PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VIRTUAL REALITY* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD MELATI KABUPATEN SINTANG

SKRIPSI

OLEH
RESTI MAHARANI
F1121211001

PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VIRTUAL REALITY* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD MELATI KABUPATEN SINTANG

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

OLEH
RESTI MAHARANI
F1121211001

PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VIRTUAL REALITY* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD MELATI KABUPATEN SINTANG

RESTI MAHARANI
F1121211001

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Dian Miranda, M.A	Ariyani Ramadhani, M.Pd
NIP 198407222008012005	NIP 198206292023212020

Disahkan
Dekan FKIP Universitas Tanjungpura

Dr. Ahmad Yani T, M.Pd
NIP 196604011991002100l

Lulus Tanggal: 14 Januari 2025

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VIRTUAL REALITY* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD MELATI KABUPATEN SINTANG

RESTI MAHARANI
F1121211001

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Dian Miranda, M.A	Ariyani Ramadhani, M.Pd
NIP 198407222008012005	NIP 198206292023212020

Penguji I	Penguji II
Prof. Dr. Aunurrahman, M.Pd	Lukmanulhakim, ST., M.Pd
NIP 195912071986031002	NIP 19861210201404002

Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Dian Miranda, M.A
NIP 198407222008012005

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VIRTUAL REALITY* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD MELATI KABUPATEN SINTANG

Tanggung Jawab Yuridis Materi Pada:

RESTI MAHARANI
F1121211001

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Dian Miranda, M.A	Ariyani Ramadhani, M.Pd
NIP 198407222008012005	NIP 198206292023212020

Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Dian Miranda, M.A
NIP 198407222008012005

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Resti Maharani
NIM	: F1121211001
Jurusan/Program Studi	: Ilmu Pendidikan/ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karua saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, 14 Januari 2025

Yang membuat pernyataan



Resti Maharani

F1121211001

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *virtual reality* terhadap motivasi belajar anak usia 5-6 tahun di PAUD Melati Kabupaten Sintang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif bentuk eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *pre-eksperimental desain one group pretest-posttest*. Sampel pada penelitian ini berjumlah 22 anak. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji normalitas, uji hipotesis (uji *t-test*), dan uji *effect size*. Didapatkan nilai rata-rata motivasi belajar anak sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis *virtual reality* adalah 7,05 dengan kategori kadang-kadang (KK). Setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *virtual reality* 8,86 dengan kategori selalu (S). Berdasarkan hasil penelitian diperoleh Sig. (2-tailed) pada uji hipotesis (uji *t-test*) sebesar 0,000 < 0,05 yang artinya media pembelajaran berbasis *virtual reality* berpengaruh terhadap motivasi belajar. Hasil uji t menunjukan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ (-6,521 > -2,080) maka hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak. Terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran berbasis *virtual reality* terhadap motivasi belajar anak usia 5-6 tahun di PAUD Melati Kabupaten Sintang sebesar 1,633 dilihat dari perhitungan uji *effect size*, menurut kategori masuk ke dalam kategori efek kuat atau *strong effect* karena memperoleh hasil 1,633 > 1,00.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Virtual Reality*, Motivasi Belajar

MOTTO

“Maka, sesungguhnya berserta kesulitan ada kemudahan.”

