

ABSTRAK

Pembelajaran *Project Based Learning* (PBL) merupakan salah satu penilaian dalam Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi. IKU Perguruan Tinggi merupakan outcomes dari tercapainya Good University Governance. Pembelajaran *Project Based Learning* yang ada di Politeknik memiliki masalah dalam implementasinya. Permasalahan tersebut diantaranya terkait dengan masih kurangnya kompetensi dan pengetahuan mahasiswa ketika terlibat dalam suatu project, keterbatasan waktu dan alat praktikum dan resiko keamanan terkait praktikum di bidang keamanan yang tinggi. Di karenakan pendidikan Politeknik lebih banyak praktikum dibandingkan teori, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang bersifat imersif (nyata) seperti halnya melakukan praktikum. Maka dari itu penggunaan *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi pada *Project Based Learning* (PBL). Untuk itu dilakukan penelitian terkait penerapan *Virtual Reality* dalam pembelajaran *Project Based Learning* (PBL) sebagai upaya peningkatan performansi mahasiswa pada pendidikan Politeknik. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian tindakan (*action research*). Dalam penelitian ini dilakukan identifikasi kebutuhan dalam perancangan aplikasi VR terkait dengan PBL kemudian dilakukan pengukuran bagaimana performansi sebelum dan setelah menggunakan *Virtual Reality* dalam pembelajaran dan juga diteliti apa manfaat dari *Virtual Reality* dalam pembelajaran *Project Based Learning*.

Keyword : *Virtual Reality, Project Based Learning, Performansi, Pendidikan Politeknik*