

# **Implementasi dan Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Virtual Reality untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Daring Tingkat Sekolah Dasar**

**Oleh: Herwin, Achmad Shabir, Asriadi**

## **ABSTRAK**

Masalah utama yang dihadapi guru baik saat pandemi maupun pasca pandemi adalah minat dan prestasi belajar siswa sekolah dasar yang masih belum sesuai dengan harapan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem manajemen pembelajaran berbasis teknologi virtual reality untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian desain dan pengembangan. Subyek penelitian ini adalah guru dan siswa sekolah dasar. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui FGD, wawancara, observasi dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan analisis kualitatif melalui analisis interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dapat memberikan dampak positif baik bagi siswa maupun guru. Siswa merasa lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan pembelajaran terasa lebih menarik. Siswa lebih mudah memahami materi pelajaran sehingga berdampak pada penguasaan materi dan hasil belajar yang lebih baik. Selain itu, melalui produk ini guru dapat menyajikan pembelajaran secara efisien, rasa percaya diri dalam mengajar akan lebih baik dan efektivitas kegiatan mengajar akan lebih baik.

*Kata Kunci: Sistem manajemen pembelajaran, realitas virtual, sekolah dasar*