(Q.S Al-Insyirah: 5)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S Al Baqarah 2: 286)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, sebuah perjalanan yang panjang ini telah saya lalui dengan banyaknya lika-liku baik suka maupun duka untuk syarat mendapatkan gelar serjana. Rasa syukur dan bahagia ini saya persembahkan kepada orang-orang yang saya sayangi dan berati dalam hidup saya:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Pinsinsius Sipa dan Ibu Sri Prinikayanti yang telah mendukung saya dalam hal apapun dan tentunya yang selalu melangitkan doa baiknya kepada putrinya ini. Tanpa doa dan dukungan dari mereka saya tidak akan pernah sampai pada titik ini. Saya mengucapkan banya terima kasih kepada bapak dan ibu saya, saya tahu bahwa saya tidak akan pernah mampu membalas semua yang mereka lakukan kepada saya. Saya persembahkan karya tulis sederhana dan gelar ini kepada kedua orang tua saya.
2. Saudara tercinta, abang dan adik saya yaitu Rizky Oktiyadi, Firzi Muhardi, dan Virlly Oktiyani. Terima kasih sudah menjadi bagian dari proses penulisan skripsi ini yang telah memberikan motivasi dan dukungan kepada saya sehingga saya sampai pada titik ini.
3. Diri sendiri yang telah mampu berusaha keras berjuang sampai sejauh ini tidak menyerah dan terus berusaha untuk menyelesaikan skripsi ini dengan melewati berbagai lika-liku baik suka maupun duka.
4. Dosen pembimbing saya, yaitu Ibu Dian Miranda, M.A dan Ibu Ariyani Ramadhani, M.Pd yang telah memberikan arahan, masukan, dan dukungan untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas ilmu dan pengalaman berharga yang terlah diberikan kepasa saya.
5. Sahabat saya Astuti. N dan Repni Ramadhani yang selalu menemani proses saya, memberikan dukungan, motivasi, dan menjadi tempat keluh kesah, serta memberikan semangat yang luar biasa sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Seseorang yang selalu menemani proses saya, memberikan semangat, dan menjadi pendengar keluh kesahku. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalan ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat dan atas izin-Nya, skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality* Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Melati Kabupaten Sintang" dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini diajukan untuk dipertanggungjawabkan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pada Progran Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dian Miranda, M.A., selaku dosen pembimbing pertama sekaligus Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, saran, semangat, serta memberikan motivasi kepada penulis untuk menambah wawasan, dan memberikan masukan-masukan dalam rangka penulisan skripsi ini.
2. Ariyani Ramadhani, M.Pd., selaku dosen pembimbing kedua yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan bagi penulis dalam rangka penulisan skripsi ini.
3. Dr. Ahmad Yani T, M.Pd, M.Pdi., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura atas segala dukungan selama penulis mengikuti pendidikan ini.
4. Dr. Halida, M.Pd., selaku ketua Jurusan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan persetujuan dan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan Staf Akademik Serta Adminitrasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis selama mengikuti pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
6. Pihak Perpustakaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, perpustakaan

Universitas Tanjungpura, yang telah bersedia meminjamkan buku demi kelancaran penyusunan skripsi ini.

7. Kedua orang tua, saudara-saudara penulis dan seluruh keluarga yang telah memberikan doa, motivasi, dan dukungan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
8. Rekan-rekan mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama proses penulisan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah turut memberikan dukungan sehingga terselesaikan skripsi ini dengan lancar.

Semoga segala dukungan, bimbingan dan doa yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan limpahan rahmat dari Allah swt. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis sudah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini walaupun terdapat beberapa hambatan yang dihadapi penulis. Jika terdapat kesalahan dalam penulisan, dan penyusunan skripsi ini, penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun dari kesempurnaan penulisan skripsi ini.

Pontianak, 14 Januari 2025

Resti Maharani
F1121211001

DAFTAR ISI

ABSTRAK i
MOTTO ii
HALAMAN PERSEMBAHAN iii
KATA PENGATAR iv
DAFTAR ISI vi
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR LAMPIRAN xii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 4
1. Masalah Umum 4
2. Masalah Khusus 4
C. Tujuan Penelitian 4
1. Tujuan Umum 4
2. Tujuan Khusus 4
D. Manfaat Penelitian 5
1. Manfaat Teoritis 5
2. Manfaat Praktis 5
E. Ruang Lingkup dan Definisi Operasional 6
1. Ruang Lingkup 6
2. Definisi Operasional 6
BAB II KAJIAN PUSTAKA 9
A. Motivasi Belajar 9
1. Pengertian Motivasi Belajar 9
2. Jenis-jenis Motivasi Belajar 10
3. Fungsi Motivasi Belajar 11
4. Indikator Kemampuan Motivasi Belajar 12
5. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar 13

