

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *VIRTUAL REALITY* (VR) TERHADAP
PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM
PEMBELAJARAN IPS**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh:

Suhel Mikdat

2106905

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2025

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *VIRTUAL REALITY* (VR) TERHADAP
PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN
IPS

Oleh
Suhel Mikdat

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

© Suhel Mikdat 2025
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

Suhel Mikdat

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *VIRTUAL REALITY (VR)* TERHADAP
PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM
PEMBELAJARAN IPS**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. H. Ade Budhi Salira, M.Si.

NIP. 196111251983031002

Pembimbing II



Retno Ayu Hardiyanti, M.Pd.

NIP. 920200419940411201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Prof. Dr. Sapriya, M.Ed.

NIP. 19630820198031001

LEMBAR PERSETUJUAN

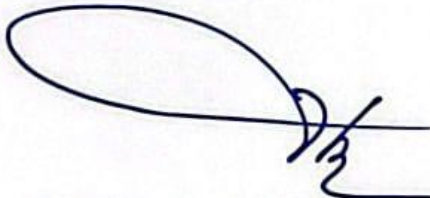
Suhel Mikdat

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *VIRTUAL REALITY* (VR)
TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
DALAM PEMBELAJARAN IPS**

Disetujui dan disahkan oleh:

Penguji I

Penguji II



Prof. Dr. H. Aim Abdulkarim,
M.Pd.
NIP. 19590714198601100



Yeni Kurniawati Sumantri, M.Pd.
NIP. 19770602 200312 2 001

Penguji III



Mina Holihah, S.Pd. M.Pd.
NIP. 920190219890715201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Prof. Dr. Sapriya, M.Ed.
NIP. 196308201988031001

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Suhel Mikdat

NIM : 2106905

Program Studi : Pendidikan IPS

Judul Karya : Pengaruh Penggunaan Media *Virtual reality* (VR) terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika dikemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia

Bandung, Agustus 2025



Suhel Mikdat

NIM. 2106905

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum, Wr. Wb

Pertama dan paling pertama, penulis haturkan puji syukur kepada kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya berupa kesehatan serta kesabaran dan kemampuan sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Virtual reality* (VR) Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS ” ini dengan sebaik-baiknya.

Selanjutnya, dalam pembuatan proposal penelitian skripsi ini penulis sadar bahwa proposal penelitian ini masih jauh dari kata sempurna dalam penyusunannya. Oleh karenanya, diharapkan adanya masukan dari berbagai pihak sehingga proposal penelitian ini dapat lebih baik lagi kedepannya.

Akhir kata, penulis berharap dengan adanya masukan tersebut dapat memberikan dorongan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan proposal penelitian ini sampai nantinya rangkaian kegiatan penelitian dapat terselesaikan oleh peneliti. Terimakasih banyak atas segala bentuk doa dan dukungan yang telah diberikan kepada berbagai pihak kepada peneliti. Semoga Allah SWT memberikan balasan dari kebaikan yang telah diberikan.

Nun Walqalami Wama Yasturun

Wassalamualaikum, Wr. Wb

Bandung, Agustus 2025

Suhel Mikdat

UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama dan paling utama, penulis mengucapkan syukur *Alhamdulillahirobbil'aalamin* atas kehadiran Allah SWT ﷻ yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta memberikan penulis selalu kesehatan, kekuatan, dan memberikan kemudahan dari kesulitan dan kebuntuan dalam menyelesaikan segala tahapan dalam penulisan tesis ini. Serta, tak lupa penulis haturkan shalawat kepada Nabi Muhammad SAW ﷺ kepada keluarganya, sahabat-sahabatnya, serta kita semua selaku umatnya.

