



Extended Reality Solar System Learning Application Using MDLC: Aplikasi Pembelajaran Tata Surya Berbasis Realitas Terluas Menggunakan MDLC

Reza Kurnia Ramadhani¹⁾, Cindy Taurusta²⁾, Ade Eviyanti³⁾, Sumarno⁴⁾
^{1, 2, 3, 4*}Program Studi Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

General Background: Astronomy learning commonly relies on conventional media such as textbooks, static images, and globe models that provide limited interactivity for understanding planetary structures and movements. **Specific Background:** Extended Reality (XR) technology offers immersive three-dimensional visualization and interactive navigation that can support more engaging educational experiences in solar system learning. **Knowledge Gap:** Previous learning approaches have not sufficiently integrated immersive XR features with structured multimedia development methods for interactive solar system visualization and recognition. **Aims:** This study aimed to develop an Extended Reality application for solar system visualization and recognition using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method as an interactive learning medium. **Results:** The application was developed through the stages of concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. The system provides three-dimensional planetary visualization, teleportation-based navigation, tutorial videos, and interactive planetary information. Evaluation using a Likert-scale questionnaire involving students and informatics laboratory assistants produced a feasibility score of 432 out of 500, with a percentage value of 86.4%, categorized as very good. **Novelty:** The study presents an XR-based solar system application that combines immersive interaction, interactive planetary exploration, and MDLC-based multimedia development within a single educational platform. **Implications:** The application can be utilized as an alternative interactive learning medium for astronomy education and supports technology-based learning experiences in higher education environments.

Highlights:

- Immersive planetary exploration was implemented through interactive three-dimensional navigation and teleport features.
- Multimedia Development Life Cycle stages structured the application design, testing, and deployment process.
- Feasibility evaluation achieved an 86.4% score within the very good category from student and laboratory assistant assessments.

Keywords: Extended Reality; Solar System; Interactive Learning Media; Multimedia Development Life Cycle; Three Dimensional Visualization

OPEN ACCESS

ISSN 2503 3492 (online)

*Correspondence:

Cindy Taurusta
cindytaurusta@umsida.ac.id

Citation:

Cindy Taurusta
(2026) Extended Reality Solar System Learning Application Using MDLC: Aplikasi Pembelajaran Tata Surya Berbasis Realitas Terluas Menggunakan MDLC

Journal of Information and Computer Technology Education.
10.21070/jicte.v10i1.17162

PENDAHULUAN

Di sekolah, siswa biasanya mempelajari sistem tata surya menggunakan alat-alat umum seperti buku teks, gambar, atau model globe 3D. Alat-alat ini seringkali tidak dapat menunjukkan bagaimana planet-planet bergerak atau menyoroti fitur-fitur khusus mereka secara dinamis, yang membuat siswa sulit untuk benar-benar memahami di mana planet-planet berada, bagaimana mereka bergerak, dan seperti apa bentuknya. Seiring dengan perkembangan teknologi, terutama di bidang Extended Reality (XR) yang mencakup Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), dan Mixed Reality (MR), terdapat peluang untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. XR dapat dengan mulus menambahkan objek virtual 3D ke dunia nyata secara real-time, dan teknologi ini semakin populer di bidang pendidikan. Hal ini membantu siswa lebih terlibat dan memahami materi yang dipelajari dengan lebih baik.[1]

Dalam pelajaran astronomi, XR membantu siswa menjelajahi sistem tata surya dengan menggunakan model digital interaktif yang dapat mereka putar dan kendalikan. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu mereka memahami konsep-konsep sains dengan lebih baik [2]. Studi terbaru lainnya menunjukkan bahwa penggunaan teknologi XR dapat sangat membantu orang belajar dengan lebih baik, terutama ketika mereka belajar melalui praktik langsung dan berperan aktif. Hasil dari studi-studi ini sangat kuat dan menunjukkan efek yang sama berulang kali [3].

Studi-studi terbaru menunjukkan bahwa penggunaan teknologi XR dapat benar-benar membantu orang belajar dengan lebih efektif, terutama ketika mereka mendapatkan pengalaman praktis dan terlibat secara aktif. Hasil dari studi-studi ini sangat jelas dan menunjukkan efek positif yang sama setiap kali.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang diketahui efektif dalam menciptakan materi pembelajaran interaktif berbasis teknologi. MDLC terdiri dari enam langkah utama: Konsep, Desain, Pengumpulan Bahan, Perakitan, Pengujian, dan Distribusi [4]. Tahapan ini memastikan bahwa setiap bagian dalam proses pengembangan aplikasi dilakukan dengan jelas dan terorganisir, mulai dari merumuskan ide hingga membuat produk akhir siap digunakan dan memenuhi standar pendidikan yang baik [4]. Sebagai contoh nyata penggunaan MDLC, sebuah studi menciptakan materi pembelajaran interaktif tentang alat musik tradisional Indonesia. Para peneliti terlebih dahulu menguji aplikasi