B. Penggunaan Media Pembelajaran *Virtual Reality* 14
1. Pengertian Media Pembelajaran 14
2. Macam-macam Media Pembelajaran 16
3. Fungsi Media pembelajaran 17
4. Manfaat Media Pembelajaran 19
5. Pengertian Media *Virtual Reality* 20
6. Karakteristik Media *Virtual Reality* 21
7. Manfaat Media *Virtual Reality* 21
8. Keunggulan Media *Virtual Reality* 22
9. Indikator Media *Virtual Reality* 23
10. Implementasi Media *Virtual Reality* 24
C. Penelitian Yang Relevan 25
D. Kerangka Berpikir 30
E. Hipotesis Penelitian 31
BAB III METODE PENELITIAN 32
A. Desain Penelitian 32
B. Prosedur Penelitian 33
1. Tahap Persiapan 33
2. Tahap Pelaksanaan 34
3. Tahap Akhir 34
C. Populasi dan Sampel 35
1. Populasi 35
2. Sampel 35
D. Teknik Pengumpulan Data 36
1. Observasi 36
2. Dokumentasi 36
E. Instrumen (Alat Pengumpulan Data) Penelitian 37
1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian 37
2. Analisis Instrumen 38
F. Analisis Data 40
1. Uji Normalitas 41

2. Uji Hipotesis 41
3. Uji Effect Size 42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 44
A. Deskripsi Data 44
1. Uji Validitas 44
2. Uji Reliabilitas 51
3. Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality* (*Pretest*) 52
4. Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality* (*Posttest*) 55
5. Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *virtual reality* terhadap motivasi belajar anak usia 5-6 tahun di PAUD Melati 59
B. Pengujian Hipotesis 62
1. Uji Normalitas 62
2. Uji Hipotesis 65
3. Uji Effect Size 69
C. Pembahasan 71
1. Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality* (*Pretest*) 71
2. Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality* (*Posttest*) 72
3. Pengaruh engaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *virtual reality* terhadap motivasi belajar anak usia 5-6 tahun di PAUD Melati 75
BAB V PENUTUP 79
A. Kesimpulan 79
B. Saran 79
DAFTAR PUSTAKA 81
LAMPIRAN 90

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relavan.....27
Tabel 2.2 Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest*.....30
Tabel 3.1 Pola Metode *One Group Pretest-Posttest Desain*.....33
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....38
Tabel 3.3 Kateegori Reliabilitas Soal 40
Tabel 3.4 Interprestasi *Effect Size*.....43
Tabel 4.1 Jadwal Kegiatan Validasi.....44
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media I Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality* Pada Tahap 1 dan 2 45
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media II Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality* Pada Tahap 1 dan 2 47
Tabel 4.4 Hasil Validasi Materi Instrumen Motivasi Belajar Pada Tahap 1 dan 249
Tabel 4.5 Data Rekapitulasi Ahli Media.....50
Tabel 4.6 Data Rekapitulasi Ahli Materi 50
Tabel 4.7 Uji *Test-Retest*.....51
Tabel 4.8 Rata-rata Hasil Motivasi Belajar Pada Saat *Pretest*.....53
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Pada Saat *Pretest* 53
Tabel 4.10 Rekapitulasi Data Perolehan Masing-masing Indikator Motivasi Belajar Sebelum Perlakuan (*Pretest*) 53
Tabel 4.11 Rata-rata Hasil Motivasi Belajar Pada Saat *Posttest* 56
Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Pada Saat *Posttest*.....56
Tabel 4.13 Rekapitulasi Data Perolehan Masing-masing Indikator Motivasi Belajar Setelah Perlakuan (*Posttest*) 57
Tabel 4.14 Hasil Motivasi Belajar *Pretest* dan *Posttest*.....59
Tabel 4.15 Interprestasi *Effect Size*.....62
Tabel 4.16 Data *Pretest* dan *Posttest* 63
Tabel 4.17 Hasil Uji Normalitas *Shapiro Wilk*.....64
Tabel 4.18 Hasil *Pretest* dan *Postest*.....65

