

ABSTRAK

Shofi Afifi. Pengembangan Video Simulasi *Quantum Teaching* Berbasis *Virtual Reality* pada mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran Teknologi Pendidikan. Skripsi. Jakarta: Program Studi Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Jakarta. 2019.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media berupa Video Simulasi *Quantum Teaching* berbasis *Virtual Reality*. Video simulasi ini dapat digunakan sebagai pedoman mahasiswa dalam memanfaatkan Video Simulasi berbasis *Virtual Reality*. Dalam proses mengembangkan Video Simulasi *Quantum Teaching* berbasis *Virtual Reality* pengembang menggunakan model *Bergman and Moore* yang membagi kegiatan pengembangannya ke dalam enam tahapan, yaitu tahap analisis, tahap desain, dan tahap pengembangan, tahap produksi, tahap penggabungan, dan tahap validasi. Teknik evaluasi yang digunakan oleh pengembang dalam pengembangan video simulasi *quantum teaching* berbasis *Virtual Reality* ini adalah teknik evaluasi formatif, yang terdiri dari uji coba ahli (*expert review*), uji coba satu-satu (*one to one evaluation*), dan uji coba lapangan (*field test*). Pada tahap evaluasi melibatkan satu ahli materi, satu ahli media, dan 10 mahasiswa. Hasil dari masing-masing tahap evaluasi, sebagai berikut: ahli materi 3,04, ahli media 2,42, uji coba satu-satu 3,62, dan tahap uji coba lapangan. Berdasarkan dari hasil yang didapat video simulasi *quantum teaching* berbasis *Virtual Reality* secara keseluruhan dapat dikatakan memiliki kualitas yang baik dan dapat membantu dosen dan mahasiswa dalam memanfaatkan Video Simulasi *Quantum Teaching* Berbasis *Virtual Reality*.

Kata Kunci: Pengembangan Video Simulasi, Video Simulasi *Quantum Teaching*

ABSTRACT

Shofi Afifi. Development of Quantum Teaching Simulation Videos Based on Virtual Reality in the subject of Learning Theory and Educational Technology Learning. Essay. Jakarta: Educational Technology Study Program. Faculty of Science Education. State University of Jakarta. 2019.

This development research aims to produce a media in the form of Quantum Teaching Video Simulation based on Virtual Reality. This simulation video can be used as a guideline for students in utilizing Virtual Reality-based Simulation Videos. In the process of developing Quantum Teaching Video Simulation based on Virtual Reality developers use the Bergman and Moore model which divides development activities into six stages, namely the analysis stage, the design stage, and the development stage, the production stage, the merging stage, and the validation stage. The evaluation technique used by developers in developing quantum teaching simulation videos based on Virtual Reality is formative evaluation techniques, which consist of expert review, one to one evaluation, and field trials (field test). In the evaluation phase one material expert, one media expert, and 10 students were involved. The results of each evaluation phase are as follows: material experts 3.04, media experts 2.42, one-on-one trials 3.62, and field trial stages. Based on the results obtained from quantum teaching simulation videos based on Virtual Reality as a whole can be said to have good quality and can help lecturers and students in utilizing Quantum Teaching Simulation Videos Based on Virtual Reality.

Keywords: Video Development, Quantum Teaching Simulation Video

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Simulasi *Quantum Teaching Berbasis Virtual Reality* Pada Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran Mahasiswa Teknologi Pendidikan”. Tidak lupa juga shalawat beserta salam semoga terlimpah-curahkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari hambatan dan rintangan yang dihadapi. Namun, berkat dukungan dari berbagai pihak — baik secara ril dan moril pada akhirnya penulis dapat menyelesaikannya. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Sofia Hartati, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dan Bapak Dr. Anan Sutisna, M.Psi. selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
2. Bapak Dr. Robinson Situmorang, M.Pd. sebagai Koordinator Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
3. Bapak Cecep Kustandi, M.Pd. sebagai dosen pembimbing I dan bapak Ahkmad Sadek M.Pd. sebagai dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, memberikan saran serta motivasi selama membimbing penulis.
4. Bapak dan Ibu dosen beserta staf Program Studi Teknologi Pendidikan karena telah membela jarkan penulis selama perkuliahan berlangsung dengan ilmu-ilmunya yang bermanfaat.

