

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VIRTUAL*  
*MUSEUM 3D* PADA MATERI 3 PILAR BUDAYA CIANJUR DI SMAN 1  
CIBEKER**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia



Disusun Oleh:  
**Rizki Priutama**  
**1806260**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA  
KAMPUS UPI DI CIBIRU  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VIRTUAL*  
*MUSEUM 3D* PADA MATERI 3 PILAR BUDAYA CIANJUR DI SMAN 1  
CIBEBER**

Oleh:  
Rizki Priutama

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia

© Rizki Priutama  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi oleh Undang-Undang  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian  
Dengan dicetak ulang, di fotocopy, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis

## ABSTRAK

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIRTUAL MUSEUM PADA MATERI 3 PILAR BUDAYA CIANJUR DI SMAN 1 CIBEBER

(Penelitian Pengembangan Pada Pembelajaran Bahasa Sunda Kelas XII SMA)

**RIZKI PRIUTAMA**

**1806260**

Penelitian ini merupakan penelitian yang diawali oleh ketertarikan peneliti terhadap budaya daerah, yang juga merupakan peraturan daerah tentang pelaksanaan 3 pilar budaya Cianjur yang kini telah dimasukkan kedalam proses pembelajaran pada muatan lokal bahasa sunda, namun dalam proses pembelajarannya sendiri guru mata pelajaran bahasa sunda di SMAN 1 Cibeber sulit untuk memberikan nuansa pembelajaran baru yang relevan bagi siswa/i. Pada dasarnya kegiatan belajar dapat diwujudkan melalui media pembelajaran yang mampu melatih kepekaan siswa terhadap pentingnya pelestarian budaya daerah. Dari segi empiris guru belum memiliki salah satu alternatif penggunaan media pembelajaran yang relevan untuk menunjang pemahaman siswa pada mata pelajaran muatan lokal bahasa sunda materi 3 pilar budaya Cianjur. Salah satu alternatif yang telah dimunculkan oleh peneliti yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis *virtual museum 3d* pada materi 3 pilar budaya Cianjur di SMAN 1 Cibeber dalam mengenalkan budaya daerah. Pengembangan media pembelajaran berbasis *virtual museum 3d* tujuannya adalah untuk mengembangkan serta untuk mengetahui seberapa efektivitas media pembelajaran berbasis *virtual museum 3d* pada materi 3 pilar budaya Cianjur untuk siswa/i SMAN 1 Cibeber. Desain penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis* (Analisis Masalah), *Design* (Desain Rancangan Produk), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian ini melibatkan ahli materi, ahli media, dan peserta didik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan penilaian dari ahli materi dalam kriteria Sangat Layak (100%), dari ahli media dalam kriteria Sangat Layak (92%) serta dari peserta didik mendapat nilai dengan presentase (93,7%)

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Virtual museum* , 3 Pilar Budaya Cianjur.

## ABSTRACT

### DEVELOPMENT OF VIRTUAL MUSEUM-BASED LEARNING MEDIA ON THE MATERIAL OF THE 3 PILLARS OF CIANJUR CULTURE IN SMAN 1 CIBEKER

(Development Research on Sundanese Language Learning Class XII SMA)

**RIZKI PRIUTAMA**

**1806260**

This research is a research that was initiated by the researcher's interest in regional culture, which is also a regional regulation on the implementation of the 3 pillars of Cianjur culture which has now been incorporated into the learning process on the local content of the Sundanese language, but in the learning process itself the teacher of the Sundanese language subject at SMAN 1 Cibeker is difficult to provide new learning nuances that are relevant to students. Basically, learning activities can be realized through learning media that are able to train students' sensitivity to the importance of preserving regional culture. From an empirical point of view, teachers do not have one of the alternatives to the use of relevant learning media to support students' understanding of the subject of local content of the Sundanese language material 3 pillars of Cianjur culture. One of the alternatives that has been raised by researchers is to develop *a virtual 3d museum-based* learning media on the material of the 3 pillars of Cianjur culture for students of SMAN 1 Cibeker in introducing regional culture. The development of 3d museum virtual-based learning media is to develop and to find out how effective the 3d museum virtual-based learning media is on the material of the 3 pillars of Cianjur culture for students of SMAN 1 Cibeker. The design of this study uses the ADDIE model which consists of the *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* stages. This research involves material experts, media experts, and learners. The results of this study showed assessments from material experts in the Very Decent criteria (100%), from media experts in the Very Decent criteria (92%) as well as from learners scored with a percentage (93.7%)