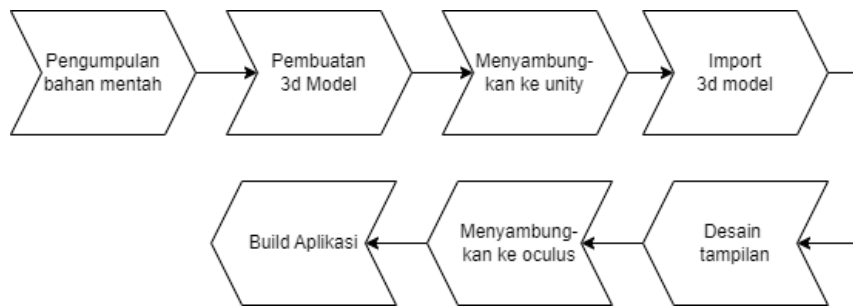
tersebut melalui uji alpha, dan menemukan bahwa semua fitur berfungsi dengan baik. Kemudian, mereka melakukan uji beta dengan 36 orang, dan skor rata-rata yang diperoleh adalah 4,52 dari 5. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi tersebut berkualitas baik dan cocok digunakan sebagai materi pembelajaran [4].

Diagram pada Gambar 1 menunjukkan enam langkah utama dari metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC): Konsep, Desain, Pengumpulan Materi, Perakitan, Pengujian, dan Distribusi. Saat mengembangkan aplikasi XR untuk pengenalan sistem tata surya ini, MDLC dipilih karena membantu menggabungkan visual 3D, suara, dan interaksi pengguna secara efektif [5]. Metode ini juga memudahkan pengujian dan perbaikan aplikasi sebelum dirilis, memastikan produk akhir lebih sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

III. HASIL dan PEMBAHASAN

3.1 Konsep

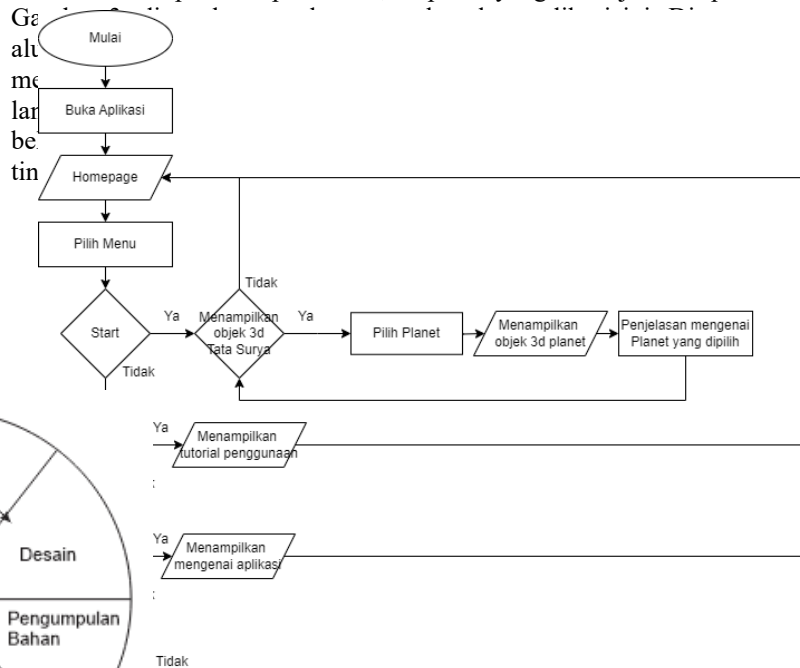
Pada tahap awal, aplikasi ini dikembangkan menggunakan metode MDLC, yang merupakan proses untuk membangun aplikasi multimedia secara terstruktur. Metode ini membantu dalam perencanaan, desain, dan pengujian aplikasi untuk memastikan aplikasi berfungsi dengan baik bagi pengguna. Gambar 2 menunjukkan fungsi aplikasi dan memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana seluruh proses bekerja.



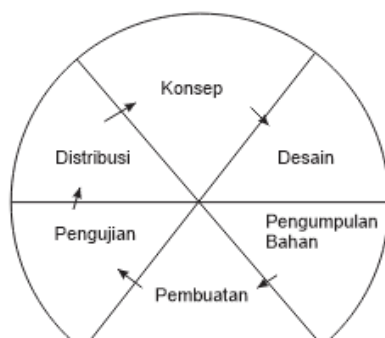
Gambar 2 konsep pembuatan aplikasi

3.1.2 Flowchart

Konsep deskripsi UML, seperti yang ditunjukkan pada



Gambar 3 Flowchart diagram



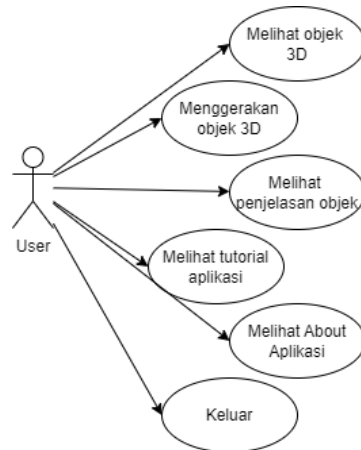
Gambar 1 Diagram ML

belum familiar dengan teknologi XR.