Tabel 4.19 Uji-T Sampel Berkolerasi 66
Tabel 4.20 Interprestasi *Effect Size* 70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 *Virtual Reality* Masjid Jami' Sultan Nata Sintang 8
Gambar 1.2 *Virtual Reality* Gereja Katolik Maria Ratu Alam Semesta Sintang 8
Gambar 4.1 Diagram Hasil *Pretest* 60
Gambar 4.2 Diagram Hasil *Posttes*t.....60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi Media 91
Lampiran 2 Lembar Validasi Intrumen Motivasi Belajar 95
Lampiran 3 Nama Anak PAUD Melati Kabupaten Sintang 97
Lampiran 4 Lembar Penilaian *Pre-Test* 98
Lampiran 5 Lembar Penilaian *Post-Test* 100
Lampiran 6 Lembar Penilaian *Pre-Test dan Post-Test* 102
Lampiran 7 Rubrik Penilaian 104
Lampiran 8 RPPH *Pre-Test*, *Treatment* dan *Post-Test* 106
Lampiran 9 Langkah-langkah Kegiatan Penelitian 118
Lampiran 10 Lembar Kerja Anak Pre-Test 122
Lampiran 11 Lembar Kerja Anak *Post-Test* 123
Lampiran 12 Media *Virtual Reality* 124
Lampiran 13 Format Wawancara Guru 125
Lampiran 14 Surat Izin Riset 126
Lampiran 15 Surat Tugas 127
Lampiran 16 Surat Balasan dari PAUD Melati Kabupaten Sintang 128
Lampiran 17 Hasil Lembar Kerja Anak *Pre-Test* 129
Lampiran 18 Kegiatan *Treatment* 131
Lampiran 19 Hasil Lembar Kerja Anak *Post-Test* 133
Lampiran 20 Dokumentasi Kegiatan *Pre-Test, Treatment*, dan *Post-Test* 135

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Motivasi belajar merupakan salah satu hal yang harus dimiliki anak usia dini dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Motivasi belajar adalah faktor psikis yang bersifat non intelektual dan berperan dalam hal menumbuhkan semangat belajar untuk individu (Laka et al., 2020). Motivasi belajar sangatlah penting untuk anak usia dini karena motivasi belajar dapat mempengaruhi berhasil atau tidaknya kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Motivasi belajar sangat penting dimiliki dan dipahami oleh anak (Nurmala Ayu Desy & Naswan, 2020).

Selain itu, bagi anak usia dini motivasi belajar dapat menumbuhkan semangat belajar sehingga anak terdorong untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik dan dapat mencapai hasil yang optimal. Salah satu faktor yang menentukan berhasil atau gagalnya kegiatan belajar adalah motivasi belajar (Sakinah, 2023). Untuk mencapai motivasi belajar pada anak di era digital sekarang ini, sangat memerlukan inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada karena dengan menggunakan media yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada dapat menarik perhatian anak dan menumbuhkan motivasi belajar anak. Media yang dipilih dengan tepat dan sesuai dapat membentuk motivasi belajar karena proses belajar dapat menjadi lebih fleksibel, sehingga anak lebih mandiri dan merasa tanggung jawab untuk belajar (Munawaroh & Indah, 2022).

Di era digital saat ini teknologi sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Dimana dengan adanya teknologi dapat memudahkan manusia dalam beraktivitas. Pada perkembangan teknologi yang sudah modern ini hampir semua operasional sudah didukung dengan aplikasi berbasis teknologi (Riyadi et al., 2017). Namun, dengan adanya perkembangan teknologi di era digital juga berdampak pada perkembangan belajar anak.

Saat ini masih banyak orang tua yang kurang memberikan pengawasan kepada anak dalam menggunakan *gadget*, sehingga anak mengalami kecanduan bermain *game* yang berdampak pada menurunnya motivasi belajar anak. Oleh karena itu, sebagai seorang pendidik juga berperan penting dalam pemanfaatan teknologi agar motivasi belajar anak semakin meningkat seiring perkembangan teknologi di era digital saat ini.

Pemanfaatan yang dapat dilakukan oleh pendidik yaitu dengan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran yang menarik bagi anak. Di era digital ini sangat diperlukan tenaga pendidik yang kreatif dalam menyiapkan media pembelajaran untuk anak usia dini. Karena sebagian besar tenaga pendidik di Indonesia masih menggunakan media pembelajaran berupa gambar atau tulisan. Dengan adanya perkembangan zaman sekarang, media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan suasana baru dalam kegiatan pembelajaran, sehingga anak selalu termotivasi untuk belajar (Sutanaya et al., 2017). Salah satu teknologi yang dapat dijadikan media pembelajaran adalah *virtual reality* (VR). Dalam dunia pendidikan, *virtual reality* sudah banyak di usulkan sebagai terobosan teknologi yang signifikan yang memiliki potensi besar untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Virtual reality adalah teknologi yang dapat membuat pengguna berinteraksi langsung dengan satu lingkungan yang distimulasikan menggunakan komputer. Maka dengan menggunakan *virtual reality* dapat membuat anak berinteraksi langsung pada satu lingkungan dan anak dapat merasakan keadaan sesungguhnya yang terjadi. Aplikasi *virtual reality* pada *mobile* dapat memberikan informasi mengenai gambaran lingkungan, objek 3D, dan fasilitas pendukung yang sangat baik berdasarkan aspek rekayasa perangkat lunak (*soffwere engineering*) dan komunikasi visual dengan masing masing sebesar 51% dan 49%.