**Keywords: Learning Media, 3D Virtual Museum, 3 Pillars of Cianjur Culture.**

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	3
KATA PENGANTAR .....	i
ABSTRAK .....	iii
ABSTRACT .....	iv
DAFTAR ISI.....	v
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	5
1.3. Tujuan Penelitian .....	5
1.4. Manfaat Penelitian .....	5
1.5. Struktur Organisasi.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	7
2.1 Sejarah 3 Pilar Budaya Cianjur .....	7
2.2 Media Pembelajaran.....	9
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.2.2 Fungsi dan Peran Media Pembelajaran .....	10
2.2.3 Jenis Jenis Media Pembelajaran .....	12
2.2.4 Kriteria Evaluasi media pembelajaran .....	13
2.2.5 Kriteria Mereviu Kualitas Perangkat Lunak.....	14
2.2.6 Psikologi warna dalam Media Pembelajaran.....	15
2.3 Pengembangan dan Pemanfaatan <i>Virtual museum 3d</i> sebagai media pembelajaran Bahasa Sunda .....	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	21
3.1 Metode dan Desain Penelitian.....	21
3.2 Instrumen Pengumpulan Data .....	24
3.3 Analisis Data .....	28
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....	31
4.1 Hasil dan Pembahasan.....	31
4.1.1 Analisis.....	31
4.1.2 Desain.....	32
4.1.3 Pengembangan ( <i>development</i> ) .....	38
4.1.4 Implemetasi .....	57

4.1.4.1	Penilaian Peserta Didik Terhadap media pembelajaran berbasis virtual museum 3d .....	57
4.2	Pembahasan.....	59
4.2.1	Desain Pengembangan Media Pembelajaran berbasis <i>virtual museum 3d</i> .....	59
4.2.2	Langkah-Langkah pengembangan media pembelajaran berbasis <i>virtual museum 3d</i> .....	61
4.2.2.1	Pengumpulan Bahan .....	61
4.2.2.2	Perancangan.....	61
4.2.2.3	Pembuatan Aplikasi .....	62
4.2.2.4	Penilaian Para Ahli .....	62
4.2.3	Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran berbasis <i>virtual museum 3d</i> materi 3 pilar budaya Cianjur.....	62
BAB V	KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI .....	63
5.1	Kesimpulan.....	63
5.2	Implikasi .....	64
5.3	Rekomendasi.....	64
	DAFTAR PUSTAKA .....	65
	LAMPIRAN.....	69

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Halaman Awal Aplikasi .....	9
Gambar 2. 2 Opsi Maenpo .....	9
Gambar 2. 3 Proses komunikasi yang berhasil (Sanjaya, 2013) .....	9
Gambar 4. 3 Diagram flowchart.....	35
Gambar 4. 4 Wireframe Aplikasi Virtual museum 3d .....	35
Gambar 4. 5 Filosofi Logo .....	36
Gambar 4. 7 Pembuatan aset 3d di Software 3D Blender & Unity .....	40
Gambar 4. 7 Pembuatan aset grafis 2D .....	41
Gambar 4. 8 Proses development and builder di Software Unity .....	42

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 2 Instrument pengumpulan data .....	25
Tabel 3. 3 Kisi-kisi angket validasi media .....	25
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Ahli Materi Bahasa Sunda.....	27
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Peserta Didik.....	28
Tabel 3. 6 Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert (Riduwan, 2012).....	29
Tabel 3. 7 Penilaian ahli materi.....	47
Tabel 4. 8 Penilaian ahli materi setiap aspek .....	49
Tabel 3. 9 tabel ahli media .....	51
Tabel 4. 10 Penilaian ahli media setiap aspek.....	54