Penggunaan Extended Reality (XR) dalam pendidikan tinggi telah terbukti dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa, membantu mereka memahami ide-ide kompleks dengan lebih baik, dan membuat institusi tersebut lebih menarik sebagai tempat belajar. Sebuah studi tentang pendidikan kedokteran menemukan bahwa augmented reality (AR) meningkatkan pengalaman belajar dan membantu mahasiswa memahami konsep-konsep sulit dengan lebih mendalam [6]. Di Universitas Newcastle, wawancara dan survei menunjukkan bahwa

3.1.2 Diagram Use Case

Diagram use case dalam aplikasi pendidikan Extended Reality (XR) sangat penting untuk menunjukkan bagaimana pengguna, seperti siswa, berinteraksi dengan sistem. Misalnya, diagram ini menunjukkan tindakan seperti memilih planet, memutar model 3D sistem tata surya, atau mendapatkan detail



Gambar 4 Use case diagram

tambahan. Hal ini membantu pengembang menciptakan antarmuka yang ramah pengguna dan bermakna yang sesuai dengan kebutuhan nyata pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa diagram kasus penggunaan sangat penting untuk menciptakan fitur-fitur yang jelas dan bermakna dalam aplikasi pembelajaran yang menggunakan realitas diperluas. Berikut Gambar 4. Diagram Use Case.

Dalam pendidikan, hal-hal seperti eksplorasi interaktif, simulasi real-time, dan pengalaman yang membuat Anda sadar akan cara berpikir Anda merupakan hal yang penting dalam merancang antarmuka XR yang baik. Sebuah studi oleh Tene dkk.(2024) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi imersif seperti AR dan VR dapat secara signifikan meningkatkan minat siswa dan seberapa banyak mereka belajar dalam mata pelajaran seperti sains, teknologi, teknik, dan matematika. Hal ini menunjukkan mengapa penting untuk menggunakan alat seperti studi kasus untuk menampilkan fitur utama dan penting dalam aplikasi pembelajaran XR [1].

3.2 Desain

Aplikasi Extended Reality (XR) ini dirancang untuk membantu pameran kampus dan memperkenalkan universitas kepada calon mahasiswa. Aplikasi ini menggunakan teknologi imersif sehingga pengguna dapat menjelajahi kampus secara interaktif, melihat model 3D bangunan, laboratorium, dan fasilitas lainnya, serta mendapatkan informasi akademik melalui interaksi virtual. Aplikasi ini menggabungkan visual 3D berkualitas tinggi, audio narasi, dan navigasi yang mudah digunakan untuk menciptakan pengalaman yang menarik dan informatif, terutama bagi mereka yang

baik mahasiswa maupun staf sangat antusias dengan XR, namun untuk dapat digunakan secara luas, institusi memerlukan perencanaan dan dukungan yang tepat [7]. Sebuah tinjauan terbaru terhadap banyak studi juga mendukung gagasan bahwa XR secara signifikan meningkatkan imersi, interaksi visual dan audio, serta seberapa efektif mahasiswa belajar [8].

3.2.1 Halaman Utama

Pada saat pertama kali menggunakan aplikasi, pengguna disambut dengan dua video tutorial utama: satu menunjukkan cara menggunakan controller, dan satu lagi menjelaskan alur interaksi aplikasi. Selain itu, tiga elemen visual seperti ikon fungsi controller, informasi tentang aplikasi, dan judul aplikasi tampil secara jelas, serta tersedia titik teleport yang memungkinkan pengguna kembali ke menu utama.

Desain onboarding ini penting untuk memudahkan adaptasi pengguna yang belum terbiasa dengan teknologi XR, memungkinkan mereka langsung memahami cara interaksi dasar (controller, navigasi, alur aplikasi) sebelum masuk ke konten pembelajaran utama. Studi terbaru menjelaskan bahwa sistem onboarding yang efektif harus mudah diakses, responsif terhadap kebutuhan pengguna, dan memberikan umpan balik visual atau audio yang jelas agar proses



adaptasi berjalan lancar [9]. Selain itu, pedoman desain onboarding dalam VR juga menekankan pentingnya memperhatikan aksesibilitas, pengalaman pengguna yang inklusif, dan perencanaan untuk berbagai

kebutuhan individu sebelum mereka terjun ke lingkungan XR kompleks [10].

