

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
BAB I PEMBAHASAN.....	1
1.1. Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2. Rumusan Masalah Penelitian .....	6
1.3. Tujuan Penelitian .....	6
1.4. Manfaat Penelitian .....	6
1.4.1. Manfaat Teoritis .....	7
1.4.2. Manfaat Praktis .....	7
1.5. Struktur Organisasi Skripsi .....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	9
2.1. Latar Belakang Penelitian .....	9
2.2. Media .....	10
2.3. Media Pembelajaran .....	11
2.3.1. Pengertian Media Pembelajaran .....	11
2.3.2. Fungsi Media Pembelajaran .....	13
2.3.3. Klasifikasi Media Pembelajaran .....	14
2.3.4. Jenis Media Pembelajaran .....	16
2.3.5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	17
2.3.6. Computer Assisted Instruction (CAI) .....	19
2.3.7. Mobile Learning .....	20
2.3.8. Hukum Persepsi Gestalt.....	20
2.3.9. Evaluasi Media Pembelajaran .....	22

2.4. Culture View Virtual Reality .....	22
2.4.1. Definisi VR.....	22
2.4.2. VR Sebagai Media Pembelajaran .....	23
2.5. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Social (IPS) .....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
3.1. Desain Penelitian .....	27
3.1.1. Identifikasi Masalah .....	29
3.1.2. Mendeskripsikan Tujuan .....	29
3.1.3. Desain dan Pengembangan Produk .....	30
3.1.4. Ujicoba Produk .....	31
3.1.5. Evaluasi Hasil Ujicoba .....	32
3.1.6. Mengkomunikasikan Hasil Ujicoba .....	32
3.2. Partisipan dan Tempat Ujicoba .....	33
3.3. Pengumpulan Data .....	33
3.3.1. Dokumentasi .....	34
3.3.2. Observasi .....	34
3.3.3. Wawancara .....	35
3.3.4. Lembar Penilaian Evaluasi Media Pembelajaran .....	37
3.4. Analisis Data .....	39
3.4.1. Mereduksi Data.....	40
3.4.2. Penyajian Data.....	40
3.4.3. Penarikan/Verifikasi Kesimpulan.....	40
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>41</b>
4.1. Hasil Penelitian .....	41
4.1.1. Desain Media Pembelajaran Culture View Virtual Reality untuk Pokok Bahasan Keragaman Etnik dan Budaya .....	41
4.1.2. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Culture View VR	

.....	116
4.1.3. Penilaian Ahli Terhadap Media Pembelajaran Culture View VR.....	126
4.1.4. Respons Siswa dan Guru Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Culture View VR.....	129
4.2. Pembahasan Penelitian	137
4.2.1. Desain Media Pembelajaran Culture View Virtual Reality untuk Pokok Bahasan Keragaman Etnik dan Budaya	137
4.2.2. Proses Pengembangan Media dari Media Pembelajaran Culture View Virtual Reality	140
4.2.3. Penilaian Ahli pada Aspek Konten dan Media dari Media Pembelajaran Culture View Virtual Reality	142
4.2.4. Respons Siswa dan Guru Terhadap Media Pembelajaran Culture View Virtual Reality	144
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI .....	145
5.1. Simpulan .....	145
5.1.1. Simpulan Umum .....	145
5.1.2. Simpulan Khusus .....	145

5.2. Implikasi.....	146
---------------------	-----

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 Penilaian Pedoman Pengembangan Media .....	30
Tabel 3. 2 Kisi-kisi pedoman dokumentasi.....	33
Tabel 3. 3 Kisi-kisi pedoman observasi.....	34
Tabel 3. 4 Kisi-kisi pedoman wawancara untuk siswa.....	34
Tabel 3. 5 Kisi-kisi pedoman wawancara untuk guru. ....	35
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen lembar penilaian evaluasi media untuk Ahli Media.....	36
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen lembar penilaian evaluasi media untuk Ahli Materi.....	37
Tabel 3. 8 Skala Likert .....	38
Tabel 4. 1 Silabus Mata pelajaran IPS SMP .....	43
Tabel 4. 2 Silabus Mata Pelajaran IPS Kelas VII .....	46
Tabel 4. 3 Kompetensi Dasar pada Silabus.....	47
Tabel 4. 4 Kompetensi Dasar Terpilih .....	51
Tabel 4. 5 Karakteristik Pokok Bahasan Keragaman Etnik dan Budaya.....	52
Tabel 4. 6 Karakteristik Siswa dan Guru.....	53
Tabel 4. 7 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	54
Tabel 4. 8 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	58
Tabel 4. 9 Spesifikasi komputer yang dibutuhkan.....	59
Tabel 4. 10 Spesifikasi Perangkat Keras yang Beredar di Pasaran.....	59
Tabel 4. 11 Spesifikasi Minimum Ponsel Pintar yang Dibutuhkan.....	60

