

**POTENSI PEMANFAATAN VIRTUAL REALITY SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL**

**REKOGNISI LAPORAN TUGAS AKHIR MAHASISWA
STUDI INDEPENDEN MANDIRI ICE INSITUTE**

(SKRIPSI)

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan



**Oleh:
MUHAMMAD NAUFAL AZMI
NIM. 2010130310017**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN
POTENSI PEMANFAATAN VIRTUAL REALITY SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL

Disusun oleh:

Muhammad Naufal Azmi

2010130310017

Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan Sidang Skripsi
bagi yang bersangkutan.

Dosen Pembimbing I



Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd
NIP. 195811111984031005

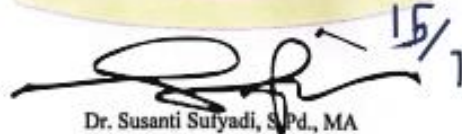
Dosen Pembimbing II



Agus Hadi Utama, S.Pd., M.Pd
NIP. 199008042023211016

Mengetahui

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



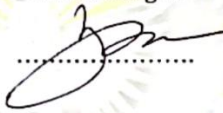


Dr. Susanti Sutyadi, S.Pd., MA
NIP. 19801228 200501 2 003

HALAMAN PERSETUJUAN/PENGESAHAN
POTENSI PEMANFAATAN VIRTUAL REALITY SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL

Disusun oleh :
MUHAMMAD NAUFAL AZMI
2010130310017

Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
Tanggal 18 Juli 2024

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing/Ketua Penguji Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd		18 JUL 2024
Penguji Utama Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA		18 JUL 2024
Pembimbing/Anggota Penguji Agus Hadi Utama, S.Pd., M.Pd		18 JUL 2024

Mengetahui,
Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Hj. Nina Permana Sari, S.Psi., M.Pd
NIP. 19800702 200501 2 004

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Naufal Azmi

NIM : 2010130310017

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : Potensi Pemanfaatan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital

Menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau ditertibkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Banjarmasin, 11 Juli 2024
Yang Membuat Pernyataan



Muhammad Naufal Azmi
NIM. 2010130310017

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Akhir Kegiatan Studi Independen bersertifikat (MBKM) ini dengan baik dan tepat waktu. Tujuan utama dari pembuatan laporan ini adalah untuk memenuhi persyaratan pertanggungjawaban keikutsertaan dalam Program Studi Independen Merdeka.

Setelah menyelesaikan program pembelajaran secara mandiri selama kurang lebih 6 bulan, penulis merasakan banyak manfaat dari tugas proyek akhir Studi Independen ini, baik dalam peningkatan ilmu maupun pengalaman yang bermanfaat untuk masa depan. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia selaku penyelenggara program Kampus Merdeka.
2. Indonesian Cyber Education Institute (ICE-I) selaku penyelenggara Studi Independen Bersertifikat.
3. Ibu Dr. Susanti Sufyandi, S.Pd, M.A., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM.
4. Bapak Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd., selaku Koordinator MBKM ICE Intititute Universitas Lambung Mangkurat yang selalu memberikan dorongan dan motivasi dalam mengikuti kegiatan MBKM ini.
5. Bapak Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd., selaku dosen pembimbing I saya yang telah memberikan membimbing dan memberi masukan serta saran sehingga Laporan Akhir untuk Artikel ini dapat terselesaikan.
6. Bapak Agus Hadi Utama, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing II saya yang telah membimbing dan memberi masukan serta saran sehingga Laporan Akhir untuk Artikel ini dapat terselesaikan.
7. Orang tua, keluarga, serta sahabat atas pemberian semangat dan motivasi yang besar untuk menyelesaikan laporan akhir studi independen bersertifikat ini.

8. Teman - teman di kelas yang telah belajar bersama dan berproses bersama selama sekitar 6 bulan ini pada Studi Independen Bersertifikat melalui program ICE-Institute.

Oleh karena itu, penulis sangat menghargai setiap kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk meningkatkan kualitas laporan ini. Semoga dengan adanya masukan tersebut, laporan ini dapat diperbaiki dan memberikan manfaat yang lebih besar.

