

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul : Efektivitas Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis *Virtual Reality* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran BTIK di SMP Negeri 1 Bone Raya

Telah dipertahankan dihadapan Sidang Dewan Penguji Skripsi pada :

Hari : Selasa  
Tanggal : 26 April 2022  
Waktu : 10.00 s/d 12.00 WITA

Oleh

Nama : Sutin A. Musa  
NIM : 532415028

### Penguji Skripsi

Penguji 1 : Manda Rohandi, S.Kom, M.Kom (.....)  
NIP.19830514 200604 1 004

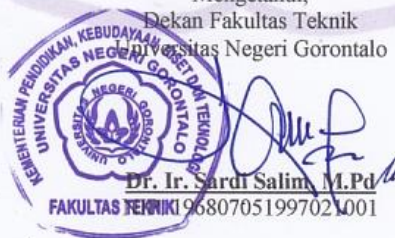
Penguji 2 : Lilyan Hadjaratie, S.Kom, M.Si (.....)  
NIP. 19800417 200212 2 002

Penguji 3 : Rampi Yusuf, S.Kom, MT (.....)  
NIP. 19811023 200604 1 002

Penguji 4 : Dian Novian, S.Kom, MT (.....)  
NIP. 197511242001121001

Penguji 5 : Rahman Takdir, S.Kom, M.Cs (.....)  
NIP. 197903312012121001

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Gorontalo





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

Jl. B.J. Habibie Desa Moutong Kecamatan. Tilongkabila Kab. Bone Bolango  
Telepon (0435) 821152 Faximile (0435) 821752  
Laman [www.ung.ac.id](http://www.ung.ac.id)

---

---

**PERSETUJUAN MENGIKUTI SIDANG SKRIPSI**

Dengan ini dinyatakan bahwa mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Sutin A. Musa  
NIM : 532415028  
Judul Penelitian : Efektivitas Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis  
Virtual Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas  
VII Pada Mata Pelajaran BTIK Di SMP Negeri 1 Bone Raya  
Program Studi : S1-Pendidikan Teknologi Informasi  
Jurusan : Teknik Informatika

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada :

**Sidang Skripsi**

Gorontalo, April 2022

Pembimbing 1

**Dian Novian, S.Kom., MT**  
NIP. 19751124 200112 1 001

Pembimbing 2

**Rahman Takdir, S.Kom., M.Cs**  
NIP. 19790931 201212 1 001

## INTISARI

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan Surat Edaran No. 5901/D/KR/2019 tentang Kesiapan Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas dalam Menerapkan Informatika Sebagai Mata Pelajaran Pada Tahun Ajaran 2019/2020, namun didalam lampiran surat edaran tersebut SMP Negeri 1 Bone Raya tidak termasuk dalam daftar sekolah yang dapat menerapkan mata pelajaran Informatika itu sendiri. Salah satu penyebabnya adalah tidak adanya tenaga pendidik yang bersertifikat guru informatika, sehingga hanya dapat menyelenggarakan pembelajaran Bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi (BTIK) yang dilaksanakan dalam bentuk bimbingan yang terfokus pada pemaparan materi yang diajarkan dengan masih menggunakan metode ceramah dan persentase ppt (konvensional) sehingga siswa terlihat pasif dan tidak punya semangat belajar dikarenakan bahan ajar yang digunakan belum menyisipkan teknologi didalamnya khususnya pada materi pengenalan perangkat keras komputer sebab pada materi tersebut menuntut guru untuk dapat menunjukkan secara nyata bentuk, fungsi dan prinsip kerja setiap perangkat keras yang dalam komputer itu sendiri namun terkendala dengan tidak tersedianya kit praktikum TIK yang dapat menunjang pembelajaran BTIK itu sendiri. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran mobile learning berbasis virtual reality terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran BTIK di SMP Negeri 1 Bone Raya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari nilai rata-rata kelas kontrol ( $79,17 > 72,00$ ), dimana ini berarti bahwa hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran mobile learning berbasis virtual reality lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bone Raya pada mata pelajaran BTIK materi pengenalan perangkat keras komputer terbukti dapat ditingkatkan menggunakan media pembelajaran mobile learning berbasis virtual reality.

Kata Kunci: Informatika, Mobile Learning, Virtual Reality.

### Abstract

The Ministry of Education and Culture issued Circular No. 5901/D/KR/2019 concerning the Readiness of Junior High Schools and Senior High Schools in Applying Informatics as a Subject in the 2019/2020 Academic Year, but in the attachment to the circular, SMP Negeri 1 Bone Raya is not included in the list of schools that can apply the Informatics subject. One of the causes is the unavailability of teacher who are certified as informatics teacher, so they can only organize Information and Communication Technology (BTIK) Guidance learning which is carried out in the form of guidance that focuses on the presentation by still using the lecture method and the percentage of PPT (conventional) so that students look passive and do not have the enthusiasm to learn because the teaching materials used have not included technology in it, especially in the introduction of computer hardware due to the material requires the teacher to be able to clearly show the form, function, and working principle of each hardware in the computer itself. However, it is constrained by the unavailability of ICT practical kits that can support BTIK learning. This research is an experimental study that aims to determine the effect of virtual reality-based mobile learning media on the learning outcomes of grade VII students in the BTIK subject at SMP Negeri 1 Bone Raya. The results show that the average value of the experimental class is greater than the average value of the control class ( $79,17 > 72,00$ ), which means that the learning outcomes of students who are taught using virtual reality-based mobile learning media are better than those who are taught using conventional learning. Thus, the learning outcomes of grade VII students of SMP Negeri 1 Bone Raya in BTIK subjects on the introduction to computer hardware have been proven to be improved using virtual reality-based mobile learning media.

**Keywords:** Informatics, Mobile Learning, Virtual Reality.

UPT BAHASA

@ 2022 Information Technology Education FT UNG