Gambar 5. (a) Visualisasi Main Menu dan (b) Visualisasi Titik Teleport

3.2.2 Halaman Mulai / Tata Surya

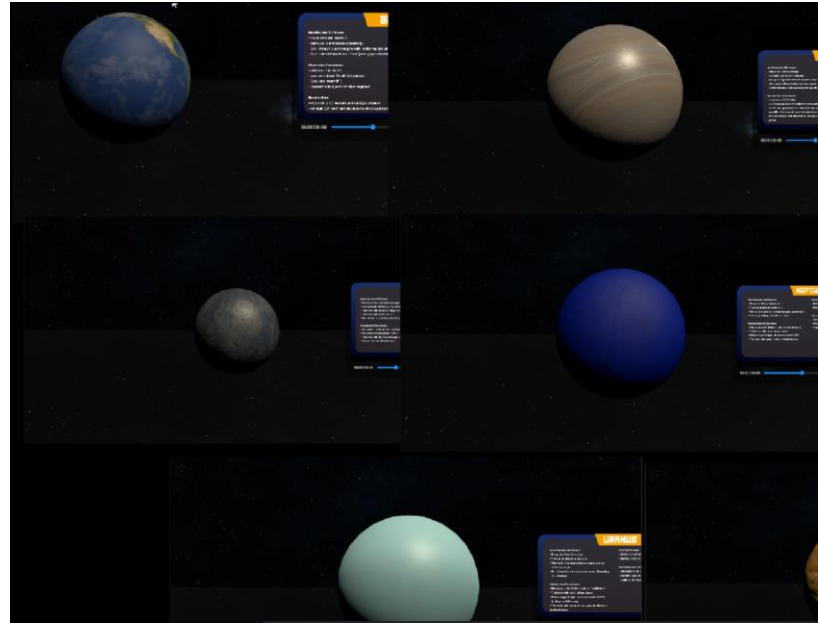
Pada halaman ini, pengguna disambut oleh representasi tiga dimensi sistem tata surya dengan Matahari sebagai pusat rotasi yang merupakan sebuah desain intuitif yang memungkinkan pengguna memutar seluruh sistem dalam ruang virtual, sehingga mereka dapat memahami posisi relatif antarplanet secara langsung. Setiap planet dilengkapi label yang memudahkan pengguna mengenali nama dan urutannya. Fungsi klik interaktif pada planet membuka akses ke halaman informasi mendetail mengenai planet tersebut mulai dari karakteristik fisik hingga fakta unik. Dukungan elemen titik teleport memungkinkan pengguna kembali ke menu sebelumnya dengan cepat, memfasilitasi navigasi yang efisien di dalam aplikasi.

Pendekatan interaktif ini sesuai dengan prinsip *exploratory learning* dan *spatial learning* dalam lingkungan XR, di mana interaksi langsung dan manipulasi objek memperkuat pemahaman konseptual dan keterlibatan pengguna. Salah satu tinjauan sistematis dalam pendidikan tinggi menunjukkan bahwa pengalaman VR yang interaktif dan immersif secara signifikan meningkatkan motivasi, keterlibatan, kemudahan penggunaan (*usability*), serta hasil belajar terutama dalam konteks konten yang kompleks seperti STEM [11].

Gambar 6. Halaman Mulai / Tata Surya

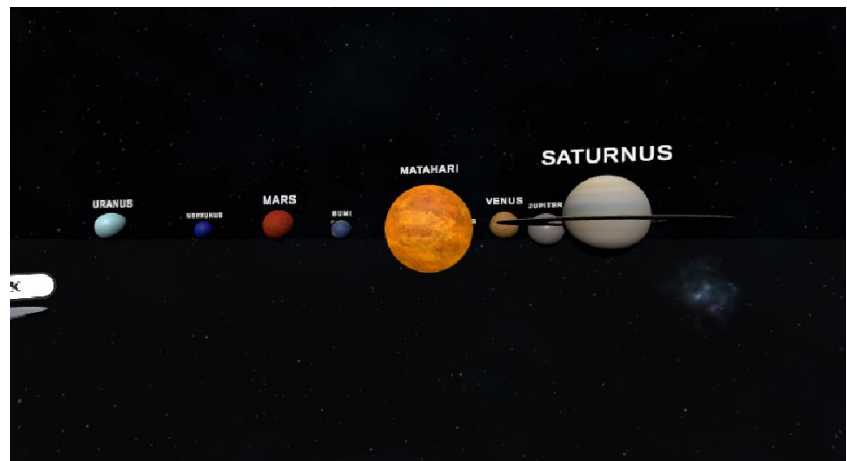
3.2.3 Halaman Planet

Halaman penjelasan planet dalam aplikasi XR ini menghadirkan informasi mendalam mengenai setiap planet dalam tata surya. Pengguna dapat memahami karakteristik seperti ukuran, jarak dari Matahari, periode rotasi atau revolusi, serta komposisi fisik dan fakta menarik lainnya. Visualisasi interaktif berupa objek 3D yang dapat diputar dan diperbesar mendukung pemahaman konsep secara intuitif dan mendalam. Pendekatan ini mengikuti prinsip *active learning*, di mana keterlibatan langsung pengguna melalui manipulasi objek memperkuat pemahaman sains abstrak seperti astronomi.



Gambar 7. Halaman Planet

3.3 Pengumpulan bahan



Tahap Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*) merupakan langkah penting dalam pengembangan aplikasi XR, termasuk aplikasi visualisasi tata surya. Pada fase ini, pengembang mengumpulkan semua konten multimedia seperti model 3D planet, tekstur permukaan, elemen UI, label nama, serta elemen audio narasi pendukung. Bahan-bahan ini dikumpulkan dari sumber terbuka (*open-source*), dibuat mandiri, atau disesuaikan secara akademis agar sesuai dengan kebutuhan edukasi dan kualitas visual aplikasi.

Pendekatan ini sejalan dengan temuan penelitian oleh Sabrila, yang dalam pengembangan media AR untuk materi rantai makanan menggunakan tahapan MDLC menekankan pentingnya pengumpulan bahan media seperti objek 3D dan ilustrasi visual berkualitas tinggi. Media belajar yang dibuat mampu memberikan visualisasi yang interaktif dan menarik, sehingga berdampak positif pada efektivitas pembelajaran [12].



