PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL REALITY (VR)* DENGAN KONSEP PERMAINAN LABIRIN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

TESIS

OLEH

Nurdiana

NIM F2151231017

MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK

2025

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL REALITY (VR)* DENGAN KONSEP PERMAINAN LABIRIN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

TESIS

Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Magister
Jurusan Ilmu Pendidikan
Program Studi Magister Teknologi Pendidikan

OLEH

Nurdiana

NIM F2151231017

MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK

2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBINGAN TESIS

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL REALITY (VR)* DENGAN KONSEP PERMAINAN LABIRIN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

NURDIANA
F2151231017

Disetujui,

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Muhammad Basri, M.Pd	Dr. Warneri, M.Si
NIP 198003052005011001	NIP 196303071990021001

Disahkan
Dekan,

Dr. H. Ahmad Yani T, M.pd
NIP 196604011991021002

Lulus tanggal : 23 April 2021

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN TESIS

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL REALITY (VR)* DENGAN KONSEP PERMAINAN LABIRIN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

Tanggung Jawab Yuridis

NURDIANA
F2151231017

Disetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Muhammad Basri, M.Pd	Dr. Warneri, M.Si
NIP 198003052005011001	NIP 196303071990021001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan
FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Dr. Venny Karolina, M.A.Tesol
NIP 198004212005012003

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL REALITY (VR)* DENGAN KONSEP PERMAINAN LABIRIN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

Tanggung Jawab Yuridis

NURDIANA
F2151231017

Disetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Muhammad Basri, M.Pd	Dr. Warneri, M.Si
NIP 198003052005011001	NIP 196303071990021001

Penguji I	Penguji II
Prof. Dr. Herry Sujaini, S.T., M.T.	Dr. Haratua Tiur Maria S., M.Pd
NIP 196806291997021001	NIP 196702221991012001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan

Dr. Venny Karolina, M.A.Tesol
NIP 198004212005012003

Lulus Tanggal : 23 April 2025

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Nurdiana

NIM : F2151231017

Jurusan/prodi : Ilmu Pendidikan / Magister Teknologi Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakanhasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai tulisan atau pemikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tesis ini hasil jiplkanan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, April 2025

Yang membuat pernyataan,



Nurdiana

F2151231017

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran berbasis *Virtual Reality* (VR) dengan konsep permainan labirin guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas VII SMP Negeri 2 Ketapang. Metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu analisis kebutuhan, desain, pengembangan, validasi, uji coba terbatas, dan evaluasi media.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional, sehingga dibutuhkan inovasi media yang mampu merangsang minat dan motivasi belajar peserta didik. Media *Virtual Reality* (VR) yang dikembangkan memadukan elemen permainan labirin interaktif dengan konten pembelajaran mengenai potensi sumber daya alam Indonesia. Hasil validasi dari ahli materi, media, dan desain menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi, dengan rata-rata skor V-Aiken sebesar 0,99. Uji efektivitas media melalui angket motivasi belajar menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 72,35 menjadi 88,15 setelah penggunaan media, yang termasuk dalam kategori tinggi.

Evaluasi penggunaan media menunjukkan bahwa peserta didik merasa lebih tertarik, antusias, dan terbantu dalam memahami materi. Media ini juga dinilai sesuai dengan karakteristik generasi digital yang membutuhkan pembelajaran interaktif, visual, dan kontekstual. Dengan demikian, media pembelajaran *Virtual Reality* (VR) berbasis permainan labirin dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran IPS.

Kata kunci: IPS, Media Pembelajaran, *Virtual Reality* (VR), Motivasi Belajar Permainan Labirin.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis yang berjudul Penerapan Media Pembelajaran *Virtual Reality* (VR) dengan Konsep Permainan Labirin untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. Tesis ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister dalam bidang Teknologi Pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis *Virtual Reality* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Dalam proses penyusunannya, penulis mendapatkan banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis ingin menyampaikan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada :

1. Dr. Muhammad Basri, M.Pd selaku pembimbing utama, yang dengan penuh kesabaran memberikan arahan, bimbingan, dan masukan yang sangat berharga selama proses penyusunan tesis ini.
2. Dr Warneri, M.Si selaku pembimbing kedua, yang telah memberikan berbagai saran dan dukungan dalam mengarahkan penulisan tesis ini.
3. Ketua dan Sekretaris Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, beserta seluruh dosen yang telah memberikan ilmu, wawasan, serta dukungan selama masa perkuliahan.
4. Yadi, S.Pd.Ina selaku Kepala SMP Negeri 2 Ketapang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
5. Para Guru dan peserta didik SMP Negeri 2 Ketapang, yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini dan memberikan data yang sangat berharga bagi penyelesaian tesis ini.
6. Suami dan keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, semangat, serta dukungan tanpa henti selama proses penyusunan tesis ini.

Peneliti menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan penelitian selanjutnya. Semoga tesis ini dapat memberikan kontribusi bagi

pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi di Indonesia dan menjadi referensi yang bermanfaat bagi penelitian di bidang serupa.

Pontianak, April 2025

Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBINGAN TESIS
LEMBAR PENGESAHAN TESIS
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN
ABSTRAK i
KATA PENGANTAR ii
DAFTAR ISI iv
BAB I 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 4
C. Tujuan Penelitian 5
D. Manfaat Penelitian 5
1. Manfaat Teoritis 5
2. Manfaat Praktis 5
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan 6
F. Terminologi (Peristilahan) 6
1. Media Pembelajaran 6
2. *Virtual Reality* (VR) 7
3. Permainan Labirin 7
4. Motivasi Belajar 7
5. Kelayakan 8
6. Efektifitas 8
BAB II 9
A. Media Pembelajaran 9
1. Pengertian Media Pembelajaran 9
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran 10
3. Ciri-ciri Media Pembelajaran 11
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran 12
5. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran 15
B. *Virtual Reality* (VR) 18

1. Pengertian *Virtual Reality* (VR) 18
2. Peran *Virtual Reality* (VR) dalam pembelajaran 19
3. *Software* yang digunakan dalam penerapan 20
C. Permainan labirin dalam Pembelajaran 24
1. Pengertian permainan labirin 24
2. Jenis- jenis labirin 25
D. Motivasi Belajar 27
E. Fungsi Motivasi Belajar 29
F. Teori Belajar 30
1. Teori Pembelajaran *Kognitif* 30
2. Teori Belajar *Behavioristik* 32
3. Teori *Humanisme* 33
4. Teori Belajar *Konstruktivis* 34
5. Teori belajar pemrosesan Informasi 36
G. Teori Motivasi Belajar 38
1. Attention (Perhatian) 38
2. Relevance (Relevansi) 38
3. Confidence (Kepercayaan Diri) 39
4. Satisfaction (Kepuasan) 39
H. Penelitian Relevan 40
I. Kerangka Berfikir 47
J. Spesifikasi Produk 48
1. *Platform* dan Teknologi 48
2. Desain dan Antarmuka 48
3. Struktur Konten Pembelajaran 49
4. Fitur Pendukung 49
7. Keamanan dan Kenyamanan 50
8. Evaluasi dan Revisi Produk 50
BAB III 51
A. Pendekatan dan Metode Pengembangan 51
B. Prosedur Pengembangan 52

1. Tahap 1 *Analysis* 55
2. Tahap 2 *Design* 58
3. Tahap 3 *Development* 63
4. Tahap 4 *Implementation* 66
5. Tahap 5 Evaluation 71

BAB IV 74

A. Hasil Penelitian 74
1. Analize (Analisis kebutuhan) 74
2. Design (Desain) 119
3. Develop (Pengembangan) 124
4. Implementasi 151
5. Evaluasi 167

B. Pembahasan 174
1. Analize (Analisis Kebutuhan) 174
2. Design 177
3. Develop (Pengembangan) 179
4. Implementasi 185
5. Evaluasi 190

BAB V 194

A. Kesimpulan 194
B. Saran 195
1. Bagi Pengembang Media 195
2. Bagi Peneliti Selanjutnya 195
3. Bagi Pemerintah dan Dinas Pendidikan 195

