

ABSTRAK

Matakuliah Fisika Kejuruan merupakan matakuliah wajib diikuti oleh seluruh mahasiswa Pendidikan Informatika semester II. Usaha dan energi merupakan pelajaran yang abstrak karena harus diberikan gambaran umum mengenai bentuk-bentuk dari usaha dan energi, jika hanya diberi teori saja akan membuat berimajinasi secara bebas. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memiliki inovasi yaitu mengembangkan media pembelajaran Fisika berbasis *Virtual Reality* pada pokok bahasan usaha dan energi. Media pembelajaran ini dapat meningkatkan daya tarik belajar mahasiswa. Dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: analisi (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Instrumen pengambilan data penelitian ini menggunakan angket. Angket yang digunakan yaitu: angket ahli media, angket ahli materi, dan angket pengguna/responden. Penelitian ini diuji cobakan kepada ahli dan mahasiswa semester II Pendidikan Informatika sebagai pengguna/responden. Hasil dari penelitian yang dilakukan mendapatkan persentase sebesar 91% dari ahli media pembelajaran termasuk sangat valid, 89% dari ahli materi termasuk sangat valid, 83% dari uji coba perorangan termasuk cukup valid, 83% dari uji coba kelompok kecil termasuk cukup valid, dan 85% dari uji coba kelompok besar termasuk cukup valid. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, pengembangan media pembelajaran Fisika berbasis *Virtual Reality* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran Fisika pokok bahasan usaha dan energi.

Kata kunci: media pembelajaran, *Virtual Reality*, usaha dan energi, ADDIE

ABSTRACT

Vocational Physics courses are compulsory subjects for all semester II Informatics Education students. Work and energy are abstract lessons because they have to be given a general description of the forms of work and energy, if only given a theory alone would make imagination free. Based on these problems, researchers have innovations, namely developing a learning media for Physics based on Virtual Reality on the subject of work and energy. This learning media can improve student learning attractiveness. In this study using the ADDIE model which consists of five stages, namely: analysis (Analyze), design (Desain), development (Development), implementation (Implementation), and evaluation (Evaluation). The instrument for collecting data in this study used a questionnaire. Questionnaires used were: media expert questionnaire, material expert questionnaire, and user/respondent questionnaire. This study was tested on experts and semester II students of Informatics Education as users/ respondents. The results of the research were 91% of the instructional media experts including very valid, 89% of the material experts included were very valid, 83% of the individual trials were quite valid, 83% of the small group trials included were quite valid, and 85% of large group trials included quite valid. Based on the results of these studies, the development of Virtual Reality based Physics learning media was declared feasible to be used as a learning media for Physics, the subject of work and energy.

Keyword: Media of learning, Virtual Reality, work and energy, ADDIE