

ABSTRAK

METaverse UNTUK PENGENALAN RUANGAN SEKOLAH (STUDI KASUS: SEKOLAH DASAR MI MUHAMMADIYAH SERBAJADI NATAR)

*Metaverse for room's Introduction School at
Junior School Muhammadiyah Serbajadi Natar*

Oleh:

M. Fikri Anwari

18312162

Pengenalan ruangan sekolah merupakan salah satu aspek yang penting bagi siswa/siswi baru dalam memahami tata letak ruangan yang ada pada sekolahnya. Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi *metaverse* pengenalan ruangan pada sekolah dasar MI Muhammadiyah Sebjadi Natar berbasis *android*. Hal ini didasarkan pada perkembangan teknologi yang sedang berkembang dengan sangat pesat terutama di dunia pendidikan. Perancangan aplikasi dibuat dengan memanfaatkan teknologi yang sudah banyak orang ketahui saat ini ialah *virtual reality* yang biasa disingkat VR yang nantinya akan digunakan dalam proses pengenalan ruangan oleh siswa/siswi. Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini menggunakan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dengan menekankan 6 tahap pengembangan yaitu konsep, desain, pengumpulan data, pemasangan, pengujian, dan distribusi. Pengujian aplikasi *metaverse* pengenalan ruangan sekolah ini menggunakan ISO 25010 yang meliputi *Functionality*, *Usability* dan *Probability* sebagai pengukur keberhasilan aplikasi. Kemudian dari ketiga aspek tersebut yang berupa kuesioner dihitung menggunakan skala likert dimana ini merupakan cara untuk menghitung atau mengukur pendapat dari responden. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi pengenalan ruangan yang dapat mempermudah guru dalam melakukan kegiatan pengenalan ruangan serta dapat menjadi media pengenalan alternatif baru yang lebih efektif dan menarik untuk siswa/siswi.

Kata Kunci: ISO 25010, MDLC, Pengenalan Ruangan, Skala Likert, Virtual Reality