Gambar 8. Gambar 2D

Tahap pengumpulan bahan ini kemudian divisualisasikan pada Gambar 8, yang menampilkan kumpulan material utama yang digunakan dalam pengembangan aplikasi. Gambar tersebut memuat berbagai elemen awal, seperti tekstur, ilustrasi, serta komponen media pendukung lain yang relevan. Selanjutnya, untuk memperkuat dokumentasi pengembangan, penulis juga akan menambahkan representasi dalam bentuk model 3D dari planet-planet yang digunakan. Dengan demikian, tidak hanya bahan mentah yang ditampilkan, tetapi juga hasil pengolahan berupa objek 3D yang siap diimplementasikan ke dalam aplikasi visualisasi tata surya.



Gambar 9. Gambar 3D

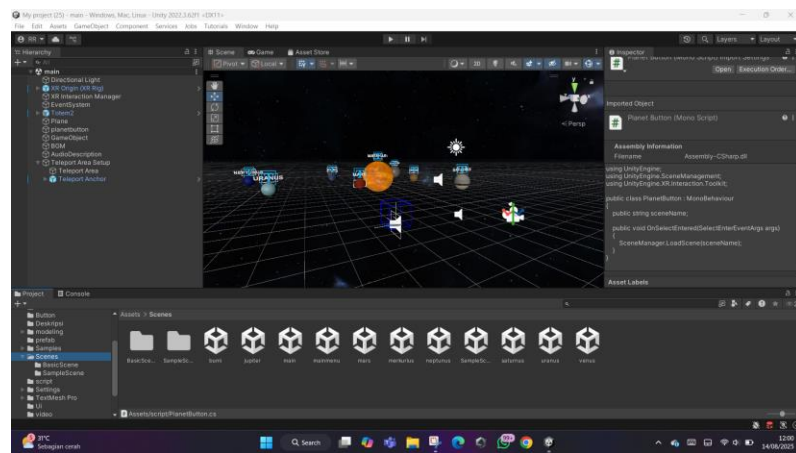
3.4 Pembuatan

Pada tahap pembuatan, seluruh materi yang telah dikumpulkan, baik berupa data astronomi, ilustrasi tata surya, maupun sumber literatur telah dimodifikasi dan disesuaikan agar sesuai dengan kebutuhan aplikasi. Proses pengembangan meliputi perancangan model tiga dimensi planet dan struktur tata surya berdasarkan data ilmiah, pembuatan animasi interaktif untuk menggambarkan pergerakan orbit, serta integrasi elemen audio-visual yang berfungsi memperkaya penjelasan konsep. Selain itu, desain antarmuka pengguna dirancang agar lebih intuitif dan mudah dipahami, sehingga mahasiswa dapat dengan cepat menavigasi aplikasi dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan. Seluruh tahapan tersebut

divisualisasikan melalui diagram alur, mulai dari pengolahan materi, pemodelan 3D, implementasi fitur interaktif, hingga pengujian awal prototipe.

Pengembangan ini sejalan dengan hasil penelitian Meivi et al. (2022) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Augmented Reality untuk pengenalan tata surya tervalidasi dengan skor sangat tinggi, sehingga membuktikan efektivitas teknologi visual interaktif dalam menunjang pemahaman konsep dasar astronomi [13]. Kajian lain oleh Yang et al. (2020) mengenai kerangka XR-Ed menegaskan bahwa Extended Reality memiliki potensi besar dalam pendidikan karena mampu mengintegrasikan interaksi pengguna, konteks skenario, dan evaluasi hasil belajar secara lebih komprehensif [14]. Hal ini juga diperkuat oleh tinjauan sistematis Vidak et al. (2023) yang menyatakan bahwa AR tidak hanya mendukung visualisasi konsep sains, tetapi juga membantu mengurangi beban kognitif dan meningkatkan pemahaman konseptual secara lebih mendalam [15].

Dengan mengacu pada kajian tersebut, aplikasi Extended Reality untuk Visualisasi dan Pengenalan Tata Surya dibangun melalui pendekatan yang terstruktur, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan konseptual, pengembangan prototipe, hingga evaluasi. Pendekatan ini memastikan bahwa aplikasi yang dihasilkan tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga valid secara pedagogis dan relevan sebagai media pembelajaran inovatif di lingkungan akademik..



Gambar 10. Pembuatan Aplikasi.

3.5 Pengujian

Pada tahap pengujian aplikasi, subjek terdiri dari asisten laboratorium informatika dan mahasiswa, yang dinilai memiliki keunggulan perspektif teknis dan pedagogis. Evaluasi dilakukan menggunakan kuesioner berbasis Skala Likert yang mencakup indikator "tampilan", "kemudahan penggunaan", dan "manfaat pembelajaran". Instrumen ini dipilih karena terbukti efektif menurut penelitian Lin et al. (2023), yang memanfaatkan kuesioner Likert untuk mengevaluasi penerimaan mobile learning oleh mahasiswa di tingkat perguruan tinggi [16]. Buabeng-Andoh (2025) juga

menggunakan metode serupa untuk mengukur niat berkelanjutan menggunakan sistem pembelajaran mobile [17]. Secara lebih luas, Selçuk et al. (2024) menyatakan bahwa survei adalah instrumen pengumpulan data utama dalam literatur evaluasi aplikasi pembelajaran di perguruan tinggi [18]. Dengan demikian, kuesioner Likert yang digunakan dalam penelitian ini memberikan data subjektif kuantitatif yang valid untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dan efektivitas aplikasi sebagai media pembelajaran interaktif.