Media *virtual reality* memiliki beberapa keunggulan untuk diterapkan pada anak usia dini yaitu dapat membuat anak berinteraksi langsung dengan sebuah lingkungan tanpa mendatangi tempatnya, menyenangkan dan

menarik sehingga anak akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Keunggulan media *virtual reality* yaitu dapat mengeluarkan suara dan narasi yang sesuai dengan objek yang sedang diperkenalkan membuat media ini lebih menarik dan interaktif, selain itu media *virtual reality* ini juga menyenangkan, inovatif, variatif dan menarik anak untuk belajar (Simamora et al., 2021). Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *virtual reality*, anak akan medapatkan pengalaman baru dan tentunya dengan menggunakan hal yang baru dapat meningkatkan motivasi belajar anak.

Virtual reality yang akan digunakan peneliti pada penelitian ini yaitu *virtual reality* Masjid Jami Sultan Nata sintang dan Gereja Katolik Maria Ratu Alam Semesta Sintang yang akan memaparkan bagian-bagian masjid dan gereja serta objek-objek yang terdapat didalam maupun luarnya, penjelasan dari setiap bagian dan objek menggunakan suara, dan terdapat tugas-tugas yang akan dijawab oleh anak.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada salah satu tenaga pendidik di PAUD Melati Kabupaten Sintang terkait media pembelajaran dan motivasi belajar anak diperoleh informasi bahwa media pembelajaran berbasis *virtual reality* belum pernah digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena media yang digunakan oleh tenaga pendidik dalam kegitan pembelajaran yaitu menggunakan media audio, visual dan audio visual seperti lagu, gambar, dan video. Dan terdapat 15 anak dari 22 anak dengan usia 5-6 tahun masih mengalami kurangnya motivasi belajar seperti anak tidak tekun dalam menghadapi tugas, anak tidak mampu menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah, dan anak tidak mampu bekerja mandiri.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk menguji pengaruh dari penggunaan media pembelajaran berbasis *virtual reality* terhadap motivasi belajar anak usia 5-6 tahun, maka dari itu penulis akan melakukan penelitian yang berjudul **"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality* Terhadap Motivasi Belajar**

Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Melati Kabupaten Sintang".

B. Rumusan Masalah

1. Masalah Umum

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka secara umum rumusan masalah penelitian ini adalah "Apakah terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran berbasis *Virtual Reality* terhadap motivasi belajar anak usia 5-6 tahun di PAUD Melati Kabupaten Sintang?"

2. Masalah Khusus

Dari rumusan masalah umum diatas terdapat beberapa rumusan masalah khusus yang perlu dikaji yaitu sebagai berikut:

a. Bagaimana motivasi belajar anak usia 5-6 tahun di PAUD Melati Kabupaten Sintang sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *virtual reality*?
b. Bagaimana motivasi belajar anak usia 5-6 tahun di PAUD Melati Kabupaten Sintang setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *virtual reality*?
c. Seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *virtual reality* terhadap motivasi belajar anak usia 5-6 tahun di PAUD Melati?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *virtual reality* terhadap motivasi belajar anak usia 5-6 tahun di PAUD Melati.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini yaitu:

a. Untuk mengetahui motivasi belajar anak usia 5-6 tahun di PAUD Melati Kabupaten Sintang sebelum menggunakan media

pembelajaran berbasis *virtual reality*.

