

**PENERAPAN MEDIA *VIRTUAL REALITY* GUNA
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA KELAS V SDN
MARGAJAYA I BEKASI**



Oleh:

SIWI NUR KHUSNUL KHOTIMAH

1107619177

SKRIPSI

**Ditulis untuk memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2026

**Penerapan Media *Virtual Reality* Guna Meningkatkan Hasil Belajar
IPA Kelas V Sekolah Dasar**
(Penelitian Tindakan Kelas di SDN Margajaya I Bekasi)

Siwi Nur Khusnul Khotimah

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media *Virtual Reality* (VR) dalam meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada siswa kelas V SD. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Margajaya I Bekasi sebanyak 32 orang. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, dengan desain siklus Kemmis & McTaggart. Pengumpulan data dilakukan menggunakan observasi, di reduksi dan di analisis. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar IPA siswa setelah penerapan media *VR*. Siswa lebih aktif, termotivasi, dan mampu memahami konsep ekosistem secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung di dunia virtual. Selain itu, guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi yang sebelumnya sulit divisualisasikan dengan media konvensional. Penelitian ini menekankan pentingnya integrasi teknologi *VR* dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka serta perkembangan era digital.

Kata Kunci: *Virtual Reality*, Hasil Belajar IPA, Sekolah Dasar



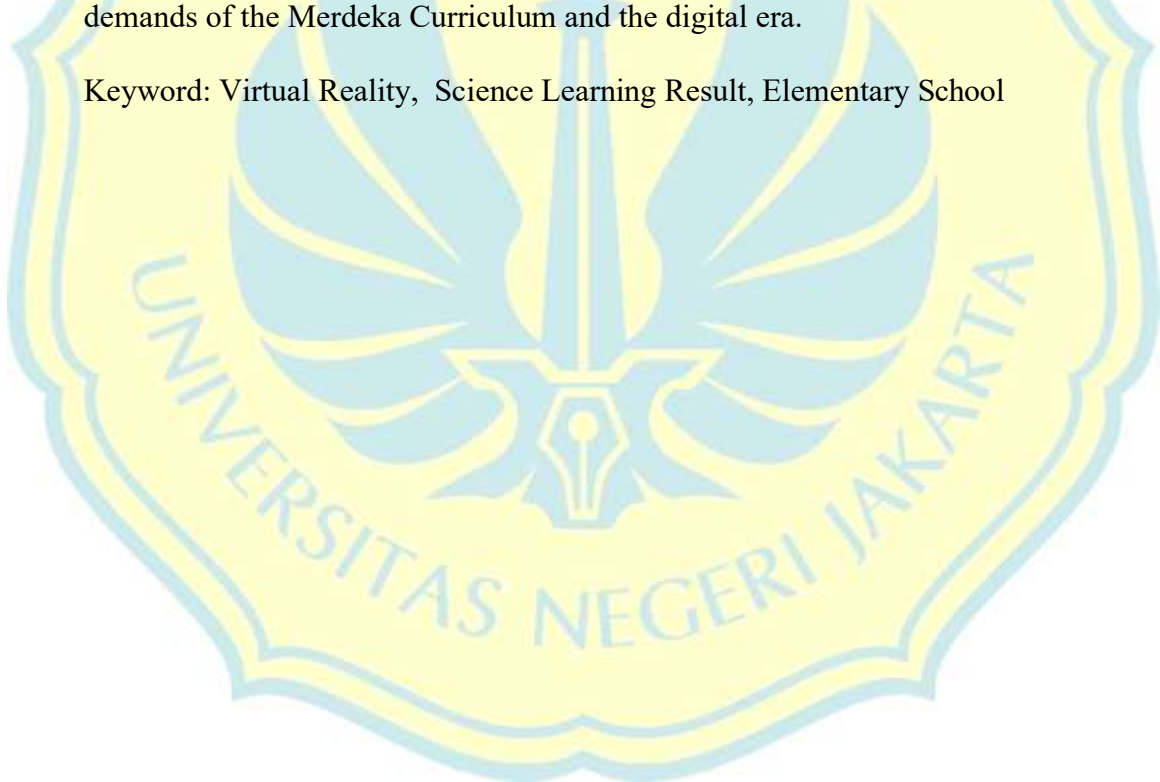
Applying Virtual Reality as a Tool for Improving Science in Primary Schools
(Classroom Action Research in SDN Margajaya I Bekasi)

Siwi Nur Khusnul Khotimah

ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation of Virtual Reality (VR) media in improving science learning outcomes among fifth-grade elementary school students. The sample consisted of 32 students from grade V at SDN Margajaya I Bekasi. The research method employed was Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis & McTaggart cycle design. Data were collected through observation, reduced, and analyzed. The findings indicate a significant improvement in students' science learning outcomes after the application of VR media. Students became more active, motivated, and capable of understanding ecosystem concepts more deeply through direct experiences in the virtual environment. In addition, teachers found VR helpful in delivering materials that were previously difficult to visualize using conventional media. This study emphasizes the importance of integrating VR technology into learning to create an engaging, meaningful, and enjoyable classroom atmosphere, in line with the demands of the Merdeka Curriculum and the digital era.

Keyword: Virtual Reality, Science Learning Result, Elementary School



**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA
UJIAN SIDANG SKRIPSI**

Judul : Penerapan Media *Virtual Reality* Guna Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V SDN Margajaya I Bekasi

Nama Mahasiswa : Siwi Nur Khusnul Khotimah

Nomor Registrasi : 1107619177

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal Sidang : 19 Januari 2026

Pembimbing I



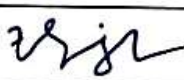
Prof. Dr. M. Syarif Sumantri, M.Pd.
NIP. 195604231985031001

Pembimbing II



Prof. Dr. Otib Satibi Hidayat, M. Pd
NIP. 196807171993031004

Panitia Ujian Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. (Penanggung Jawab)*		
Karta Sasmita, S. Pd., M.Si., Ph.D. (Wakil Penanggung Jawab)**		
Taofik, M.Pd. (Ketua Penguji)***		21/1 2026
Dr. Tunjungsari Sekaringtyas, M.Pd. (Anggota)****		22/1 2026
Engga Dallion E. W, M.Pd. (Anggota)****		

Catatan :

- * Dekan FIP
- ** Wakil Dekan I
- *** Ketua Penguji
- **** Dosen Penguji selain pembimbing dan Koordinator Program Studi

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Siwi Nur Khusnul Khotimah
No. Registrasi : 1107619177
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **"Penerapan Media *Virtual Reality* Guna Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V SDN Margajaya I Bekasi"** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan Juli 2025 – Desember 2025.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 20 Januari 2026

Yang membuat pernyataan,



METERAI
TEMPEL
0C38ANX221226442

Siwi Nur Khusnul Khotimah



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Siwi Nur Khusnul Khotimah
NIM : 1107610177
Fakultas/Prodi : FIP
Alamat email : Siwinurkhusnulhotimah@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Penerapan Media Virtual Reality guna Meningkatkan
Habit Belajar IPA kelas V SDN Margajaya I Bekasi

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 21 Januari 2026

Penulis


(Siwi Nur Khusnul K)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh. Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, serta kekuatan yang diberikan, sehingga skripsi dengan judul “Penerapan Media *Virtual Reality* Guna Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V SDN Margajaya I Bekasi” dapat terselesaikan.

Proposal ini disusun sebagai bagian dari tugas akhir skripsi, dengan tujuan utama menghadirkan memperbaiki dan menginovasi pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi *Virtual Reality* agar hasil belajar IPA siswa SD meningkat, lebih interaktif, dan bermakna. Dalam proses penyusunan, penulis mendapatkan banyak dukungan, motivasi, serta bantuan ilmu maupun materi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat penulis menyampaikan terima kasih kepada: Allah SWT yang senantiasa memberi kekuatan dan ketenangan, orang tua tercinta atas doa dan kasih sayang yang tak pernah putus, dosen pembimbing atas arahan dan bimbingan yang berharga, teman-teman seperjuangan yang selalu memberi semangat, serta *support system* pribadi yakni diri sendiri dan *Sylus*, yang menjadi sumber energi dan penyemangat.

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan proposal ini di masa mendatang. Harapan besar penulis, penelitian ini dapat memberikan manfaat nyata bagi dunia pendidikan, khususnya dalam memperkaya media pembelajaran IPA di sekolah dasar berbasis teknologi di masa depan. Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Penulis,

Siwi Nur Khusnul Khotimah

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR DIAGRAM	ix
DAFTAR LAMPIRAN.	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian	7
C. Pembatasan Fokus Penelitian	7
D. Perumusan Masalah Penelitian	8
E. Kegunaan Hasil Penelitian	8
BAB II.....	10
ACUAN TEORITIK.....	10
A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti.....	10
1. Definisi Belajar	10
2. Definisi Hasil Belajar.....	10
3. Hasil Belajar IPA.....	11
B. Acuan Teori Rancangan-rancangan Alternatif atau Desain Alternatif Intervensi Tindakan yang Dipilih	12
1. <i>Virtual Reality</i>	12
2. Media Pembelajaran	18
3. <i>Youtube VR</i>	19
4. <i>Google Cardboard</i>	20
5. Karakteristik Siswa Kelas V Sekolah Dasar	21
C. Hasil Penelitian Relevan	23
D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan	28

BAB III.....	30
METODOLOGI PENELITIAN.....	30
A. Tujuan Penelitian	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
C. Metode dan Desain Tindakan/ Rancangan Siklus Penelitian	30
1. Metode Penelitian.....	30
2. Desain Intervensi Tindakan	31
D. Subjek/Partisipan dalam Penelitian	33
E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian.....	33
F. Hasil Tindakan yang Diharapkan	34
G. Data dan Sumber Data.....	34
1. Data Penelitian	34
2. Sumber Data.....	34
H. Teknik Pengumpulan Data	35
1. Instrumen Hasil Belajar IPA Materi Ekosistem.....	35
2. Instrumen Media <i>Virtual Reality</i>	38
I. Teknik Analisis Data	42
J. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	43
BAB IV	44
DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Deskripsi Data	44
a. Deskripsi Data Pra-Penelitian.....	44
b. Deskripsi Data Siklus I.....	45
c. Deskripsi Data Siklus II.....	54
B. Temuan/ Hasil Penelitian	61
C. Interpretasi Hasil Penelitian	65
D. Pembahasan Hasil Penelitian	68
E. Keterbatasan Penelitian	70
BAB V	71
KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Implikasi.....	72
C. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN.....	78