Banjarmasin, 31 Juli 2024



Muhammad Naufal Azmi

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Maka sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah:6)

“Kau (manusia) bukanlah setetes air dalam samudera, (tapi) kau adalah samudera dalam (bentuk) sebuah tetesan”

- Jalaluddin Rumi -

POTENSI PEMANFAATAN VIRTUAL REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL

Muhammad Naufal Azmi ^{a,1}, Hamsi Mansur ^{b,2*}, Agus Hadi Utama ^{b,3}

^a Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

¹ azmi.mnaufal25@gmail.com; ² hamsi.mansur@ulm.ac.id*; ³

agus.utama@ulm.ac.id

* penulis korespondensi

ABSTRAK

Pada era digital saat ini, pendidikan di Indonesia menghadapi tantangan untuk mengintegrasikan teknologi canggih guna meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu teknologi yang menjanjikan adalah Virtual Reality (VR), yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang imersif dan interaktif. Pengalaman Penulis mengikuti program Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka (MSIB) di Indonesia Cyber Education (ICE) Institute, khususnya mata kuliah Augmented Reality dan Virtual Reality, menginspirasi penulis untuk mengeksplorasi lebih dalam potensi pemanfaatan VR sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji potensi VR dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa, terutama dalam memahami konsep-konsep abstrak yang sulit dijelaskan dengan metode konvensional. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur, yang menganalisis berbagai penelitian terkait penggunaan VR dalam pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa VR dapat memvisualisasikan konsep abstrak dalam bentuk 3D interaktif, memudahkan pemahaman materi kompleks, serta meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan kognitif siswa. Selain itu, VR juga mendukung pembelajaran mandiri, memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Kesimpulannya, VR memiliki potensi besar untuk mengubah cara mendidik dan belajar di era digital. Dengan perencanaan dan implementasi yang tepat serta dukungan yang memadai, VR dapat menjadi alat yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dan peneliti dalam memaksimalkan penggunaan teknologi VR untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengalaman belajar siswa di era digital.

Kata Kunci: Virtual Reality, Media Pembelajaran, Era Digital

POTENTIAL UTILIZATION OF VIRTUAL REALITY AS LEARNING MEDIA IN THE DIGITAL ERA

Muhammad Naufal Azmi ^{a,1}, Hamsi Mansur ^{b,2*}, Agus Hadi Utama ^{b,3}

^a Lambung Mangkurat University, Indonesia

¹ azmi.mnaufal25@gmail.com; ² hamsi.mansur@ulm.ac.id*; ³

agus.utama@ulm.ac.id

* correspondence author

ABSTRACT

In this digital era, education in Indonesia faces the challenge of integrating advanced technology to improve learning effectiveness. One promising technology is Virtual Reality (VR), which can create an immersive and interactive learning environment. The author's experience participating in the Independent Study Certified Independent Campus (MSIB) program at the Indonesia Cyber Education (ICE) Institute, especially the Augmented Reality and Virtual Reality courses, inspired the author to explore more deeply the potential for the use of VR as a learning medium. This research aims to examine the potential of VR in improving students' learning experience, especially in understanding abstract concepts that are difficult to explain with conventional methods. The method used in this research is a literature study, which analyzes various studies related to the use of VR in education. The results show that VR can visualize abstract concepts in interactive 3D form, facilitate understanding of complex material, and increase student motivation, engagement, and cognitive ability. In addition, VR also supports independent learning, allowing students to learn according to their own pace and learning style. In conclusion, VR has great potential to change the way we educate and learn in the digital era. With proper planning and implementation as well as adequate support, VR can be an effective tool to create engaging, interactive and meaningful learning experiences for students. This research is expected to be a reference for teachers and researchers in maximizing the use of VR technology to improve the quality of learning and student learning experiences in the digital era.

Keywords: *Virtual Reality, Learning Media, Digital Era*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Penulisan.....	4
C. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Deskripsi Lembaga Mitra.....	6
B. Kawasan Teknologi Pendidikan.....	7
C. Virtual Reality.....	10
D. Media Pembelajaran.....	14
E. Era Digital	17
F. Penelitian Relevan	18
G. Kerangka Berpikir	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
A. Metode Penelitian	30
B. Teknik Pengumpulan Data.....	30
C. Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32

A. Hasil Penelitian	32
B. Pembahasan.....	37
BAB V PENUTUP.....	43
A. Kesimpulan	43
B. Saran dan Rekomendasi.....	44
C. Ucapan dan Terima kasih.....	45
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo ICE-I	6
Gambar 2. 2 5 Kawasan Teknologi Pendidikan	8
Gambar 2. 3 Non-Immersive VR	12
Gambar 2. 4 Semi Immersive VR	13
Gambar 2. 5 Full Immersive VR.....	14
Gambar 2. 6 Kerangka Berpikir	29
Gambar 4. 1 Interaksi Avatar dalam Metaverse melalui Zepeto	41

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Langkah-langkah Studi Kepustakaan	30
--	----