DAFTAR PUSTAKA ix

LAMPIRAN-LAMPIRAN xv

Lampiran 1 : Pedoman Wawancara xv
Lampiran 2 : Hasil Wawancara xix
Lampiran 3 : Dokumentasi FGD xxix
Lampiran 4 : Lembar Observasi Penggunaan Media Pembelajaran xxx
Lampiran 5 : Kisi – kisi Instrumen Validasi Ahli Desain xxxvii

Lampiran 6 : Lembar Kuesioner Validasi Ahli Desain..... xxxix
Lampiran 7 : Dokumen Validasi Ahli Desain..... xliii
Lampiran 8 : Kisi- Kisi Instrumen Validasi Ahli Media li
Lampiran 9 : Lembar Kuesioner Validasi Ahli Media lii
Lampiran 10 :Dokumen Validasi Ahli Media..... lvii
Lampiran 11 : Kisi- Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi lxv
Lampiran 12 : Lembar Kuesioner Validasi Ahli Materi lxvi
Lampiran 13 :Dokumen Validasi Ahli Materi lxx
Lampiran 14 : Kisi-Kisi Uji Coba Perorangan..... lxxviii
Lampiran 15 : Kuesioner Uji Coba Perorangan..... lxxix
Lampiran 16 : Dokumen Uji Coba Perorangan lxxxii
Lampiran 17 : Kisi-Kisi Uji Coba Kelompok Kecil lxxxiii
Lampiran 18 : Kuesioner Uji Coba Kelompok Kecil lxxxiv
Lampiran 19 : Dokumen Uji Coba Skala Kecil lxxxvii
Lampiran 20 : Kisi-Kisi Uji Coba Lapangan lxxxix
Lampiran 21 : Kuesioner Uji Coba Lapangan xc
Lampiran 22 : Dokumen Uji Coba Lapangan..... xciii
Lampiran 23 : Kisi-Kisi Angket Respon.....xcv
Lampiran 24 : Angket Respon Peserta didik xcvi
Lampiran 25 : Dokumen Validasi Angket Respon Peserta Didik cii
Lampiran 26 : Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Sebelum Menggunakan Media *Virtual Reality* (VR)..... cviii
Lampiran 27 : Instrumen Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Sebelum Menggunakan Media *Virtual Reality* (VR).....cix
Lampiran 28 : Lembar Validasi Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Sebelum Menggunakan Media *Virtual Reality* (VR) dengan konsep permainan labirin cxii
Lampiran 29 : Dokumen Validasi Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Sebelum Menggunakan Media Virtual Reality (VR) dengan konsep permainan labirin cxv
Lampiran 30 : Lembar Observasi Media Pembelajaran *Virtual Reality* (VR) dengan konsep permainan labirin. cxxii
Lampiran 31 : Sertifikat HAKI cxxiv

Lampiran 32 : Data Validator cxxvi

Lampiran 33 : Dokumen Supervisi Mengajar (Foto Kegiatan pembelajaran Modul Ajar, lembar Pra Observsi, Lembar Observasi dan Lembar Pasca Observasi) cxxx

Lampiran 34 : Rekap Angket Motivasi Belajar Peserta Didik.....cxxxi

Lampiran 35 : Dokumen olahan data SPSS tentang motivasi belajar peserta didik cxxxiv

Lampiran 36 : Surat Ijin Penelitian.....cxxxix

Lampiran 37 : Surat telah melakukan penelitian cxl

Lampiran 38 : SK Pembimbing cxli

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekarang kita hidup di abad ke-21 yang diwarnai oleh revolusi industri 4.0. Revolusi ini memengaruhi semua aspek kehidupan. Banyak kemajuan yang dibuat oleh pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran adalah salah satu dampak yang dapat dirasakan (A. K. Putra dkk., 2022). Abad ke-21, yang juga disebut sebagai abad industri, memiliki abad pengetahuan, yang memungkinkan orang-orang untuk melakukan aktivitas yang berbasis pengetahuan (Lampropoulos dkk., (2022) ; Mardhiyah dkk., (2021)). Menurut Hidayat & Utami (2019) dan Pujiastuti (2021) Pendidikan abad 21 adalah konsep pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tuntutan zaman.

