

ABSTRAKSI

Pada jenjang SD mendapatkan bermacam materi pembelajaran, salah satunya yaitu tata surya. Media buku masih digunakan untuk belajar materi tata surya. Murid SD mengalami kesulitan dalam memahami visual dari tata surya dikarenakan materi tata surya merupakan benda yang tidak dapat dilihat secara langsung serta materi tata surya membutuhkan visual yang serupa dengan aslinya. Teknologi berkembang dengan pesat dan salah satu bidang yang tidak terlepas dari teknologi adalah bidang pendidikan. Teknologi tersebut dapat mempermudah guru dalam proses belajar-mengajar. Salah satu teknologi yang berkembang saat ini adalah *Virtual Reality* (VR) dan VR dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi tata surya kelas 6 SD. Hal ini dikarenakan VR dapat menampilkan tampilan visual dari materi tata surya yang serupa dengan aslinya. Pembuatan aplikasi VR tata surya mampu menampilkan sistem tata surya yang berisikan pengertian tata surya, informasi 8 planet yang meliputi jarak ke matahari, suhu, diameter, lama rotasi, lama revolusi dari setiap planet, informasi gerhana meliputi posisi saat terjadinya gerhana, penyebab terjadinya gerhana, serta lama berlangsungnya gerhana juga disertakan soal latihan. Aplikasi VR dapat memungkinkan pengguna merasakan dunia virtual tata surya serta berinteraksi dengan obyek di dalamnya. Pembuatan aplikasi pembelajaran berbasis *android* ini menggunakan aplikasi Unity3D, MonoDevelop, CorelDraw, 3Ds Max, dan *Google Cardboard* sebagai alat bantu untuk menjalankan teknologi VR. Setelah melakukan implementasi, uji coba dengan metode wawancara dan kuisisioner didapatkan hasil bahwa aplikasi dapat membantu pengguna dalam memahami representasi dari sistem tata surya.

Kata kunci : *Virtual Reality, Tata Surya, Google Cardboard.*