

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HEWAN MAMALIA LAUT BERBASIS VIRTUAL REALITY TERHADAP PRESTASI BELAJAR ANAK KELOMPOK B DI TK NEGERI BANJAR**

**Oleh**

**Made Tia Dwariani, NIM 1515051030**

**Program Studi Teknik Informatika**

**Jurusan Teknik Informatika**

**Fakultas Teknik dan Kejuruan**

**Universitas Pendidikan Ganesha**

**E-mail : dwarianitia@gmail.com**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) perbedaan prestasi antara anak yang belajar menggunakan media *Virtual Reality* dan anak yang belajar menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) di TK Negeri Banjar, (2) respon anak setelah menggunakan media *Virtual Reality* pada tema binatang. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *Post Test Only Control Group Design*. Populasi penelitian mencakup seluruh anak kelompok B yang berada di TK Negeri Banjar. Sampel penelitian yang digunakan yaitu kelompok B1 sebagai kelompok kontrol dan kelompok B2 sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah sampel 32 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Data prestasi belajar dianalisis melalui uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas dengan hasil kedua kelompok berdistribusi normal dan homogen, dilanjutkan dengan uji hipotesis yang menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat perbedaan yang signifikan skor rata-rata siswa pada tema pengenalan binatang mamalia laut anak yang menggunakan Media *Virtual Reality* dengan tanpa menggunakan media *Virtual Reality* pada anak kelompok B di TK Negeri Banjar. Hasil analisis uji-t memperoleh  $t_{hitung}$  3,968 yang lebih besar dari  $t_{tabel}$  2,359. Berdasarkan kriteria pengujian ini berarti  $H_0$  ditolak, (2) respon anak terhadap media Pengenalan hewan mamalia laut didapat persentase hasil angket respon siswa adalah 82,5% yang tergolong dalam kategori sangat efektif.

**Kata kunci :** *Virtual Reality*, Model Klasikal, Prestasi Belajar, Respon Siswa

***The Influence of the Use of Learning Media for Introduction of Marine Reality Mammals Based on Virtual Reality Against Learning Achievement of Children of Group B in Kindergarten in Banjar.***

**By :**

**Made Tia Dwariani, NIM 1515051030**

**Informatics Engineering Education Program**

**Informatics Engineering**

**Faculty Of Engineering And Vacational**

**Ganesha Education University**

**E-mail : dwarianitia@gmail.com**

**ABSTRACT**

This study aims to determine (1) differences in achievement between children who learn to use Virtual Reality media and children who learn to use LKA (Children's Worksheets) in Banjar Kindergarten, (2) children's responses after using Virtual Reality media on animal themes. This type of research is experimental research with Post Test Only Control Group Design. The study population included all group B children in the Banjar Kindergarten. The research sample used was group B1 as the control group and group B2 as the experimental group with a sample of 32 people. Data collection techniques used are tests, observations, and documentation. Learning achievement data were analyzed through prerequisite tests namely normality and homogeneity tests with the results of both normal and homogeneous distribution groups, followed by hypothesis testing using the t test. The results showed that (1) there was a significant difference in the average score of students on the theme of the introduction of children's marine mammals using Virtual Reality Media without using Virtual Reality media in group B children in Banjar Kindergarten. The results of t-test analysis obtained  $t_{count} 3,968$  which is greater than  $t_{table} 2,359$ . Based on these testing criteria, it means that  $H_0$  is rejected, (2) the child's response to the media. The introduction of marine mammals obtained the percentage of student questionnaire responses was 82.5%, which was classified as very effective.

**Keywords:** Virtual Reality, Classical Models, Learning Achievement, Student Responses