

# **Pengembangan Media Virtual Reality (VR) Berbasis Etnosains Relief Jataka Candi Borobudur guna Meningkatkan Hasil dan Motivasi Belajar Peserta Didik**

**Oleh: Widodo Setiyo Wibowo, Allesius Maryanto, Sabar Nurohman**

## **ABSTRAK**

Materi klasifikasi makhluk hidup sering dianggap sulit dipahami bagi peserta didik sehingga motivasi dan hasil belajarnya kurang optimal. Untuk mengatasinya dapat dilakukan dengan menyajikan relief Jataka Candi Borobudur yang bercerita tentang flora, fauna, dan lingkungan dengan tinjauan etnosains. Tujuan penelitian ini adalah: (1) Menghasilkan VR bermuatan etnosains Relief Jataka Candi Borobudur yang memiliki kelayakan untuk diterapkan dalam pembelajaran (2) Menguji kepraktisan VR bermuatan etnosains Relief Jataka Candi Borobudur untuk digunakan dalam pembelajaran.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan Pendidikan/ *Educational Reseach and Development* (R&D). Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada Model R&D yang dikembangkan oleh Borg & Gall dengan membatasi hingga langkah *main product revision*. Pada prosesnya, penelitian ini akan menggunakan metode Focus Group Discussion (FGD). Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi ahli dan lembar respon pengguna. Penialain ahli dan respon pengguna dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil dari penelitian menunjukkan: 1) produk VR bermuatan etnosains Relief Jataka Candi Borobudur yang dikembangkan dinyatakan "sangat layak" digunakan dalam pembelajaran dan berpotensi meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, 2) produk VR bermuatan etnosains Relief Jataka Candi Borobudur yang dikembangkan dinyatakan "sangat praktis" digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Virtual Reality (VR), Etnosains, Relief Jataka Candi Borobudur, Hasil Belajar, Motivasi Belajar*