

**PENGEMBANGAN APLIKASI *VIRTUAL REALITY* MENGENAL
MACAM-MACAM BENDA DI SEKITAR RUMAH DALAM BAHASA
INGGRIS (STUDI KASUS: SD CERDAS MANDIRI DENPASAR)**

Oleh

I Made Yuda Pratama, NIM. 1415051023

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

e-mail : yudaxdj@gmail.com

ABSTRAK

Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris merupakan pemanfaatan teknologi yang digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. Media pembelajaran berupa aplikasi Virtual Reality ini mengajak pengguna untuk melihat bentuk benda-benda di sekitar rumah sehingga pengguna mengetahui bagaimana bentuk benda-benda di sekitar rumah sekaligus memberikan pengalaman baru dalam menjelajah dunia virtual. Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-Macam Benda Di Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Pengujian penelitian ini menggunakan 5 proses pengujian: (1) Uji blackbox dengan 5 responden menggambarkan kesesuaian terhadap aplikasi, (2) uji whitebox dengan hasil sudah sesuai, (3) uji ahli media dengan hasil sudah sesuai, (4) uji ahli Isi dengan hasil sudah sesuai, (5) uji respon pengguna dengan 20 responden dengan rerata hasil sebesar 87,37% yang menunjukkan pada rentangan skala 80%-100% yang artinya responden menilai sangat setuju.

Kata Kunci: Pengembangan Aplikasi, Virtual Reality, Benda di Sekitar Rumah, Bahasa Inggris.

***VIRTUAL REALITY APPLICATION DEVELOPMENT KNOWN TYPES OF
OBJECTS AROUND THE HOUSE IN ENGLISH (CASE STUDY: SD
INTELLIGENT SELF DENPASAR)***

By

I Made Yuda Pratama, NIM 1415051023

Informatics Engineering Education Study Program

Informatics Engineering Department

Technical and Vocational Faculties

Ganesha University of Education

e-mail : yudaxdj@gmail.com

ABSTRACT

Virtual Reality Application Development Getting to Know the Kinds of Things Around the House in English is the use of technology that is used as a media of learning in English subjects in elementary schools. The learning media in the form of Virtual Reality application invites users to see the shapes of objects around the house so that users know how the objects look like around the house while providing their new experiences in exploring the virtual world. Development of Virtual Reality Applications Getting to Know the Kinds of Things Around the House in English using the R&D method with ADDIE model. Testing this research uses 5 testing processes: (1) Blackbox test with 5 respondents describing conformity to the application, (2) Whitebox test with the results are appropriate, (3) Media Expert Test with the results are appropriate, (4) Expert Content Test with the results it is appropriate, (5) User Response Test with 20 respondents with an average yield of 87.37% which shows the range of 80% -100% scale, which means that respondents rate strongly agree.

Keywords: Application Development, Virtual Reality, Objects Around the House, ADDIE