Table 1. pengujian

No	Item pengujian	Reaksi sistem			Keterangan
		Baik	Kurang	Tidak	
1.	Titik Teleport	✓			Titik teleport berfungsi dan mengarahkan ke menu sebelumnya.
2	Interaksi Memutar Tata Surya	✓			Tata surya dapat diputar dengan Matahari sebagai pusat rotasi.
3	Klik Planet	✓			Planet yang diklik mengarahkan ke halaman informasi planet terkait.
4	Label Planet	✓			Nama planet terbaca jelas dan sesuai posisinya.
5	Navigasi Kembali	✓			Tombol/menu kembali berfungsi untuk kembali ke halaman utama.
6	Transisi Antar Menu	✓			Perpindahan antar menu berjalan mulus tanpa lag.

7	Respons Controller	✓			Ray interactor mendeteksi objek dengan tepat saat diarahkan.
8	Posisi Objek Tata Surya	✓			Tata letak planet dan Matahari sesuai skenario edukasi.
9	Visualisasi 3D	✓			Tampilan 3D planet sesuai tekstur dan warna aslinya.
10	Stabilitas Performa	✓			Aplikasi berjalan lancar tanpa crash atau penurunan FPS.

Pada aplikasi Extended Reality Tata Surya, Titik Teleport Mulai berfungsi sebagai penghubung menuju menu utama yang berisi representasi tiga dimensi tata surya. Di dalam menu ini, pengguna dapat mengamati susunan planet yang mengelilingi Matahari dan memutar seluruh sistem dengan Matahari sebagai pusat rotasi. Setiap planet dapat dipilih untuk menampilkan halaman khusus yang memuat informasi mendalam terkait karakteristik fisik, jarak orbit, dan fakta ilmiah lainnya. Fitur Materi menyajikan konten edukatif mengenai struktur tata surya, klasifikasi planet, serta fenomena yang terjadi di dalamnya. Fitur Tutorial memberikan petunjuk langkah demi langkah tentang cara menggunakan aplikasi, mulai dari mengoperasikan rotasi tata surya, memilih planet, hingga memanfaatkan titik teleport untuk navigasi antar menu.

Table 2. Kategori skor pada skala likert

Skor	Presentase	Keterangan
1.	0% - 20%	Sangat Kurang Baik (SKB)
2.	21% - 40%	Kurang Baik (KB)
3.	41% - 60%	Cukup Baik (CB)
4.	61% - 80%	Baik (B)
5.	81% - 100%	Sangat Baik (SB)

Pengolahan data kuesioner pada tahap uji kelayakan aplikasi dilakukan dengan pendekatan skala Likert, di mana setiap butir pertanyaan memiliki skor maksimum sebesar 5. Dengan jumlah

keseluruhan 10 butir pertanyaan, maka skor maksimum yang dapat diperoleh oleh satu responden adalah 50. Skor maksimum tersebut selanjutnya dikalikan dengan jumlah responden untuk menghasilkan skor harapan (ideal). Sementara itu, skor frekuensi diperoleh melalui akumulasi nilai yang diberikan oleh seluruh responden. Persentase kelayakan dihitung dengan membandingkan skor frekuensi terhadap skor harapan, kemudian dikalikan dengan 100 persen. Hasil perhitungan persentase tersebut digunakan sebagai acuan dalam menentukan tingkat kelayakan aplikasi, yang mencakup aspek tampilan, fungsionalitas, serta manfaat yang ditawarkan kepada pengguna.

Table 3. uji kuisioner

N o	Pertanyaan	Sko r 1	Sko r 2	Sko r 3	Sko r 4	Sko r 5
1	Apakah tampilan awal (user interface) aplikasi menarik dan mudah digunakan?	0	0	1	5	4
2	Apakah animasi tata surya pada aplikasi ini berjalan dengan baik?	0	0	1	3	6
3	Apakah video tutorial dan alur aplikasinya mudah dipahami?	0	0	0	4	6
4	Apakah interaksi dan informasi pada menu planet sesuai dengan materi tata surya?	0	0	0	5	5
5	Apakah tampilan visual dan desain aplikasi cukup jelas?	0	0	0	5	5
6	Apakah aplikasi ini layak	0	0	0	4	6

digunakan sebagai media pembelajaran mengenai tata surya?

7	Apakah fitur XR memudahkan Anda dalam memahami pergerakan dan posisi planet?	0	0	0	6	4
8	Apakah aplikasi ini membantu Anda memahami tata surya lebih baik dibanding metode pembelajaran konvensional ?	0	0	0	5	5
9	Apakah informasi dan penjelasan di setiap menu planet bermanfaat untuk pembelajaran Anda?	0	0	0	6	4
10	Apakah Anda merasa lebih tertarik mempelajari tata surya setelah menggunakan aplikasi ini?	0	0	1	4	5