6. Mama dan Ayah yang tiada hentinya memanjatkan doa dan mencerahkan kasih sayang kepada penulis. Adik Perempuanku yang tak lelah menyemangati agar lekas menyelesaikan skripsi.
7. Teknologi Pendidikan 2013, terima kasih telah sama-sama berbagi suka duka serta canda tawa selama masa-masa perkuliahan. Sungguh, aku menyayangi kalian semua!
8. A. Syibli, Alfinsa, Abdul Aziz, Bayu Djatmiko, Kheny Raihan , Intha Harlina, dan Sahabat Magroom's yang membantu dan menemani penulis dalam proses produksi dari awal sampai selesai.
9. Muhammad Ihsan dan Jojo yang bersedia menjadi rekan berdiskusi; memberikan kritik dan saran selama penyusunan skripsi.

Jakarta, Februari 2019 Penulis

Shofi Afifi

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Analisi Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Ruang Lingkup	9
D. Fokus Pengembangan.....	9
E. Kegunaan Pengembangan	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Kajian Pengembangan	11
1. Pengertian pengembangan	11
2. Model – Model Pengembangan Pembelajaran	12
a. Pengertian Model Pengembangan Pembelajaran	12
b. Klasifikasi Model Desain Pembelajaran	14
3. Model – model Pengembangan	16
B. Kajian Media Pembelajaran	28
1. Pengertian Video Pembelajaran	28
2. Jenis – jenis Media Video Pembelajaran	30
3. Karakteristik Media Video Pembelajaran	34
4. Fungsi Media Pembelajaran.....	35
5. Manfaat Media Pembelajaran	37

6.	Kajian Virtual Reality	46
1.	Pengertian Virtual Reality.....	46
2.	Perkembangan Virtual Reality	48
3.	Tujuan Virtual Reality	50
4.	Peran Virtual Reality.....	51
5.	Keuntungan dan keterbatasan VR.....	53
6.	Pembuatan Konten dengan Kamera 360 ⁰	54
7.	Perangkat Virtual Reality.....	59
C.	MKDK (Mata Kuliah Dasar Kependidikan)	
	Teori Belajar dan Pembelajaran	44
	1. Mata Kuliah Dasar Kependidikan.....	44
	2. Teori Belajar dan Pembelajaran.....	46
D.	Rasional Pengembangan	46
E.	Penelitian Yang Relevan	46
BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN.....	66	
A.	Strategi Pengembangan.....	66
1.	Tujuan Pengembangan.....	66
2.	Prosedur Pengembangan.....	67
a.	Analisis (Analysis)	67
b.	Desain (Design)	73
c.	Pengembangan (Develop)	83
d.	Produksi	87
e.	Penggabungan	88
f.	Validasi	88
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	92	
A.	Nama Produk	92
B.	Karakteristik Produk	92
C.	Kelebihan Produk	93

D.	Prosedur Pemanfaatan Produk	95
E.	Deskripsi Hasil	95
1.	Analisis	96
2.	Design	98
3.	Pengembangan	98
4.	Produksi	98
5.	Penggabungan	102
6.	Validasi	105
F.	Keterbatasan Pengembang	106
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN		107
A.	Kesimpulan	107
B.	Implikasi	109
C.	Saran	110
DAFTAR PUSTAKA.....		111
LAMPIRAN		112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Model Hannafin dan Peck.....	19
Gambar 1.2 Model Bergman dan Moore	22
Gambar 1.3 Model Baker dan Schutz.....	27
Gambar 3.1 QR Code	93
Gambar 3.2 Screen Shoot di Youtube	94
Gambar 3.3 Langkah Pertama Video Ke Youtube	100
Gambar 3.4 Memilih Video 360	101
Gambar 3.5 Texturing Gambar	102

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tujuan Pembelajaran.....	75
Tabel 4.1 Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator	
Tabel 3.6 Rekapitulasi Penilain Ahli	103
Tabel 3.7 Rekapitulasi Penilain A	105
Tabel 3.8 Rekapitulasi Uji Coba Kepada Sasarani	105

DAFTAR LAMPIRAN