

IMPLEMENTASI VIRTUAL REALITY OBYEK 3D SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN ANATOMI ORGAN JANTUNG MANUSIA

M. Robithullah Arrawandiy

(14.04.1.1.1.00143)

Pembimbing 1 : Arik Kurniawati, S.Kom., M.T.

Pembimbing 2 : Ari Kusumaningsih, S.T., MT.

ABSTRAK

Jantung merupakan salah satu organ paling penting yang ada di dalam tubuh manusia. Karena jantung berperan sebagai pemompa darah dan membawa darah ke seluruh tubuh. Oleh karena itu, kita harus menjaga kesehatan jantung kita sendiri mulai dari usia muda. Salah satu caranya yaitu dengan memahami materi tentang organ tubuh manusia yang ada terdapat dalam pelajaran Biologi. Untuk memahami ilmu Biologi memerlukan proses pembelajaran yang lebih interaktif. Oleh karena itu faktor media belajar juga berperan penting dalam memahami sebuah pelajaran. Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menggabungkan ilmu sains dengan teknologi, dengan cara menerapkan ilmu anatomi tubuh manusia menggunakan teknologi *Virtual Reality* jantung. Pada aplikasi anatomi jantung terdapat beberapa fitur yaitu, definisi jantung, mekanisme jantung, penyakit, gejala, penyebab dan pengobatan pada jantung. Indikator *user experience* dengan nilai rata – rata 65%, indikator *user interface* dengan nilai rata – rata 70%, dan perbandingan antara belajar menggunakan buku dan VR yaitu 51:153. Berdasarkan hasil rata – rata dari setiap indikator maka disimpulkan bahwa aplikasi mudah digunakan untuk proses belajar mengajar.

Kata Kunci : Sains, Biologi, *Virtual Reality*, Jantung.