Berdasarkan Tabel 3, hasil pengisian kuesioner yang melibatkan beberapa asisten laboratorium informatika serta mahasiswa informatika menunjukkan distribusi skor penilaian sebagai berikut: terdapat 10 responden yang memberikan skor 5 dengan total nilai 47, skor 4 dengan total 47, serta skor 3 dengan total 3. Tidak ada responden yang memilih skor 2 maupun 1. Penilaian terhadap aplikasi Extended Reality untuk Visualisasi dan Pengenalan Tata Surya dilakukan dengan menggunakan skala Likert, di mana skor tertinggi (kategori sangat baik) bernilai 5. Skor maksimum (X) dihitung dengan mengalikan skor tertinggi dengan jumlah pertanyaan, yaitu X

$= 5 \times 10 = 50$. Sedangkan skor ideal atau skor harapan (Y) diperoleh dari hasil perkalian skor maksimum dengan jumlah responden, yaitu $Y = 50 \times 10 = 500$. Perhitungan yang ditampilkan pada Tabel 3 ini memberikan gambaran mengenai tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi yang dikembangkan.

f = Nilai frekuensi total setiap pertanyaan

T =total responden

Pn = Skor likert

P = Presentasi Kelayakan

Y = Skor harapan Oleh karena itu,

hasil penghitungan kepuasan pengguna adalah:

$$f = T \times Pn$$

$$f = (47 \times 5) + (47 \times 4) + (3 \times 3)$$

$$f = (235+188+9)$$

$$p = 432$$

$$p = \left(\frac{432}{500} \times 100\% = \right.$$

84,4%)

Jadi, Total presentase kelayakan = 84.4%

Berdasarkan hasil evaluasi, aplikasi Extended Reality untuk Visualisasi dan Pengenalan Tata Surya memperoleh skor frekuensi sebesar 432 dengan persentase kelayakan 84,4%. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi termasuk dalam kategori sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi Extended Reality pada aplikasi ini terbukti lebih unggul dibandingkan metode konvensional, karena mampu menampilkan model tiga dimensi interaktif, animasi visual, serta penjelasan yang dilengkapi audio sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan. Pembelajaran interaktif yang ditawarkan mendorong keterlibatan aktif pengguna sekaligus mempercepat pemahaman mengenai struktur dan dinamika tata surya secara lebih konkret. Dengan demikian, aplikasi ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman astronomi serta mendukung kualitas pembelajaran di era digital.

3.6 Distribusi

Pada tahap distribusi, aplikasi Extended Reality untuk Visualisasi dan Pengenalan Tata Surya direncanakan akan dipresentasikan dalam kegiatan expo dan pameran kampus Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan inovasi berbasis teknologi extended reality kepada mahasiswa, dosen, serta pengunjung pameran sebagai sarana edukatif yang interaktif. Sebelum dipamerkan, aplikasi ini

terlebih dahulu melalui serangkaian tahap pengujian untuk memastikan fungsionalitas, ketepatan konten astronomi, serta kenyamanan pengguna dalam mengeksplorasi tata surya secara virtual. Uji coba dilakukan bersama dosen dan mahasiswa sebagai bentuk studi lapangan untuk mendapatkan masukan dan evaluasi. Dengan keterlibatan langsung civitas akademika, diharapkan aplikasi ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan ketertarikan terhadap bidang astronomi dan teknologi. Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi, aplikasi siap ditampilkan dalam expo dan pameran kampus sebagai bentuk karya inovatif mahasiswa.



Gambar 11. Pengujian aplikasi

IV. SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan aplikasi Extended Reality untuk Visualisasi dan Pengenalan Tata Surya yang ditujukan sebagai media pembelajaran interaktif bagi mahasiswa maupun masyarakat umum. Aplikasi ini menyajikan objek astronomi seperti planet, orbit, dan susunan tata surya dalam bentuk model tiga dimensi yang imersif, interaktif, dan mudah dipahami. Proses pengembangan mengikuti metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang mencakup tahap konsep, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, hingga distribusi. Pengujian aplikasi dilakukan dengan menyebarkan kuesioner berbasis skala Likert kepada responden. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa aplikasi memperoleh skor frekuensi sebesar 432 dari skor harapan 500, dengan persentase kelayakan sebesar 86,4%, sehingga masuk dalam kategori *sangat baik*. Temuan ini mengindikasikan bahwa aplikasi diterima dengan baik dan dianggap layak sebagai media pembelajaran alternatif. Selain itu, aplikasi ini direncanakan untuk dipamerkan dalam kegiatan expo dan pameran kampus di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo sebagai sarana sosialisasi dan pengenalan. Dengan demikian, penerapan teknologi Extended Reality dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep, minat belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, dan kemudahan-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih yang mendalam penulis sampaikan kepada kedua orang tua atas doa,

dukungan, dan kasih sayang yang tiada henti, yang menjadi sumber semangat dalam setiap langkah. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada para asisten laboratorium informatika dan mahasiswa yang telah bersedia menjadi responden dalam uji coba aplikasi Extended Reality untuk Visualisasi dan Pengenalan Tata Surya. Rasa terima kasih juga ditujukan kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, khususnya Fakultas Sains dan Teknologi, atas bimbingan, fasilitas, dan dukungan yang diberikan selama proses penelitian ini. Tidak lupa, penghargaan yang tulus diberikan kepada rekan-rekan peneliti serta semua pihak yang telah memberikan saran, kritik, dan kontribusi, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik dan diharapkan bermanfaat bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

