkan teknologi. Kalian pernah mendengar jambu Bangkok, apel Bangkok, nangka Siam, dan jenis buah yang lain? Bagaimana ukuran dan rasa dari buah-buahan tersebut? Jauh lebih besar dari ukuran buah-buahan yang sama yang ada di Indonesia dan terasa lebih manis. Itu semua merupakan hasil rekayasa teknologi yang digunakan para petani.

9. Vietnam



Nama resmi : Cong Hoa Xa Hol Chu Viet Nam (Republik Sosialis Vietnam)

Ibu kota : Hanoi

Pemerintahan : Republik Komunis

Kepala Negara : Ketua Dewan Negara

Kepala pemerintahan : Perdana Menteri

Mata Uang: Dong. Uang kertas Vietnam terdiri dari satuan 200 Dong, 500 Dong, 1.000 Dong, 2.000 Dong, 5.000 Dong, 10.000 Dong, 20.000 Dong dan 50.000 Dong. (1 dong = 10 hao)

Di sebelah barat, Vietnam berbatasan dengan Teluk Siam, Laos dan Kamboja; di sebelah utara berbatasan dengan Tiongkok; serta di sebelah timur dan selatan berbatasan dengan Laut Cina Selatan. Secara astronomis, Vietnam terletak antara 23o LU–9o LU dan 105o BT–109o BT. Luas wilayahnya adalah 513.120 km²

Perekonomian Vietnam

Produk domestik bruto (PDB) Vietnam mencapai titik tertinggi pada tahun 2014, yakni US \$186,20 miliar (World Bank dari Tradingeconomics, 2015). Pertumbuhan ekonomi Vietnam sejak tahun 2015 tumbuh 6,28%. Angka ini menyaingi negara-negara lain di ASEAN. Banyak media memprediksi Vietnam akan menaggantikan Tiongkok sebagai primadona di Asia. Tahun 2014, Vietnam adalah eksportir terbesar ke Amerika Serikat se-ASEAN. Sementara itu, investasi asing di dalam negeri mengalami peningkatan setiap tahunnya hingga sekarang. Berbagai produsen dunia saat ini banyak yang memindahkan pabriknya dari China/Tiongkok ke Vietnam seperti perusahaan raksasa elektronik asal Korea, Samsung Electronics.

10. Timor leste



Nama Resmi Negara: Lembaga-lembaga Negara (Organs of Sovereignty)

Republik Demokratik Timor-Leste (RDTL)

Mata Uang; Dolar Amerika Serikat

Ibu kota: Dili

Luas: 15.006 km²

Perdana menteri: Taur Matan Ruak

Mata uang: Dolar Amerika Serikat

Populasi: 1,321 juta (2021) Bank Dunia

Bahasa resmi: Tetun, Portugis

Pemerintah: Demokrasi, Republik kesatuan, sistem parlementer

Letak Geografis, Kawasan Asia Tenggara, yaitu di Pulau Timor bagian Timur, pada koordinat 8.50' LS, 125.55' BT. Timor Leste telah diakui sebagai anggota Association of Southeast Asian Nations atau Perhimpunan Bangsa-Bangsa Asia Tenggara (ASEAN). Permintaan Timor Leste untuk menjadi anggota baru ASEAN disetujui pada KTT ASEAN di Kamboja, Senin (11 November 2022) Timor Leste yang dulunya bernama Timor-Timur merupakan sebuah negara kecil di sebelah utara Australia yang dulunya juga merupakan bagian dari Indonesia (1976-1999). Timor-Leste beriklim tropis yang umumnya panas dan lembab. Terdapat dua musim yaitu musim panas dan musim hujan. Perekonomian Timor Leste Timor leste dikelompokkan sebagai ekonomi berpendapatan rendah oleh Bank Dunia. Timor Leste menempati peringkat ke-133 dalam Indeks Pembangunan Manusia, peringkat rendah dalam indeks tersebut. 20% penduduknya adalah pengangguran dan 52,9% penduduknya hidup kurang dari US\$1,25 perhari. Namun walaupun begitu, Timor Leste juga memiliki sumber daya alam tambang minyak bumi yang meliputi emas, perak dan marmer serta kekayaan yang melimpah dari hasil pertanian seperti kopi, jagung, dan kentang. Timor Leste juga mempunyai potensi minyak bumi di Celah Timor. Namun sayangnya eksplorasi belum dapat dilakukan secara mandiri dan masih dilakukan bersama dengan Australia yang kemudian dilakukan pembagian hasil dikarenakan masih terbatasnya sarana dan prasarana yang ada.

J E M B E R

Lampiran 10 :**BIODATA PENULIS****A. IDENTITAS PENULIS**

Nama : ZAHROTUN NUR HASANAH
Tempat, Tanggal Lahir : Lumajang 20 Agustus 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Dusun Tanah Getel RT 08/ RW03 Desa Jenggong
Kecamatan Ranuyoso Kabupaten Lumajang
Email : zahrotunnurhasanah180@gmail.com

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

TK/RA : RA. Miftahul Ulum Ranuyoso (2005-2007)
SD/MI : MI Miftahul Ulum Ranuyoso (2007-2014)
SMP/MTs : MTs Miftahul Ulum Ranuyoso (2014-2017)
SMA/MA : MA Miftahul Ulum Ranuyoso (2017-2020)
Perguruan Tinggi : UIN Khas Jember (2020-2024)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R