Berbeda dengan pendidikan abad sebelumnya, pendidikan abad 21 berfokus pada meningkatkan keterampilan dan kemampuan yang relevan dengan dunia yang terus berubah dan berkembang pesat. Untuk mengikuti perkembangan global, peserta didik di era modern membutuhkan pengetahuan, keterampilan, dan daya saing. Keterampilan abad ke-21 sangat terkait dengan empat pilar pendidikan, yaitu *learning to know* (belajar untuk mengetahui), *learning to do* (belajar untuk berbuat), *learning to be* (belajar untuk menjadi diri sendiri), dan *learning to live together* (belajar untuk hidup bersama), merupakan fondasi yang penting dalam membentuk individu yang siap menghadapi tuntutan masa depan (Juana dkk., 2023). Pilar-pilar ini bukan hanya sekadar prinsip teoretis, tetapi menjadi kerangka praktis yang menuntun proses pendidikan dalam konteks abad ke-21.

Fokus utama pendidikan modern adalah memberikan peserta didik dengan keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, kesadaran metakognitif, keterampilan berkomunikasi, inovasi, kreativitas, dan literasi informasi. Selain itu, penting bagi peserta didik untuk menguasai teknologi saat ini, pengetahuan informasi, dan komunikasi. Akibatnya, institusi pendidikan dan pendidik harus merancang pembelajaran yang mampu

mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi berbagai dinamika perubahan yang terjadi di abad ke-21 dan memenuhi kebutuhan yang muncul sebagai akibat dari kemajuan zaman (Pujiastuti, 2021; Putra dkk., 2022).

Teknologi telah berkembang menjadi kebutuhan dasar dan bukanlah barang mewah lagi. Pendidikan adalah satu-satunya bagian dari kehidupan yang terus berubah. Salah satu komponen dalam pengembangan sumber daya manusia adalah pendidikan, dan jika Indonesia ingin bersaing di dunia, pendidikan harus menjadi salah satu dari banyak tantangan yang harus diatasi. Untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi, pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin di era modern. Namun, masalah yang sering dihadapi saat ini adalah proses pembelajaran menjadi membosankan. Ini terjadi karena peserta didik lebih banyak mendengarkan apa yang dijelaskan guru, sehingga tidak ada interaksi sama sekali. Selama proses pembelajaran, guru harus berpartisipasi secara aktif dalam menciptakan suasana kelas yang menarik. Menciptakan suasana kelas yang menarik akan meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar, dan tujuan akhir dari ini adalah untuk meningkatkan potensi yang ada dalam setiap peserta didik.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih saat ini, bahan ajar berbasis teknologi, media pembelajaran berbasis teknologi, metode, motivasi belajar, dan hasil belajar menjadi bagian tak terpisahkan dari proses pembelajaran. Jenis bahan ajar saat ini semakin beragam, termasuk buku teks, slideshow, dan video pembelajaran, presentasi PowerPoint, dan sebagainya. Untuk membuat media pembelajaran yang berbasis teknologi, guru dapat memanfaatkan bahan ajar yang tersedia. Salah satu komponen penting yang harus terus dikembangkan oleh guru dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi dapat membantu peserta didik memahami proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Media pembelajaran yang berkualitas tinggi sangat penting untuk tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Melalui pengamatan dan pengalaman langsung peneliti, yang juga

