

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIRTUAL REALITY
PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS UNTUK KELAS X
MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 1 DENPASAR**

Oleh

I Kadek Chrisna Bimantara Jelantik Bukian, NIM 1915051007

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan teknik Informatika

Fakultas Teknik Dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

E-mail : Chrisbucian08@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan dan mengetahui respon peserta didik mengenai kelayakan dan kesesuaian media pembelajaran Virtual Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Untuk Kelas X Multimedia di Smk Negeri 1 Denpasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model penelitian yang digunakan adalah model yang dikembangkan sekaligus dinamakan oleh Borg and Gall yang memiliki 10 tahapan (*Research and Information Collecting, Planning, Develop Preliminary From of Product, Preliminary Field Testing, Preliminary Field Revision, Main Field Testing, Operational Product Revision, Operational Field Testing, Final Product Revision, Implementation*). Lalu disederhanakan menjadi 7 tahapan (*Research and Information Collecting, Planning, Develop Preliminary From of Product, Preliminary Field Testing, Preliminary Field Revision, Operational Field Testing, Implementation*). Penelitian dilakukan dengan menggunakan 32 peserta didik kelas X Multimedia sebagai responden. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar angket validasi ahli dan angket uji respon peserta didik. Hasil dari perhitungan ahli isi/materi dan media mendapatkan skor masing – masing 40 dengan persentase 100% sehingga dinyatakan “Sangat Layak” dari segi isi dan juga desain media. Sedangkan dalam pengujian respon peserta didik pada uji coba produk mendapatkan total skor 1.976 dengan persentase 88% sehingga dinyatakan “Sangat Layak” untuk diimplementasikan dan mengatasi permasalahan peserta didik. Dari data pengujian tersebut, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Untuk Kelas X Multimedia Di SMK Negeri 1 Denpasar Sangat Layak untuk mengatasi permasalahan rasa jenuh serta bosan yang dialami peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran terutama pada pembelajaran Dasar Desain Grafis.

Kata Kunci: Pengembangan, Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality, Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIRTUAL REALITY
PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS UNTUK KELAS X
MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 1 DENPASAR**

Oleh

I Kadek Chrisna Bimantara Jelantik Bukian, NIM 1915051007

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan teknik Informatika

Fakultas Teknik Dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

E-mail : Chrisbucian08@gmail.com

ABSTRAK

This research aims to develop and determine students' responses regarding the feasibility and suitability of Virtual Reality learning media in the Basic Graphic Design Subject for Class X Multimedia at SMK Negeri 1 Denpasar. The research method used is Research and Development (R&D) with the research model used is a model developed and named by Borg and Gall which has 10 stages (Research and Information Collecting, Planning, Develop Preliminary From of Product, Preliminary Field Testing, Preliminary Field Revision, Main Field Testing, Operational Product Revision, Operational Field Testing, Final Product Revision, Implementation). Then simplified into 7 stages (Research and Information Collecting, Planning, Develop Preliminary From of Product, Preliminary Field Testing, Preliminary Field Revision, Operational Field Testing, Implementation). The study was conducted using 32 class X Multimedia students as respondents. Data collection was carried out using expert validation questionnaire sheets and student response test questionnaires. The results of the calculation of content/material and media experts obtained a score of 40 each with a percentage of 100% so that it was declared "Very Eligible" in terms of content and media design. While in testing student responses to the product trial, a total score of 1,976 with a percentage of 88% was obtained so that it was declared "Very Eligible" to be implemented and overcome student problems. From the test data, this research can be concluded that the development of virtual reality learning media in basic graphic design subjects for class Basics of Graphic Design.

Keywords: Development, Development of Virtual Reality Learning, Basic Graphic Design Subjects