

ABSTRAK

Riani Az-zahra. 1222090142. 2026. Penerapan Media Pembelajaran *Virtual Reality* (VR) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas V (Penelitian *Quasi Experiment* di Kelas V MIS Miftahul Huda).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh studi pendahuluan yang dilakukan di MIS Miftahul Huda, bahwa kemampuan literasi numerasi siswa kelas V dinilai masih perlu ditingkatkan. Kondisi ini diduga dipengaruhi oleh keterbatasan media pembelajaran yang belum sepenuhnya mendukung siswa dalam memvisualisasikan konsep matematika secara lebih konkret dan menarik.

Penelitian bertujuan untuk mengetahui proses penerapan media pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, mengetahui kemampuan literasi numerasi siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Virtual Reality* (VR) pada kelas eksperimen, mengetahui kemampuan literasi numerasi siswa setelah menggunakan media gambar dua dimensi pada kelas kontrol, mengetahui peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa setelah diterapkan media pembelajaran VR, serta mengetahui perbedaan rata-rata peningkatan kemampuan literasi numerasi antara siswa yang menggunakan media pembelajaran VR dengan siswa yang menggunakan media gambar dua dimensi.

Penelitian didasarkan pada teori literasi numerasi dari kerangka OECD yang mencakup tiga tahapan utama, yaitu merumuskan situasi matematis (*formulating*), menerapkan konsep matematika (*applying*), dan menafsirkan hasil yang diperoleh (*interpreting*). Selain itu, penelitian ini juga merujuk pada konsep pemanfaatan *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran interaktif yang dinilai mampu membuat siswa lebih memahami konsep matematika secara konkret melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *Nonequivalent Pre-test–Post-test Control Group*. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V MIS Miftahul Huda Tahun Pelajaran 2025/2026 yang terbagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui tes kemampuan literasi numerasi dalam bentuk *pre-test* dan *post-test*, yang didukung oleh dokumentasi, observasi, dan wawancara. Analisis data menggunakan uji normalitas, perhitungan *N-Gain*, serta uji *Mann–Whitney*, mengingat salah satu kelompok data tidak memenuhi asumsi normalitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran VR pada kelas eksperimen membuat siswa lebih antusias dan aktif berdiskusi dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen mencapai 89,54 dengan kategori sangat baik, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 63,66 dengan kategori cukup. Berdasarkan perhitungan *N-Gain*, peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa setelah diterapkan media VR tergolong kategori tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 0,83. Adapun hasil uji *Mann–Whitney* menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan pada peningkatan kemampuan literasi numerasi antara siswa yang belajar menggunakan media *Virtual Reality* (VR) dengan siswa yang belajar menggunakan media gambar dua dimensi.

Kata Kunci: *Virtual Reality* (VR), literasi numerasi, matematika, luas bangun datar, *quasi experiment*.