seorang guru di SMP Negeri 2 Ketapang, menunjukkan bahwa media pembelajaran digunakan berganti-ganti sesuai dengan materi yang diajarkan selama kegiatan belajar mengajar. Salah satu media yang sering digunakan adalah PowerPoint. Meskipun menjadi salah satu media yang paling popular, namun media ini memiliki kelemahan karena biasanya hanya menampilkan teks materi, sehingga penggunaannya kurang efektif. Dengan beberapa observasi pembelajaran di kelas juga ditemukan bahwa peserta didik sering kali menunjukkan sikap pasif dan kurang antusias terhadap materi pelajaran. Hal ini terlihat dari minimnya partisipasi mereka dalam diskusi, kurangnya keinginan untuk bertanya, dan rendahnya usaha untuk menyelesaikan tugas secara mandiri. Kondisi ini mencerminkan rendahnya motivasi belajar peserta didik yang berdampak pada hasil belajar mereka.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satunya adalah penggunaan *Virtual Reality* (VR). Teknologi *Virtual Reality* (VR) memungkinkan peserta didik untuk mengalami pembelajaran secara interaktif dan seolah-olah berada dalam lingkungan alam yang sebenarnya. Dengan menggunakan konsep permainan labirin, peserta didik diajak untuk menjelajahi dunia virtual yang berisi konsep-konsep yang dipelajari, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Menurut Neuburger dkk., (2018) penggunaan media pembelajaran *Virtual Reality* (VR) yang menggabungkan elemen video, gambar, dan perangkat digital yang sudah akrab dengan kehidupan sehari-hari, terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Teknologi *Virtual Reality* (VR) ini memanfaatkan animasi 3D yang interaktif, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyeluruh, sehingga membuat peserta didik merasa lebih nyaman dan tertarik dalam proses pembelajaran.

Peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh Tsaaqib dkk., (2022) menyimpulkan ada perbedaan dalam motivasi peserta didik untuk belajar antara *eksperimen* yang menggunakan media pembelajaran *Virtual Reality* (VR) dan *eksperimen kontrol* yang tanpa media pembelajaran. Ini menunjukkan

bahwa peserta didik di kelas *eksperimen* memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi daripada peserta didik di kelas kontrol. Dan ada perbedaan dalam hasil belajar peserta didik antara *eksperimen* yang menggunakan media *virtual reality dan eksperimen kontrol.*

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran *Virtual Reality* (VR) Berbasis Permainan Labirin untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik". Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana media pembelajaran berbasis *Virtual Reality* (VR), yang dirancang dalam bentuk permainan labirin, dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses belajar mengajar.

B. Rumusan Masalah

Masalah secara umum pada penelitian ini adalah bagaimana penerapan media pembelajaran *Virtual Reality* (VR) dengan konsep permainan labirin untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik?

Adapun sub masalah pada penelitian ini adalah ADDIE

1. Bagaimana kebutuhan penerapan media pembelajaran *Virtual Reality* (VR) dengan konsep permainan labirin pada mata pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 2 Ketapang?
2. Bagaimana desain dan pengembangan media pembelajaran *Virtual Reality* (VR) dengan konsep permainan labirin pada mata pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 2 Ketapang?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Virtual Reality* (VR) dengan konsep permainan labirin pada mata pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 2 Ketapang?
4. Bagaimana efektifitas media pembelajaran *Virtual Reality* (VR) dengan konsep permainan labirin terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik SMP Negeri 2 Ketapang?
5. Bagaimana evaluasi pengembangan produk sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Menganalisis kebutuhan penerapan media pembelajaran *Virtual Reality* (VR) dengan konsep permainan labirin pada mata pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 2 Ketapang.
2. Mendesain dan mengembangkan media pembelajaran *Virtual Reality* (VR) dengan konsep permainan labirin pada mata pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 2 Ketapang.
3. Menganalisis kelayakan media pembelajaran *Virtual Reality* (VR) dengan konsep permainan labirin pada mata pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 2 Ketapang.
4. Mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran *Virtual Reality* (VR) dengan konsep permainan labirin terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik SMP Negeri 2 Ketapang.
5. Mengevaluasi pengembangan produk sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan.

D. Manfaat Penelitian

Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan manfaat teoritis dan praktis kepada berbagai pihak.:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoritis tentang penggunaan teknologi *Virtual Reality* (VR) dalam pembelajaran, khususnya dalam kaitannya dengan peningkatan motivasi belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan alternatif media pembelajaran yang interaktif dan inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik menemukan motivasi belajar melalui

pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendalam.

c. Bagi Sekolah

Mendorong pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih relevan dengan kebutuhan peserta didik serta meningkatkan citra sekolah sebagai institusi yang inovatif dan berkomitmen terhadap peningkatan kualitas pendidikan.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini didasarkan pada asumsi bahwa penggunaan teknologi *Virtual Reality* (VR) dengan konsep permainan labirin dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media ini dirancang sebagai permainan single-user, artinya dalam dunia virtual hanya terdapat satu pengguna yang tampak dalam satu waktu, tanpa interaksi dengan pengguna lain. Media ini dapat dijalankan pada perangkat Android masing-masing peserta didik dan digunakan secara individual. Meskipun tidak mendukung interaksi antar pengguna dalam dunia virtual, seluruh peserta didik dapat mengakses dan menggunakannya secara bersamaan dalam satu sesi pembelajaran.