Azis Maulana Ihsan, 2017

*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CULTURE VIEW VIRTUAL REALITY UNTUK MATA PELAJARAN IPS PADA POKOK BAHASAN KERAGAM ETNIK DAN BUDAYA*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 4. 12 Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran.....	61
Tabel 4. 13 GBPM.....	64
Tabel 4. 14 Storyboard .....	66
Tabel 4. 15 RPP.....	89
Tabel 4. 16 Wireframe .....	97
Tabel 4. 17 Desain Antarmuka.....	107
Tabel 4. 18 Black Box Test.....	124
Tabel 4. 19 Penilaian Ahli Materi.....	126
Tabel 4. 20 Penilaian Ahli Media.....	128
Tabel 4. 21 Respons Siswa.....	130
Tabel 4. 22 Log Penggunaan Aplikasi oleh Siswa.....	132
Tabel 4. 23 Respons Guru.....	133
Tabel 4. 24 Log Penggunaan Aplikasi oleh Guru.....	135
Tabel 4. 25 Hasil Obsevasi Kelas.....	136

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Nilai pada pokok bahasan Keragaman Etnik dan Budaya di SMP Negeri 12 Bandung tahun 2016.....	1
Gambar 2. 1 Kerucut pengalaman Edgar Dale.....	15
Gambar 2. 2 Contoh Hukum Kesamaan .....	20
Gambar 2. 3 Contoh Hukum Kelanjutan .....	21
Gambar 3. 1 Prosedur penelitian model D&D menurut Peffers dkk .....	28
Gambar 3. 2 Prosedur pengembangan aplikasi .....	30
Gambar 3. 3 Prosedur ujicoba.....	31
Gambar 3. 4 Komponen analisis data kualitatif menurut Miles.....	39
Gambar 4. 1 Diagram alur media pembelajaran CultureView VR .....	96
Gambar 4. 2 Kamera Ricoh Theta S100	
Gambar 4. 3 Membuka gambar 360° pada aplikasi Pano2VR.....	101
Gambar 4. 4 Mengatur Leveling .....	101
Gambar 4. 5 Membuka gambar 360° pada aplikasi Pano2VR102	
Gambar 4. 6 Menghilangkan gambar peneliti yang tertangkap kamera .....	103
Gambar 4. 7 Melakukan Export.....	103
Gambar 4. 8 Hasil akhir gambar 360° .....	104
Gambar 4. 9 Menambahkan gambar dan lagu daerah pada Adobe AE .....	104

Gambar 4. 10 Rendering pada Adobe After Effect.....	105
Gambar 4. 11 Proses injeksi metadat .....	105
Gambar 4. 12 Membuat dokumen baru.....	106
Gambar 4. 13 Proses pembuatan desain antarmuka.....	107
Gambar 4. 14 Proses Export.....	107
Gambar 4. 15 Proses pembuatan elemen animasi .....	116
Gambar 4. 16 Membuat projek baru .....	116
Gambar 4. 17 Mengatur Player Setting.....	117
Gambar 4. 18 Membuat Scene baru .....	117
Gambar 4. 19 Membuat Scene baru .....	118
Gambar 4. 20 Membuat tombol .....	119
Gambar 4. 21 Mengatur tombol untuk berpindah halaman .....	119
Gambar 4. 22 Mengatur fitur Scroll Snap.....	120
Gambar 4. 23 Menambahkan shader pada objek sphere.....	120
Gambar 4. 24 Tabel pada database .....	121
Gambar 4. 25 Pengaturan halaman pemasukan data ke server .....	122
Gambar 4. 26 Menampilkan data peringkat perolehan poin dari database ...	122
Gambar 4. 27 Penambahan tombol untuk membuka video 360° di Youtube	123
Gambar 4. 28 Proses build aplikasi.....	124