b. Untuk mengetahui motivasi belajar anak usia 5-6 tahun di PAUD Melati Kabupaten Sintang setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *virtual reality*.
c. Untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media pembelajaran berbasis *virtual reality* terhadap motivasi belajar anak usia 5-6 tahun di PAUD Melati Kabupaten Sintang.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk bahan tambahan ilmu pengetahuan tentang pengaruh dari penggunaan media pembelajaran berbasis *virtual reality* terhadap motivasi belajar anak usia 5-6 tahun.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari hasil penelitian ini meliputi:

a. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan peneliti mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *virtual reality* terhadap motivasi belajar anak usia 5-6 tahun.
b. Bagi anak, dapat memberi pengalaman baru dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *virtual reality*.
c. Bagi guru, dapat menjadi gambaran mengenai media pembelajaran berbasis *virtual reality* terhadap motivasi belajar anak di PAUD Melati.
d. Bagi sekolah, hasil dari penelitian ini disarankan dapat menjadi rujukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah dan dapat dijadikan motivasi pembaharuan dalam upaya mengembangakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan

motivasi belajar anak.

E. Ruang Lingkup dan Definisi Operasional

Untuk memperjelas arah dan tujuan yang akan diteliti dalam penelitian ini, maka perlu untuk menetapkan ruang lingkup dan definisi operasional dalam penelitian ini.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantiatif. Responden yang akan peneliti ambil dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di PAUD Melati Kabupaten Sintang dalam penelitian ini terdapat dua macam variabel yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini, yaitu Motivasi Belajar dan variabel bebas adalah *Virtual Reality*.

1. Ruang Lingkup

Penelitian ini merupakan penelitian kuantiatif. Responden yang peneliti ambil dalam penelitian adalah anak usia 5-6 tahun di PAUD Melati Kabupaten Sintang. Dalam penelitian ini menggunakan variabel terikat adalah Motivasi Belajar dan variabel bebas yaitu media pembelajaran berbasis *Virtual Reality.*

a. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah Motivasi Belajar anak usia 5-6 tahun (Y).

b. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel terikat sehingga terjadi sebuah perubahan. Variabel bebas pada penelitian ini adalah Media Pembelajaran berbasis *Virtual Reality* (X).

2. Definisi Operasional

Definisi operasional berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik penelitian di dalam judul ini. Tujuan agar tidak terjadi kesalah pahaman terhadap maka istilah sebagaimana dimaksud oleh penelitian. Adapun beberapa definisi istilah dalam penelitian ini, yaitu:

a. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah segala usaha yang ada dalam diri anak yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, dan menjamin keberlangsungan dari kegiatan belajar serta dapat memberi arahan kegiatan selama pembelajaran sehingga dapat tercapainya tujuan yang diinginkan. Kemampuan yang harus ada dalam motivasi belajar anak agar tercapainya tujuan yang diinginkan yaitu

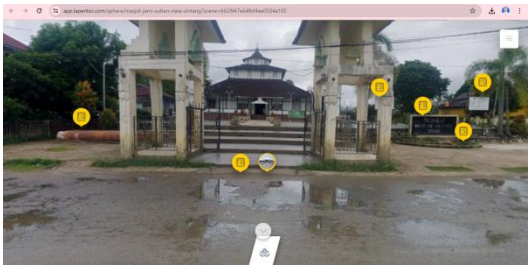
1) Tekun menghadapi tugas.
2) Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah.
3) Lebih senang bekerja mandiri.

b. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality*

Media pembelajaran berbasis *Vitual Reality* adalah sebuah teknologi yang dirancang agar anak dapat berinteraksi langsung dengan suatu lingkungan dalam dunia maya yang di stimulasikan menggunakan laptop, sehingga anak dapat merasakan seolah berada pada lingkungan tersebut. Media *virtual reality* memiliki karakteristik seperti dapat menampilkan objek tiga dimensi, membuat pengguna dapat berinteraksi langsung, interaktif, dan dihasilkan komputer serta kombinasi teknologi. Indikator media *virtual reality* adalah

1) *Virtual world*
2) *Immersion*
3) *Sensory feedback*
4) *Interactivity*

Penggunaan media *virtual reality* dalam pembelajaran diharapkan mampu menarik perhatian anak dalam belajar serta dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar anak usia dini dari sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis *virtual reality* dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis *virtual reality*.



Gambar 1.1 *Virtual Reality* Masjid Jami' Sultan Nata Sintang



Gambar 1.2 *Virtual Reality* Gereja Katolik Maria Ratu Alam Semesta Sintang