**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL REALITY* BERBASIS ANDROID PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA**

**DI SMP NEGERI 4 TEMPILANG**

**Anggia Fernanda**

**2020121015**

**Abstrak**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Virtual* *Reality* berbasis android pada pembelajaran matematika yang valid, praktis dan efektif. Perosedur pengembanngan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *and* *Evaluation*). Peserta didik SMP Negeri 4 Tempilang Kelas VII 1 adalah sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur, angket, dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif pada satu variabel yaitu kualitas media pembelajaran *Virtual* *Reality* berbasis android. Hasil penelitian dan analisis data memperoleh penilaian angket dari ketiga validator sebesar 91,8% yang termasuk kriteria sangat valid, rata- rata kepraktisan dengan persentase sebesar 90,7% yang termasuk kriteria sangat praktis, dan keefektifan diperoleh sebesar 82,6% yang termasuk kriteria sangat efektif dengan 19 peserta didik yang tuntas serta 4 peserta didik yang tidak tuntas. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Virtual Reality* berbasis android pada pembelajaran matematika SMP terbukti valid, praktis dan efektif.

**Kata Kunci :** Berbasis Android, Matematika, Media Pembelajaran, *Virtual Reality.*