REFERENSI

- Tene, T., Marcatoma Tixi, J. A., Palacios Robalino, M. de L., Mendoza Salazar, M. J., Vacacela Gomez, C., & Bellucci, S. (2024). Integrating Immersive Technologies With STEM Education: A Systematic Review. *Frontiers in Education*, 9. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1410163>
- Akbay, E., & Denis Celiker, H. (2023). The Effect of Immersive Reality on Science Learning: A Meta-Analysis. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 11(3), 158–172. <https://doi.org/10.52380/mojet.2023.11.3.304>
- Lara-Alvarez, C. A., Parra-Gonzalez, E. F., Ortiz-Esparza, M. A., & Cardona-Reyes, H. (2023). Effectiveness of Virtual Reality in Elementary School: A Meta-Analysis of Controlled Studies. *Contemporary Educational Technology*, 15(4). <https://doi.org/10.30935/cedtech/13569>
- Zuhdi, A. I., Mustafidah, Z., Nur Alam, M. R., & Irawan, S. A. (2024). Implementation Multimedia Development Life Cycle in Interactive Multimedia Design for Traditional Indonesian Music Instruments Introduction. *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, 7(1), 43–50. <https://doi.org/10.33387/jiko.v7i1.7640>
- Zahra, S. A., & Majid, N. W. A. (2023). Pengembangan Aplikasi Game Sistem Tata Surya Untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Metode MDLC. *Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan*, 3(2), 195–206. <https://doi.org/10.23971/jpsp.v3i2.7289>
- Korre, D., & Sherlock, A. (2023). Augmented Reality in Higher Education: A Case Study in Medical Education. *Proceedings of the International Conference on Innovative Technologies*, 95–98. <https://doi.org/10.56198/itig293lt>
- Kluge, M. G., Maltby, S., Keynes, A., Nalivaiko, E., Evans, D. J. R., & Walker, F. R. (2022). Current State and General Perceptions of the Use of Extended Reality (XR) Technology at the University of Newcastle: Interviews and Surveys From Staff and Students. *SAGE Open*, 12(2). <https://doi.org/10.1177/21582440221093348>
- Samala, A. D., et al. (2024). Extended Reality for Education: Mapping Current Trends, Challenges, and Applications. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 7(3), 140–169. <https://doi.org/10.24036/jptk.v7i3.37623>
- Chauvergne, E., Hachet, M., & Prouzeau, A. (2023). User Onboarding in Virtual Reality: An Investigation of Current Practices. *Conference on Human Factors in Computing Systems Proceedings*, 1(1). <https://doi.org/10.1145/3544548.3581211>
- Morgan-Davies, L., Savickaite, S., McDonnell, N., & Simmons, D. (2022). Onboarding for Immersive VR: Accessibility, User Experience and Guidelines. *Proceedings of Immersive Learning Research Conference*, 101–106. <https://doi.org/10.56198/a6pfvjnfx>
- Acevedo, P., Magana, A. J., Benes, B., & Mousas, C. (2024). A Systematic Review of Immersive Virtual Reality in STEM Education: Advantages and Disadvantages on Learning and User Experience. *IEEE Access*, 12, 189359–189386. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2024.3489233>
- Sabrila, S., Raharjo, K. R., Sa'ada, P. M. F., et al. (2024). Development of 3D Learning Media Applications on Materials Food Chain Using Augmented Technology Reality. *Journal of Software Engineering and Information Communication Technology*, 5, 1–10. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/SEICT/article/view/72949>
- Zsalsabilla, M. N., Hendriana, B., & Masykuroh, K. (2022). Pengembangan Media Augmented Reality Sistem Tata Surya (Solar System) Pada Anak Usia 5–7 Tahun. *Jurnal Inovasi Teknologi*

Pendidikan, 9(2), 136–148.

<https://doi.org/10.21831/jitp.v9i2.51771>

Yang, K., Zhou, X., & Radu, I. (2020). XR-Ed Framework: Designing Instruction-Driven and Learner-Centered Extended Reality Systems for Education. *arXiv*. Retrieved from <http://arxiv.org/abs/2010.13779>

Vidak, A., Movre Sapic, I., Mesic, V., & Gomzi, V. (2024). Augmented Reality Technology in Teaching About Physics: A Systematic Review of Opportunities and Challenges. *European Journal of Physics*, 45(2), 1–43. <https://doi.org/10.1088/1361-6404/ad0e84>

Lin, E. Y. C., Hsu, H. T., & Chen, K. T. C. (2023). Factors That Influence Students' Acceptance of Mobile Learning for EFL in Higher Education. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 19(6). <https://doi.org/10.29333/EJMSTE/13219>

Buabeng-Andoh, C. (2025). Investigating Student-Teachers' Continuous Intention to Use Mobile Learning Management System: The Technology Acceptance Model and Expectation Confirmatory Model. *Discover Education*, 4(1). <https://doi.org/10.1007/s44217-025-00447-0>

Mercan, G., Varol Selcuk, Z., & Kaya, E. (2024). Research on Mobile Learning (M-Learning) in Higher Education: A Systematic Review (2016 to 2023). *Insan ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(2), 286–307. <https://doi.org/10.53048/johass.1565945>

Conflict of Interest Statement: The authors declare that there is no conflict of interest in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright © 2025 Rambu Ayu Eryani, Rahmania Sri Untari. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms

