

ABSTRAK

Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) perlu ditingkatkan. Proses pembelajaran guru masih mengandalkan media buku sebagai sarana menyampaikan materi sehingga siswa mudah jenuh dan bosan. Salah satu media pembelajaran yang sedang populer adalah teknologi *virtual reality*. *Virtual reality* merupakan aplikasi yang dapat mendeskripsikan sebuah keadaan atau sebuah obyek dimana visualisasi yang ditampilkan tidak hanya dapat dilihat dari suatu sudut pandang, namun dapat dilihat dari setiap sudut. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *virtual reality* pada materi *crimping* kabel UTP untuk siswa SMK kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu: (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, (5) *evaluation*. Penelitian pengembangan ini melibatkan ahli materi, ahli media dan siswa yang terpaksa diganti dengan guru mata pelajaran, dikarenakan darurat *virus corona*. Hasil penilaian dari ahli materi mendapat nilai presentase sebesar 96%, sehingga menunjukkan media ini sangat valid. Hasil penilaian dari ahli media mendapat nilai presentase sebesar 80%, menunjukkan media ini valid digunakan. Hasil penilaian dari guru mata pelajaran mendapat nilai presentase sebesar 88%, menunjukkan media ini valid. Kesimpulan dari penelitian pengembangan media pembelajaran *virtual reality* pengenalan *crimping* kabel UTP layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: *Virtual reality*, media pembelajaran, *crimping*, Kabel UTP, Model ADDIE

ABSTRACT

Utilization of Information and Communication Technology (ICT) needs to be improved. The learning process teacher still relies on the book media as a means to deliver material so that make students to become bored. One of the most popular learning media is virtual reality technology. Virtual reality is an application can describe a state or an object where the visualization displayed is not only visible from a perspective, but can be seen from every angle. This research aims to produce learning media based on virtual reality in UTP cable crimping material for class X vocational high school students majoring in Computer and Network Engineering (TKJ). This research is a development research that uses ADDIE model which consists of 5 stages, viz: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, (5) evaluation. This development research involves material experts, media experts and students which had to be replaced by the subject teacher, because of an emergency corona virus. The result of material expert's assessment got 96%, that mean this media is very valid. The results of media expert's assessment got 80%, that mean this media is valid to use. The results of subject teacher's assessment got 88%, that mean this media is valid. The conclusion of the research development of virtual reality learning media for introduction UTP cable crimping suitable for use in learning.

Keyword: *Virtual Reality, Learning Media, Crimping, UTP Cable, ADDIE Model*