

ABSTRAK

RIVIE APRIANI, 2025. **Pengembangan Media Pembelajaran *Virtual Reality* berbasis MilleaLab (Studi Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Potensi Sumber Daya Alam di Kelas XI SMA Negeri 4 Tasikmalaya)**, Jurusan Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya.

Latar belakang dari penelitian pengembangan ini adalah proses pembelajaran berbasis media teknologi yang menjadi suatu hal penting untuk dilakukan pada proses pembelajaran saat ini, oleh karena itu guna meningkatkan pendidikan berbasis media teknologi maka dilakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Virtual Reality* berbasis MilleaLab. Rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah langkah-langkah pengembangan *Virtual Reality* berbasis MilleaLab sebagai media pembelajaran pada materi potensi sumber daya alam kelas XI SMA Negeri 4 Tasikmalaya? (2) Bagaimana penggunaan media pembelajaran *Virtual Reality* berbasis MilleaLab sebagai media pembelajaran pada materi potensi sumber daya alam kelas XI SMA Negeri 4 Tasikmalaya?. Penelitian ini merupakan penelitian Deskriptif Kuantitatif dengan menggunakan Model *ADDIE* yang mengacu pada 5 tahapan utama yaitu (1) *Analysis* (2) *Design* (3) *Development* (4) *Implementation* (5) *Evaluation*. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu studi kepustakaan, observasi, wawancara, uji coba, kuesioner angket dan dokumentasi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI-9 yang berjumlah 36 orang. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kuantitatif sederhana dengan deskriptif persentase menggunakan skala *Likert*. Hasil penelitian menunjukkan terlaksananya langkah-langkah pengembangan dan penggunaan media pembelajaran *Virtual Reality* berbasis MilleaLab. Hasil uji validitas kelayakan media yang telah dilakukan dari Ahli Media menunjukkan hasil sebesar 91,42% dengan kategori sangat layak digunakan dan dari Ahli Materi menunjukkan hasil sebesar 91,66% dengan kategori sangat layak digunakan. Adapun hasil uji coba pengguna media pembelajaran *Virtual Reality* berbasis MilleaLab menunjukkan hasil 85,45% dengan kategori sangat layak digunakan.

Kata Kunci : Pengembangan Media Pembelajaran, *Virtual Reality*, MilleaLab.

ABSTRACT

RIVIE APRIANI, 2025. *Development of Virtual Reality Learning Media based on MilleaLab (Study on Geography Subjects with Natural Resource Potential Material in Class XI of SMA Negeri 4 Tasikmalaya)*, Department of Geography Education, Faculty of Teacher Training and Education, Siliwangi University, Tasikmalaya.

The background of this development research is the process of learning based on technology media which is an important thing to do in the current learning process, therefore in order to improve education based on technology media, the development of learning media using Virtual Reality based on MilleaLab was carried out. The formulation of the problem discussed in this study is (1) What are the steps for developing Virtual Reality based on MilleaLab as a learning medium for the material of natural resource potential for class XI of SMA Negeri 4 Tasikmalaya? (2) How is the use of Virtual Reality learning media based on MilleaLab as a learning medium for the material of natural resource potential for class XI of SMA Negeri 4 Tasikmalaya? This research is a Descriptive Quantitative research using the ADDIE Model which refers to 5 main stages, namely (1) Analysis (2) Design (3) Development (4) Implementation (5) Evaluation. The data collection techniques used are literature studies, observations, interviews, trials, questionnaires and documentation. The sample used in this study was 36 students in class XI-9. The data analysis technique used is simple quantitative analysis with descriptive percentage using a Likert scale. The results of the study showed the implementation of the steps for developing and using Virtual Reality learning media based on MilleaLab. The results of the validity test of the media feasibility that had been carried out by Media Experts showed a result of 91.42% with a category of very feasible to use and from Material Experts showed a result of 91.66% with a category of very feasible to use. The results of the trial of users of Virtual Reality learning media based on MilleaLab showed results 85,45% with a category of very feasible to use.

Keywords: *Development of Learning Media, Virtual Reality, MilleaLab.*