

Mohammad Dimas Yanuardana. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran *Virtual Reality Tour* Wisata Pamekasan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Grujugan Pamekasan. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura.

Pembimbing: Dr. Agung Setyawan, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Virtual Reality (VR) bertemakan wisata lokal Pamekasan guna meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Grujugan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Permasalahan yang diangkat yaitu rendahnya antusiasme siswa dalam pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan buku dan gambar statis, serta minimnya pemanfaatan media berbasis teknologi oleh guru. Solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media *Virtual Reality Tour* Wisata Pamekasan berbasis android, yang menyajikan materi Bab 1 'Menenal Lingkungan Sekitar' dengan mengintegrasikan kearifan lokal Pamekasan melalui tampilan tiga dimensi yang interaktif dan menarik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli desain menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid. Hasil uji coba kelompok kecil dan besar menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan berdasarkan perolehan nilai pretest dan posttest, dengan perhitungan gain ternormalisasi pada kategori tinggi. Selain itu, tanggapan guru dan siswa terhadap media ini juga sangat positif, ditunjukkan dari skor angket yang berada dalam kategori sangat menarik dan sangat efektif. Observasi aktivitas guru dan siswa selama penggunaan media juga menunjukkan peningkatan keterlibatan yang tinggi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Virtual Reality Tour* Wisata Pamekasan ini valid, menarik, dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman serta minat belajar siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila, khususnya pada pengenalan lingkungan sekitar berbasis kearifan lokal.

Kata Kunci: Virtual Reality, Media Pembelajaran, Tempat Wisata Pamekasan, Pendidikan Pancasila.

Mohammad Dimas Yanuardana. 2025. Development of Virtual Reality Tour Learning Media for Pamekasan Tourism in Pancasila Education Subject for Fourth Grade at SDN Grujugan Pamekasan. Undergraduate Thesis. Primary School Teacher Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Trunojoyo Madura.

Advisor: Dr. Agung Setyawan, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

This research aimed to develop Virtual Reality (VR)-based learning media about local Pamekasan tourism to enhance the interest and learning outcomes of fourth-grade students at SDN Grujugan in Pancasila Education subject. The problem addressed was the low student enthusiasm in conventional learning that relies solely on books and static images, as well as the minimal utilization of technology-based media by teachers. The solution offered in this research was the development of an Android-based Virtual Reality Tour of Pamekasan tourism media, which presents material from Chapter 1 'Getting to Know the Surroundings' by integrating Pamekasan's local wisdom through interactive and engaging three-dimensional displays. This research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Validation results from media experts, material experts, and design experts indicated that the developed learning media falls into the highly valid category. The results of small and large group trials show a significant improvement in student learning outcomes based on pretest and posttest scores, with the normalized gain calculation in the high category. Furthermore, the responses of teachers and students to this media were very positive, as indicated by questionnaire scores in the very interesting and very effective categories. Observation of teacher and student activities during media use also showed a high increase in engagement in the learning process. Thus, it could be concluded that this Virtual Reality Tour of Pamekasan tourism media is valid, interesting, and effective for use as a learning tool in improving students' understanding and learning interest in Pancasila Education material, particularly in introducing the surrounding environment based on local wisdom.

Keywords: Virtual Reality, Learning Media, Pamekasan Tourist Attractions, Pancasila Education.