

# **MEDIA PEMBELAJARAN BIOTA LAUT MELALUI TOUR MENYELAM BERBASIS VIRTUAL REALITY ANDROID CARDBOARD**

*(MEDIA LEARNING OF MARINE LIFE THROUGH DIVE TOUR BASED VIRTUAL  
REALITY OF ANDROID CARDBOARD)*

**Angga Maulana Bahruddin Adkha**  
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi  
Universitas Semarang  
[adhaangga@gmail.com](mailto:adhaangga@gmail.com)

## **ABSTRACT**

*Many of the children in the study animals and plants in particular about living creatures that are in the sea only viewed and read from the book, so the lack of interest in children for more study. Because it is possible for most of them it is so boring. The current development of media of instruction for kids pretty rapidly. This provides advantages for children in learning and understanding the learning coverage are given. Research methodology used includes primary and secondary data by the method of data collection in the form of a study library, observation and interview padawisatawan as well as the surrounding communities. System development method using a model prototype which includes listening to the opinions of consumers, build or update your mockup, and consumers see or test a mockup. This system based virtual reality of android cardboard. The results of this research in the form of virtual reality-based android application that can be accessed on Smartphones so it is easy to learn and use.*

*Keywords: media, learning, marine life, virtual reality, android, cardboard*

## **ABSTRAK**

Banyak anak-anak dalam mempelajari hewan dan tumbuhan khususnya tentang makhluk hidup yang ada di laut hanya melihat dan membaca dari buku saja, sehingga kurang adanya ketertarikan anak-anak untuk lebih mempelajari. Karena mungkin bagi kebanyakan mereka hal tersebut sangat membosankan. Saat ini perkembangan media pembelajaran untuk anak-anak cukup pesat. Hal ini memberikan keuntungan bagi anak-anak dalam mempelajari dan memahami cakupan pembelajaran yang diberikan. Metodologi penelitian yang digunakan meliputi data primer dan sekunder dengan metode pengumpulan data berupa studi kepustakaan, observasi dan wawancara padawisatawan maupun masyarakat sekitar. Metode pengembangan sistemnya menggunakan model *prototype* yang meliputi mendengarkan pendapat konsumen, Membangun atau memperbarui *mockup*, dan konsumen melihat atau menguji *mockup*. Sistem ini berbasis *virtual reality android cardboard*. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi android berbasis *virtual reality* yang dapat diakses di *smartphone* sehingga mudah untuk dipelajari dan digunakan.

Kata Kunci : Media, Belajar, Biota Laut, *Virtual Reality*, *Android*, *Cardboard*