

ABSTRAK

Sistem Gerak Manusia adalah materi mata pelajaran IPA yang diajarkan di kelas VIII SMP. Materi ini membahas tentang tulang, sendi, otot dan cara menjaga kesehatan Sistem Gerak Manusia. Materi yang diajarkan adalah benda tidak kasat mata yang terletak didalam tubuh. Hal ini membuat siswa kurang bisa memahaminya secara menyeluruh, terlebih media yang digunakan masih berupa media konvensional seperti buku, poster, dan alat peraga yang membuat siswa mudah bosan dan kurang termotivasi dalam belajar. Media pembelajaran yang menggunakan teknologi tentu dapat mengatasi kelemahan media konvensional. Salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam media pembelajaran yaitu teknologi *virtual reality*. *Virtual reality* adalah sebuah teknologi yang mampu membawa pengguna masuk kedalam dunia *virtual* dan dapat berinteraksi secara langsung. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis *virtual reality* pada materi Sistem Gerak Manusia untuk siswa SMP kelas VIII. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Produk media pembelajaran sudah diujicobakan ke ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran, dan uji coba fungsionalitas media. Pengujian dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas, efisiensi, dan daya tarik dari media pembelajaran. Hasil pengujian produk ke ahli materi mendapatkan nilai 95% dengan kualifikasi “sangat tinggi”, ahli media mendapatkan nilai 97% dengan kualifikasi “sangat tinggi”, dan uji coba guru mendapatkan nilai 84% dengan kualifikasi “tinggi”. Serangkaian pengujian yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa media pembelajaran Sistem Gerak Manusia berbasis teknologi *virtual reality* yang dikembangkan mempunyai tingkat efektivitas, efisiensi, dan daya tarik yang sangat tinggi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: media pembelajaran, *virtual reality*, sistem gerak manusia, ADDIE.

ABSTRACT

The Human Motion System is a science subject material taught in class VIII of junior high school. This subject discusses the bones, muscles and how to maintain the health of the Human Motion System. The material taught is invisible objects located in the body. This makes students less able to understand it thoroughly, especially the media used are still in the form of conventional media such as books, posters, and teaching aids that make students easily bored and less motivated in learning. Learning Media which use technology can certainly overcome weakness of conventional media. One of technology can use in learning media is virtual reality technology. Virtual reality is a technology can bring user into virtual world and can interacting directly. The purpose of this research is to develop learning media based on virtual reality in the human motion system material for VIII grade junior high school student. This research is a research and development (R&D) by using ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Product learning media have been tested to material expert, media expert, subject teachers, and media functionality testing. Testing is done to determine the level of effectiveness, efficiency, and attractiveness of learning media. Result testing to material expert get score 95% with qualifications “very high”, media expert get score 97% with qualifications “very high”, and trials to teachers get score 84% with qualifications “high”. a series of tests conducted by researchers show that learning media Human Motion System based on virtual reality technology has a very high level of effectiveness, efficiency, and attractiveness so it is suitable for use in learning.

Key word: learning media, virtual reality, human motion systems, ADDIE.