

ABSTRAK

M Bainandhika Baghaskara Putra, “Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality pada Pembelajaran Matematika”.

Peringkat Indonesia pada TIMSS (*Trends in Mathematics and Science Study*) dan hasil studi OECD (*Organization for Economic Cooperation and Development*) menunjukkan bahwa kemampuan matematika yang dimiliki siswa Indonesia dapat dikatakan rendah, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran dari segi media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menciptakan hasil positif pada pembelajaran matematika siswa. Aplikasi pembelajaran matematika yang beredar pada saat ini sebagian besar dapat hanya menampilkan gambar bangun secara dua dimensi, hal tersebut menjadi peluang bagi *Virtual Reality* yang dapat menampilkan gambar secara tiga dimensi bahkan membuat pengguna merasakan sensasi dunia nyata dalam dunia maya. Penelitian yang menggunakan metode studi literatur ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Virtual Reality* serta mengetahui konsep penerapan dan keefektifannya dalam pembelajaran matematika. Analisis yang dilakukan memperoleh hasil yaitu: (1) Perpaduan pendekatan konstruktivisme dan *Virtual Reality* menjadi konsep yang digunakan dalam penerapan media *Virtual Reality* dalam pembelajaran matematika, (2) *Analysis, Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, Evaluation, Distribution* merupakan tahapan proses pengembangan media *Virtual Reality*, dan (3) Penggunaan media pembelajaran *Virtual Reality* pada pembelajaran matematika dapat menciptakan kelas yang interaktif-aktif, efisiensi pengajaran dapat dicapai, dan tingkat pencapaian materi yang terukur, sehingga dapat dikatakan media pembelajaran *Virtual Reality* efektif digunakan pada pembelajaran matematika.

Kata Kunci: Konstruktivisme, *Virtual Reality*, Keefektifan