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Virtual reality* (VR) Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS” ini adalah karya penulis dalam memenuhi salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh penulis untuk dapat memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia. Tentunya, keberhasilan dalam menyusun tesis ini sampai selesai tidak lepas dari segala dukungan, peran dan doa dari berbagai pihak. Oleh karenanya, dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sapriya, M.Ed. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan dorongan selama masa studi mahasiswa pendidikan IPS angkatan 2021, khususnya perizinan atas terlaksananya penelitian ini.
2. Dr. H. Ade Budhi Salira, M.Si., selaku Dosen Pembimbing pertama yang selalu meluangkan waktunya walaupun ditengah-tengah kesibukan beliau sebagai pengajar untuk dapat memberikan masukan, kritikan, dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi dimulai dari setelah seminar proposal hingga setelah sidang tahap akhir. Penulis ucapkan banyak terimakasih atas kesabarannya dalam membimbing penulis.
3. Retno Ayu Hardiyanti, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing kedua yang juga selalu meluangkan waktunya meskipun ditengah-tengah kesibukannya sebagai pengajar untuk dapat memberikan masukan yang berarti, kritikan dan solusi dalam menyelesaikan revisi yang ada dan

selalu memberikan motivasi kepada penulis agar dapat menyelesaikan tesis ini. Penulis ucapkan banyak terimakasih atas kesabarannya dalam membimbing penulis.

4. Kepada Prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial beserta para dosen dan staf-stafnya yang telah memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan penyusunan tugas akhir berupa skripsi hingga akhir.
5. Kepada kedua orangtua penulis, Slohibul Kahfi, dan Siti Mudmainnah, yang tak lelah selalu memberikan dorongan berupa doa yang tak bosan-bosannya diucapkan, motivasi, dan semangat kepada penulis agar dapat selalu semangat dan kuat dalam menyelesaikan setiap tahapan dalam menyelesaikan tesis.
6. Kepada Kepala Sekolah SMPN 29 Bandung, Bapak Sabar Muljana, S.Pd. yang telah memberikan izin kepada penulis untuk dapat melakukan kegiatan penelitian di lingkungan sekolahnya.
7. Kepada bapak Asep Eka, S.Pd. selaku Pendidik pengampu dalam penelitian di sekolah sekaligus sebagai pendidik pengampu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah membantu penulis dalam mengaplikasikan *Virtual reality* di pembelajaran IPS di sekolah.
8. Kepada rekan-rekan seperjuangan penulis di Pendidikan IPS S1 Angkatan 2021 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu namanya, namun berkat dukungan, semangat serta diskusi dari mulai proses penyusunan proposal penelitian sampai dalam tahapan penyelesaian penulisan skripsi ini.
9. Kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu namanya, yang telah memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada penulis. Penulis berharap kebaikan selalu datang menyerta kepada kalian semua.

Bandung, Agustus 2025

Suhel Mikdat

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *VIRTUAL REALITY* (VR) TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS

Pendidikan merupakan faktor penting untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat dan negara, dengan memiliki kualitas pendidikan yang baik maka dapat menghasilkan generasi yang cemerlang untuk masa depan bangsa. Membangun pendidikan yang baik tidak lepas dari pola pembelajaran peserta didik, pembelajaran yang baik umumnya dapat menarik motivasi peserta didik untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran. Motivasi belajar peserta didik menjadi faktor yang penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan, adapun cara untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik memiliki berbagai macam cara dan salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran digital *virtual reality*. Pada penelitian ini media pembelajaran dapat menjadi faktor untuk mendorong motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis apakah terdapat pengaruh penggunaan *virtual reality* terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik di pembelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dengan melibatkan 62 responden yang terbagi kedalam 2 kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *pretest* dan *posttest* berupa kuesioner dengan skala likert dan skala sikap. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis uji wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media belajar *virtual reality* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: Media *Virtual reality*, Motivasi Belajar, Pembelajaran IPS

ABSTRACT
THE EFFECT OF USING VIRTUAL REALITY (VR) MEDIA ON
INCREASING STUDENTS' LEARNING MOTIVATION IN SOCIAL
STUDIES LEARNING

Education is an important factor in improving the quality of life of the community and the nation. By having a good quality education, it can produce a brilliant generation for the future of the nation. Building a good education cannot be separated from the learning patterns of students. Good learning can generally attract students' motivation to be active in participating in learning. Student learning motivation is an important factor in improving the quality of education. There are various ways to increase student learning motivation, one of which is by using virtual reality digital learning media. In this study, learning media can be a factor in encouraging student learning motivation. This study aims to analyze whether there is an effect of the use of virtual reality on increasing student learning motivation in social studies learning. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental method involving 62 respondents divided into two classes: the experimental class and the control class. The data collection technique used in this study was a pretest and posttest method in the form of a questionnaire with a Likert scale and an attitude scale. Hypothesis testing in this study used a Wilcoxon test analysis. The results showed that the use of virtual reality learning media had a significant effect on increasing student learning motivation.

Keywords: *Virtual reality Media, Learning Motivation, Social Studies Learning*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Tujuan Penelitian.....	11
1.4 Manfaat Penelitian.....	12
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
2.1 Media Pembelajaran	14
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	14
2.1.2 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran	15
2.1.3 Jenis Media Pembelajaran	16
2.1.4 Media Pembelajaran Digital	18
2.1.4.1 Jenis-jenis Media Pembelajaran Digital	19
2.2 <i>Virtual reality</i>	21
2.2.1 Konsep <i>Virtual reality</i>	21
2.2.2 Komponen <i>Virtual reality</i>	22
2.2.3 Media <i>Virtual reality</i> Dalam Pembelajaran IPS	23
2.3 Konsep Motivasi Belajar.....	24
2.3.1 Teori Motivasi <i>Achievement</i> McClland (Kebutuhan Berprestasi).....	26
2.3.2 Teori <i>Motivation of Hope</i> Vroom (Teori Harapan).....	26
2.3.3 Teori Hierarki Kebutuhan Maslow	27
2.3.4 Teori Belajar <i>Classical Conditioning</i> Ivan Pavlov	27
2.4 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	29
2.4.1 Pengertian Pembelajaran IPS	29
2.4.2 Ruang Lingkup IPS	30

2.4.3 Tujuan Pembelajaran IPS	31
2.5 Hubungan Antar Konsep.....	32
2.5.1 Hubungan antara <i>Virtual reality</i> dengan Motivasi Belajar	32
2.5.2 Hubungan antara <i>Virtual reality</i> dengan Pembelajaran IPS	34
2.6 Penelitian Terdahulu	35
2.7 Kerangka Berpikir	38
2.8 Hipotesis	39
BAB III METODE PENELITIAN	40
3.1 Pendekatan Penelitian dan Metode Penelitian	40
3.2 Desain Penelitian	40
3.3 Lokasi dan Partisipan Penelitian	41
3.3.1 Lokasi Penelitian	41
3.3.2 Partisipan Penelitian	41
3.4 Populasi, Sampling, dan Teknik Sampling	41
3.4.1 Populasi.....	41
3.4.2 Sampel	42
3.4.3 Teknik Sampling	43
3.5 Operasional Variabel	43
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	47
3.6.1 <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	47
3.6.2 Kuesioner (Angket)	48
3.6.3 Dokumentasi	49
3.7 Instrumen Penelitian	49
3.8 Uji Instrumen	53
3.8.1 Uji Validitas	53
3.8.2 Uji Reliabilitas	56
3.9 Prosedur Penelitian	57
3.9.1 Tahap Persiapan	57
3.9.2 Tahap Pelaksanaan	58
3.9.3 Tahap Pengolahan Dan Analisis Data	58
3.10 Teknik Analisis Data	58
3.10.1 Analisis Data Deskriptif	58
3.10.2 Uji Normalitas	60
3.10.3 Uji Linearitas.....	60

3.10.4 Uji Korelasi	61
3.10.5 Uji N-Gain	61
3.11 Uji Hipotesis.....	62
3.11.1 Uji Regresi Non-Linear	62
3.11.2 Uji Wilcoxon.....	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	64
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian	64
4.1.1 Motto, Visi, dan Misi Sekolah	64
4.1.2 Sarana dan Prasarana	66
4.1.3 Jumlah Peserta Didik.....	67
4.2 Hasil Penelitian.....	68
4.2.1 Analisis Deskriptif <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	69
4.2.2 Deskripsi <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	70
4.2.2.1 Deskripsi <i>Posttest</i> Variabel Media Pembelajaran Digital Kelas Eksperimen.....	76
4.2.2.2 Deskripsi <i>Posttest</i> Variabel Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	84
4.2.2.3 Perbandingan Skor Motivasi Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	91
4.2.3 Deskripsi <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Kontrol	93
4.2.3.1 Deskripsi Variabel Media Pembelajaran Digital Kelas Kontrol	100
4.2.3.2 Deskripsi Variabel Motivasi Belajar Kelas Kontrol.....	107
4.2.3.3 Perbandingan Skor Motivasi Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	115
4.2.4 Uji Normalitas Data Penelitian	118
4.2.5 Uji Linearitas.....	121
4.2.6 Uji Korelasi.....	123
4.2.7 Pengujian Efektivitas Pembelajaran Melalui Uji N-Gain.....	125
4.3 Uji Hipotesis.....	129
4.3.1 Uji Regresi Non-Linear	129
4.3.2 Uji Wilcoxon <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	132
4.4 Pembahasan.....	135
4.4.1 Pengaruh <i>Virtual reality</i> Terhadap Motivasi Belajar	135
4.4.2 Perbedaan Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	137
4.4.3 Efektivitas Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	141

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	143
5.1 Kesimpulan	143
5.2 Implikasi	145
5.3 Rekomendasi.....	146
DAFTAR RUJUKAN	148
LAMPIRAN	154

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	40
Tabel 3. 2 Jumlah Populasi Penelitian	42
Tabel 3. 3 Sampel Penelitian.....	43
Tabel 3. 4 Operasional Variabel	44
Tabel 3. 5 Skala Likert.....	48
Tabel 3. 6 Skala Sikap.....	48
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Variabel Media Pembelajaran Digital (Virtual reality)	50
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Instrumen Variabel Motivasi Belajar	52
Tabel 3. 9 Skoring Instrumen Penelitian.....	53
Tabel 3. 10 Skoring Instrumen Penelitian.....	53
Tabel 3. 11 Hasil Uji Validitas Variabel Media Pembelajaran Digital.....	54
Tabel 3. 12 Hasil Uji Validitas Variabel Motivasi Belajar	55
Tabel 3. 13 Kriteria Tingkat Reliabilitas.....	56
Tabel 3. 14 Hasil Uji Reliabilitas Angket Media Pembelajaran Digital Virtual reality	57
Tabel 3. 15 Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar	57
Tabel 3. 16 Klasifikasi Nilai Koefisien Korelasi Kendall's Tau	61
Tabel 4. 1 Jumlah Peserta Didik SMPN 29 Bandung Tahun Ajaran 2024/2025...	67
Tabel 4. 2 Hasil Analisis Deskriptif Pretest Kelas Eksperimen	70
Tabel 4. 3 Hasil Analisis Deskriptif Pernyataan Pretest Kelas Eksperimen	72
Tabel 4. 4 Hasil Analisis Deskriptif Variabel Media Pembelajaran Digital Virtual reality di Kelas Eksperimen	77
Tabel 4. 5 Hasil Analisis Deskriptif Pernyataan Variabel Media Pembelajaran Digital Virtual reality di Kelas Eksperimen	79
Tabel 4. 6 Hasil Analisis Deskriptif Variabel Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	84
Tabel 4. 7 Hasil Analisis Deskriptif Pernyataan Variabel Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	86
Tabel 4. 8 Hasil Perbandingan Pretest dan Posttest Motivasi Belajar Kelas Eksperimen.....	91
Tabel 4. 9 Hasil Analisis Deskriptif Pretest Kelas Kontrol	93

Tabel 4. 10 Hasil Analisis Deskriptif Pernyataan Pretest Kelas Kontrol	96
Tabel 4. 11 Hasil Analisis Deskriptif Variabel Media Pembelajaran Digital di Kelas Kontrol	100
Tabel 4. 12 Hasil Analisis Deskriptif Pernyataan Variabel Media Pembelajaran Digital di Kelas Kontrol.....	102
Tabel 4. 13 Hasil Analisis Deskriptif Variabel Motivasi Belajar Kelas Kontrol	108
Tabel 4. 14 Hasil Analisis Deskriptif Pernyataan Motivasi Belajar Kelas Kontrol	110
Tabel 4. 15 Hasil Perbandingan Pretest dan Posttest Motivasi Belajar Kelas Kontrol.....	115
Tabel 4. 16 Uji Normalitas Pretest-Posttest Kelas Eksperimen dan.....	118
Tabel 4. 17 Hasil Uji Linearitas Kelas Eksperimen	122
Tabel 4. 18 Hasil Uji Linearitas Kelas Kontrol.....	122
Tabel 4. 19 Klasifikasi Koefisien Korelasi	123
Tabel 4. 20 Hasil Uji Korelasi Kelas Eksperimen.....	124
Tabel 4. 21 Hasil Uji Korelasi Kelas Kontrol	124
Tabel 4. 22 Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen	126
Tabel 4. 23 Hasil Uji N-Gain Kelas Kontrol.....	127
Tabel 4. 24 Perbandingan Nilai N-Gain Kelas Eksperimen dan Kontrol	128
Tabel 4. 25 Hasil Uji Regresi Non-Linear Kelas Eksperimen	129
Tabel 4. 26 Hasil Uji Regresi Non-Linear Kelas Kontrol.....	131
Tabel 4. 27 Uji Wilcoxon Pretest-Posttest Kelas Eksperimen Dan Kontrol.....	133
Tabel 4. 28 Tabel Signifikansi Uji Wilcoxon.....	134

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	39
Gambar 4. 1 Peta SMPN 29 Bandung	64
Gambar 4. 2 Hasil Uji Normalitas Q-Q Plot <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	119
Gambar 4. 3 Hasil Uji Normalitas Q-Q Plot <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	120

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Diagram Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Kelas Eksperimen.....	93
Grafik 4. 2 Diagram Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Kelas Kontrol	117

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner dan Hasil Pra-Penelitian	155
Lampiran 2. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	159
Lampiran 3. Kuesioner dan Hasil Penelitian.....	165
Lampiran 4. Hasil Pengujian SPSS.....	177
Lampiran 5. Rancangan Rencana Pembelajaran	179
Lampiran 6. Surat Penelitian dan Hasil Expert Judgement.....	193
Lampiran 7. Dokumentasi Tempat dan Pelaksanaan Penelitian	196
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	197

DAFTAR RUJUKAN

Buku

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif , dan R&D*. Alfabeta

Artikel Jurnal

- Afni Nuraini, O., Sativa, O., Nur Fitriani, S., Maesaroh, S., Aisyah Fil Miyzanaa, T., Agustin, T., & Marini, A. (2023). Relevansi Media *Virtual reality* Dengan Teori Albert Bandura Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Journal of Educational and Language Research, Online*, 3(2), 2807–2937. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Ainu, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Peta Digital ArcGIS Sebagai Media Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial*, 3(1), 91-100.
- Alfarizi, M., & Yugopuspito, P. (2020). Pengembangan Museum *Virtual reality* Berbasis Inkuiri Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan*, 21(2), 94-103.
- Alifah, H. N., Virgianti, U., Imam, M., Sarin, Z., Studi, P., Pendidik, P., Dasar, S., & Kudus, U. M. (2023). Systematic Literature Review : Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. 1(3).
- Asikin, N., Nevrita, N., & Alpindo, O. (2019). Pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis *virtual reality* untuk pendidik-pendidik IPA kota Tanjungpinang. *Jurnal Anugerah*, 1(2), 71-76.
- Azmi, M. N., Mansur, H., & Utama, A. H. (2024). Potensi Pemanfaatan *Virtual reality* Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 211-226.
- Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. (2022). Pimikiran abraham maslow tentang motivasi dalam belajar. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 37-48.

- Dahrani, D., & Sohiron, S. (2024). Penerapan Teori Harapan Victor Vroom dalam Meningkatkan Motivasi Kerja Karyawan. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(02), 1974-1987.
- Dewi, P. R. P. I., Wijayanti, N. M. W., & Juwana, I. D. P. (2022). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smk Negeri 4 Denpasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi*, 2(2), 98-109.
- Dewi, R. K. (2020). Pemanfaatan Media 3 Dimensi Berbasis *Virtual reality* Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 28-37.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Fardani, A. T. (2020). Penggunaan Teknologi *virtual reality* untuk sekolah menengah pertama pada tahun 2010-2020. *E-Tech*, 8(1), 391851.
- Hakim, V. N. (2023). Motivasi Di Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah Surabaya.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran pada masa pandemi covid-19. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65-70.
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10.
- Nafila, A., Utami, D., & Mardani, D. (2023). Teori Belajar Behaviorisme Ivan Pavlov dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri. *Journal on Education*, 5(4), 12332-12344.
- Najib, A. (2025) Pengaruh Motivasi Intrinsik Dan Lingkungan Pergaulan Terhadap Minat Berwirausaha Pada Mahasiswa Pendidikan IPS UPI. *S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Nuralim, N., Rizky, M. S., & Aguspriyani, Y. (2024). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dalam Mengatasi Kepercayaan Masyarakat Pada Bank Syariah

- Indonesia. *Musytari: Neraca Manajemen, Akuntansi, dan Ekonomi*, 3(2), 11-20.
- Perdana, D., Irawan, A. I., & Munadi, R. (2019). Implementation of a web based campus virtual tour for introducing Telkom university building. *International Journal if Simulation—Systems, Science & Technology*, 20(1), 1-6.
- Pratama, K. W., Roesminingsih, M. V., & Suhanadji, S. (2022). Strategi Peningkatan Motivasi Belajar di Masa Pandemi Covid-19 berdasarkan Pemetaan menurut Teori Motivasi McClelland pada Siswa Kelas V SD Labschool UNESA 2. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, 8(1), 322-338.
- Pratiwi, A. D., Amini, A., Nasution, E. M., Handayani, F., & Mawarny, N. P., (2023). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPS di Semua Tingkat Pendidikan Forma (SD, SMP, SMA). *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 606-617.
- Putra, A. S., & Aisyah, N. (2021). Sistem pembelajaran online menggunakan virtual reality. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (Vol. 3, pp. 295-303)*.
- Putra, P. B. A. A. (2019). Pengembangan aplikasi kuesioner survey berbasis web menggunakan skala likert dan guttman. *Jurnal Sains dan Informatika p-ISSN*, 2460, 173X.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Rahmawati, S., Paradia, P. A., & Noor, F. M. (2021). Meta Analisis Media Pembelajaran IPA SMP/MTS Berbasis Virtual reality. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 12-25.
- Ridha, M. (2020). Teori motivasi Mcclelland dan implikasinya dalam pembelajaran PAI. Palapa, 8(1), 1-16.
- Rismayani, L. D., Kertih, I. W., & Sendratari, L. P. (2020). Penanaman sikap sosial melalui pembelajaran ips. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(1), 8-15.

- Rosalina, L., & Junaidi, J. (2020). Hubungan minat belajar dengan hasil belajar pada pembelajaran sosiologi pada kelas XII IPS di SMAN 5 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(3), 175-181.
- Safitri, E. D. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini Ra Perwanida Lengkong. *J-Sanak: Jurnal Kajian Anak*, 5(02), 1-12.
- Setyawan, M. D., El Hakim, L., & Aziz, T. A. (2023). Kajian Peran *Virtual reality* (VR) Untuk Membangun Kemampuan Dialogis Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(02), 122-131.
- Shabir, A. (2022). Uji coba penggunaan teknologi *virtual reality* sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 696-702.
- Sihombing, T. J., (2023). Efektivitas Buku Teks Pembelajaran IPS Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandung. *Tesis S1, Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Sitepu, E. N. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. 1, 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721-2731.
- Sudaria, Putra, A. S., & Novembrianto, Y. (2021). TEKINFO Vol. 22, No. 1, April 2021| 100 Sistem Manajemen Pelayanan Pelanggan Menggunakan PHP Dan MySQL(Studi Kasus pada Toko Surya). *TEKINFO*, 22(1), 100-116.
- Sugiarni, R., Inayah, S., Herman, T., Juandi, D., Pahmi, S., Supriyadi, E., ... & Fauzi, A. L. (2022). Sosialisasi Penggunaan Teknologi *Virtual reality* dan Augmented Reality dalam Pembelajaran untuk Menyongsong Era Metaverse. *Jurnal Abdi Nusa*, 2(3), 134-140.
- Supriadi, M., & Hignasari, L. V. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis *virtual reality* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik

- Sekolah Dasar. *KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi dan Komputer)*, 3(1).
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24-36.
- Tsaaqib, A., Buchori, A., & Endahwuri, D. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Virtual reality* (Vr) Pada Materi Trigonometri Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa SMA. *JIPMat*, 7(1), 11-19.
- Ulva, A. F. (2022). 3D Visualisation of Exhibition With *Virtual reality* Concept Based on Web and Mobile. *Prosiding SNFT Unimal 2022*, 68–80. <https://snft2022.ft.unimal.ac.id/SI/009-SI.pdf>.
- Utari, S. D., Agustin, M. L., Dzikri, A. M., & Ayundasari, L. (2021). Perancangan aplikasi *virtual reality* cagar budaya untuk pembelajaran sejarah lokal. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 4(2), 103-114.
- Wahid, H. S. A.,. (2022). Pengaruh Tayangan Animasi Nussa dan Rarra Terhadap karakter kejujuran peserta didik dalam pembelajaran IPS, *Repository.upi.edu*.
- Wahyudi, A. (2022). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ips. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Kependidikan Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah. *JESS: Jurnal Education Social Science*, 2(1), 51-61.
- Wibowo, T. U. S. H., Maryuni, Y., Nurhasanah, A., & Willdianti, D. (2020). Pemanfaatan Virtual Tour Museum (VTM) dalam pembelajaran sejarah di masa pandemi covid-19. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 3, No. 1, pp. 402-408)*.
- Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Pendidik Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 26–32. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v3i2.110>.

Sumber dari Internet

- Ariatama, S., Adha, M. M., Rohman, R., Hartino, A. T., & Eska, P. U. (2021). Penggunaan Teknologi *Virtual reality* (Vr) Sebagai Upaya Eskalasi Minat Dan Optimalisasi Dalam Proses Pembelajaran Secara Online Dimasa Pandemi. In Semnas FKIP 2021, *Seminar Nasional Pendidikan Fakultas Kependidikan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung* 16 Februari 2021, Bandar Lampung.
- Badan Pusat Statistik (2022), Statistik Pendidikan 2022, <https://www.bps.go.id/id/publication/2022/11/25/a80bdf8c85bc28a4e6566661/statistik-pendidikan-2022.html>, Online, dibuka pada 14-11-2024
- Badan Pusat Statistik (2023), Statistik Pendidikan 2023, <https://www.bps.go.id/id/publication/2023/11/24/54557f7c1bd32f187f3cda b5/statistik-pendidikan-2023.html>, Online, dibuka pada 01-11-2024
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Indiana University. [Online].
- Kemdikbudristek, (2021). Dorong Pemulihan Pembelajaran di Masa Pandemi, *Kurikulum Nasional Siapkan Tiga Opsi* <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/12/dorong-pemulihan-pembelajaran-di-masa-pandemi-kurikulum-nasional-siapkan-tiga-opsi>.
- Pusat Penilaian Pendidikan, (2019), *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*, <http://118.98.227.96/RaporUN/statistikumum.aspx>, Online 31-01-2025.
- Pusdatin.kemdikbud.go.id, (2022), Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran dalam Adaptasi Pandemi Covid-19, dibuka online, <https://pusdatin.kemdikbud.go.id/pemanfaatan-teknologi-pembelajaran-dalam-adaptasi-pandemi-covid-19/>. Pada 04-11-2024.
- Rohani. (2020). *Media Pembelajaran*. Repository.Uinsu, 23