Keterbatasan pengembangan terletak pada ruang lingkup materi yang hanya mencakup satu materi, yaitu Potensi Sumber Daya Alam Indonesia. Selain itu, implementasi media hanya dilakukan pada peserta didik Kelas VIIA SMP Negeri 2 Ketapang Tahun Ajaran 2024/2025. Fokus penelitian ini terbatas pada penerapan media pembelajaran berbasis *Virtual Reality* (VR) dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar, tanpa mengevaluasi capaian hasil belajar secara menyeluruh.

F. Terminologi (Peristilahan)

1. **Media Pembelajaran**

Alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peseta didik dengan tujuan mempermudah pemahaman

dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dimaksud adalah aplikasi *Virtual Reality* (VR) berbasis permainan labirin, yang dirancang khusus untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media ini menggabungkan elemen visual, audio, dan interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

2. ***Virtual Reality* (VR)**

   Teknologi yang menghasilkan pengalaman simulasi dalam lingkungan tiga dimensi (3D), di mana pengguna merasa seolah-olah mereka berada di dunia virtual yang terlihat dan terdengar seperti dunia nyata. *Virtual Reality* (VR) digunakan dalam pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan materi pelajaran secara langsung, seolah-olah mereka berada dalam situasi yang berkaitan dengan materi yang mereka pelajari.

3. **Permainan Labirin**

   Permainan edukatif ini berbasis *Virtual Reality* (VR) yang menantang peserta didik untuk menemukan jalan keluar dari sebuah labirin *virtual* yang berisi berbagai tantangan dan konsep pembelajaran yang harus diselesaikan oleh peserta didik untuk melanjutkan ke tingkat berikutnya. Permainan ini dirancang untuk menggabungkan elemen permainan dengan elemen pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

4. **Motivasi Belajar**

   Tingkat keinginan, kemauan, dan usaha yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar diukur melalui angket yang dirancang untuk menilai seberapa besar antusiasme dan ketekunan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, serta bagaimana mereka memandang pentingnya materi yang diajarkan. Angket ini juga mengukur perubahan dalam motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Virtual Reality* (VR).

5. Kelayakan

Kelayakan merujuk pada tingkat kesesuaian, kualitas, dan kesiapan media pembelajaran berbasis *Virtual Reality* (VR) dengan konsep permainan labirin untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian kelayakan dilakukan melalui proses validasi oleh tiga jenis ahli, yaitu ahli materi, ahli desain, dan ahli media, yang menilai aspek keakuratan isi, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, tampilan visual, alur interaktif, serta kemudahan penggunaan.

Selain itu, kelayakan juga diperoleh dari tanggapan peserta didik setelah melakukan uji coba penggunaan media, yang mencakup persepsi terhadap kemudahan penggunaan, keterlibatan saat belajar, serta daya tarik tampilan dan alur permainan. Media dinyatakan layak apabila memperoleh kategori baik atau sangat baik berdasarkan hasil penilaian para ahli dan respon peserta didik.

6. Efektifitas

Efektivitas merujuk pada sejauh mana media pembelajaran berbasis *Virtual Reality* (VR) dengan konsep permainan labirin mampu mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Efektivitas diukur melalui perbandingan tingkat motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan media, menggunakan instrumen angket yang diberikan kepada peserta didik. Apabila terdapat peningkatan motivasi belajar yang signifikan secara statistik maupun berdasarkan kategori penilaian (misalnya dari cukup menjadi baik atau sangat baik), maka media dianggap efektif.