

ABSTRAK

Mhd Ebit Taufiq: Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality* Untuk Model Pembelajaran *Self Directed Learning*. 2023

Virtual reality merupakan salah satu teknologi yang sedang berkembang saat ini. Teknologi ini sedang berkembang dan sudah digunakan dalam bidang pendidikan. *Virtual reality* sudah banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, namun teknologi ini belum diterapkan di SMK Negeri 14 Medan khususnya pada jurusan TKJ. Kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru tentunya membuat kegiatan belajar mengajar menjadi kurang menarik. Kurikulum yang mengalami perubahan dari kurikulum 2013 berubah menjadi kurikulum merdeka juga berdampak perbedaan terhadap kegiatan belajar mengajar. Dari hasil observasi peneliti pada kurikulum merdeka ini peserta didik diharapkan lebih menonjol dan mencari sendiri materi yang diberikan oleh tenaga pendidik. Namun kenyataannya belajar secara mandiri membuat peserta didik tidak terkontrol, peserta didik memanfaatkan *smartphone* yang dimiliki tidak untuk belajar. Tenaga pendidik tentunya memerlukan sebuah media yang memanfaatkan teknologi terbaru dan tetap mengikuti kurikulum yang ada saat ini yaitu kurikulum merdeka.

Tujuan dilakukan penelitian ini untuk mengatasi permasalahan yang telah dijabarkan diatas, peneliti merancang media pembelajaran berbasis *virtual reality* untuk model pembelajaran *self directed learning*. Media pembelajaran ini membantu tenaga pendidik mengontrol peserta didik belajar secara mandiri dengan membuat kelas yang nantinya dapat dilihat siapa yang belajar dan yang tidak belajar. *Virtual reality* memanfaatkan teknologi yang digunakan seperti *smartphone* maupun komputer. Peserta didik diakhir pelajaran akan diberikan evaluasi didalam media tersebut berupa soal sehingga dapat dilihat peserta didik yang belajar dan yang tidak belajar. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *analyze, design, development, implementation, evaluation*. Subjek dalam penelitian ini adalah 36 peserta didik X TKJ SMK Negeri 14 Medan.

Pada penelitian ini, dilakukan uji kelayakan oleh validator ahli materi, validator ahli media dan akseptansi peserta didik. Hasil uji kelayakan materi pembelajaran oleh ahli materi memiliki nilai 4,729 sehingga dinyatakan sangat layak digunakan. Hasil uji kelayakan media yang telah diuji oleh ahli media diperoleh nilai 4,368 dan dinyatakan sangat layak digunakan. Hasil uji akseptabilitas pengguna media yang telah dilakukan terhadap peserta didik selaku pengguna diperoleh nilai 4,79 sehingga dinyatakan sangat layak digunakan. Dari hasil uji dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *virtual reality* untuk model pembelajaran *self directed learning* yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran dasar kejuruan jaringan komputer dan telekomunikasi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Virtual Reality*, *Self Directed Learning*

ABSTRACT

Mhd Ebit Taufiq: *Designing Virtual Reality-Based Learning Media for Self Directed Learning Models.*2023

One of the technologies currently being developed is virtual reality. This technology is being developed and is already being used in the field of education. Virtual reality has been widely used as a learning medium, but this technology has not been implemented at SMK Negeri 14 Medan, especially in the TKJ major. The lack of use of media in learning provided by educators certainly makes teaching and learning activities less interesting. Curriculum changes from the 2013 curriculum to the independent curriculum also have a different impact on teaching and learning activities. From the observations of researchers on this independent curriculum, students are expected to be more prominent and find their own material provided by educators. However, in reality learning independently makes students uncontrolled, students use their smartphones not for learning. Educators certainly need a media that utilizes the latest technology and still follows the current curriculum, namely the independent curriculum.

The purpose of this research was to overcome the problems described above, the researchers designed virtual reality-based learning media for the self-directed learning model. This learning media helps educators control students learning independently by creating classes that can later be seen who is studying and who is not learning. Virtual reality utilizes technology used such as smartphones and computers. Students at the end of the lesson will be given an evaluation in the media in the form of questions so that students can see who is learning and who is not learning. Researchers use the ADDIE development model, namely analyze, design, development, implementation, evaluation. The subjects in this study were 36 students X TKJ 1 SMK Negeri 14 Medan.

In this study, a due diligence was carried out by two material expert validators, two media expert validators and student acceptance. The results of the feasibility test of learning materials by material experts have a value of 4.729 so that they are declared very feasible to use. The results of the media feasibility test that have been tested by media experts obtained a value of 4.368 and were declared very suitable for use. The results of the media user acceptability test that was carried out on students as users obtained a value of 4.79 so that it was declared very feasible to use. From the test results it can be concluded that virtual reality-based learning media for the self-directed learning model that has been developed is suitable for use as a support for the learning process in basic vocational subjects of computer networks and telecommunications.

Keywords: *Learning Media, Virtual Reality, Self Directed Learning*