

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar sebagai salah satu upaya seorang individu mendapatkan suatu ilmu dan wawasan. Hal ini berhubungan erat dengan proses meningkatnya intelektual dari tiap individu termasuk siswa. Siswa yang berperan sebagai pembelajar wajib untuk menerima ilmu dari guru yang berperan sebagai pengajar. UU no 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan proses pembelajaran yang akan dikomunikasikan yakni berupa materi maupun didikan. Adanya proses komunikasi antar kedua belah pihak akan menghasilkan kegiatan belajar dan pembelajaran dalam mencapai tujuan tertentu.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu guru dalam mengajarkan tetapi masih banyak guru yang belum bisa menggunakan media dengan berbagai alasan. Banyaknya problematika yang dihadapi oleh guru seperti, waktu yang digunakan untuk mempersiapkan media sangat terbatas, sulitnya mencari media yang tepat pada materi yang akan diajarkan, biaya yang minim, dan alasan yang lainnya. Hal ini menjadi problematika umum yang dialami oleh guru dan akan teratasi apabila guru memiliki pengetahuan tentang berbagai macam media yang ada, ragam dan jenis media cukup banyak apabila di manfaatkan sesuai kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang disampaikan, setiap media pembelajaran memiliki berbagai macam karakteristik dan kemampuan dalam menayangan pesan dan informasi. Setiap permasalahan yang dihadapi siswa

adalah

salah satu faktor dalam menentukan media pembelajaran yang tepat untuk dikembangkan dan di sesuaikan dengan karakteristik siswa pada masa kini seperti media interaktif.

Perlu diketahui bahwa sangat penting adanya sebuah kegiatan belajar mengajar yang dapat menghadirkan pembelajaran yang bermakna, serta mengandung unsur yang menyenangkan didalamnya. Oleh karena itu, untuk mewujudkan tujuan tersebut maka dapat dilakukan salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya berperan sebagai alat bantu untuk mempermudah siswa memahami saja, melainkan dapat membantu guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna, aktif dan menyenangkan. Kedudukan media dalam kegiatan pembelajaran yaitu dapat sebagai alat bantu mempermudah penyampaian pesan dan informasi materi kepada siswa, serta dapat menyampaikan informasi secara lebih jelas dan menarik. Media pembelajaran juga dapat membantu menumbuhkan minat belajar siswa dan mampu meningkatkan pemahaman belajar siswa.

Menurut Kustandi dan Darmawan (2002 : 29) media pembelajaran yang hendak digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang harus memperhatikan unsur seperti media yang dipilih harus dapat mewujudkan tujuan pembelajaran, media harus dapat dijadikan sebagai sumber belajar, guru dan siswa juga harus bisa mengoperasikan media pembelajaran, serta guru harus mengetahui terlebih dahulu karakteristik dan kebutuhan awal yang diperlukan siswa sebelum memilih bahkan membuat media. Sebab apabila media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar nanti terlalu mudah maka media tersebut terkesan membosankan bagi siswa, begitupun sebaliknya apabila media yang digunakan terlalu sulit akan

membuat siswa kesulitan dalam mengoperasikan media dan ilmu yang diperoleh juga hanya sedikit.

Media pembelajaran berbasis digital dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang beragam. Rasyid dan rohani (2018) menjelaskan media pembelajaran digital dapat membantu mengkonkritkan konsep serta dapat memotivasi peserta belajar aktif. Selain itu, media digital dapat membuat suasana belajar menyenangkan dan tidak membosankan. Berdasarkan observasi yang dilakukan, guru-guru hanya mengenal media pembelajaran konvensional seperti gambar-gambar dan belum sama sekali menyentuh teknologi yang berkembang saat ini.

Dilihat dari kemampuan guru yang harus dibekali dengan kompetensi digital, maka guru harus mengenal macam-macam media pembelajaran berbasis digital. Hal tersebut dimaksudkan agar guru melek teknologi dan mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis digital di zaman modern ini, salah satu media pembelajaran yang dapat diimplementasikan ketika pembelajaran berlangsung di era digitalisasi ini adalah media *Virtual Reality*. *Virtual Reality* sebagaimana dijelaskan oleh Sulistyowati dan Rachman (2017), yaitu menjadi salah satu solusi yang tepat untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang sulit untuk di jangkau manusia lebih lanjut, Fernandez (2017) berpendapat bahwa kecanggihan dari VR mampu memfasilitasi lingkungan belajar yang interaktif serta memberikan pengalaman belajar yang mendukung pemikiran dan komunikasi siswa yang abstrak.

Media *Virtual Reality* merupakan media yang dapat menghadirkan situasi yang nyata bagi penggunanya, sehingga pengguna dapat merasakan suasana seperti

yang ada pada media tersebut. Implementasi dari media *Virtual Reality* dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah dengan mengaitkan konteks dari isi materi pembelajaran kedalam *Virtual Reality* itu sendiri. Dapat dipahami bahwa berdasarkan pengaruh visualisasi yang dihadirkan oleh media *Virtual Reality* mampu memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep dari materi yang diberikan. Pembelajaran dengan media *Virtual Reality* dapat meningkatkan kemampuan siswa, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Selain itu pembelajaran dengan media *Virtual Reality* mampu memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Dengan begitu media *Virtual Reality* memberikan pengalaman belajar baru lagi bagi siswa, dimana siswa akan dilibatkan langsung untuk melihat suatu dunia semu yang sebenarnya melalui gambar-gambar yang bersifat dinamik sehingga siswa seolah-olah berada di dunia nyata.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 13 September 2024 pada proses pembelajaran dikelas IV SDN Grujugan, guru hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah dan tanya jawab yang terpaku pada buku guru, sehingga siswa kurang aktif dan kurang antusias dalam proses pembelajaran. Guru terlihat lebih aktif dan dominan di dalam pembelajaran. Banyak siswa yang masih ramai sendiri dan malas untuk mencatat materi yang di tuliskan oleh guru di papan tulis. Media yang digunakan oleh guru hanya media gambar yang tertera pada buku dan gambar yang ditempel di dinding kelas.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada wali kelas IV yaitu Bapak Fathorrahman pada tanggal 13 September 2024 diperoleh hasil bahwa yang membedakan siswa zaman dahulu dengan siswa zaman sekarang adalah teknologi yang dimainkan oleh siswa. Kurangnya inovasi dan kreatifitas dari guru di

karenakan faktor usia yang tidak lagi muda, guru kesulitan dalam penyampaian materi menggunakan media berbasis *smarthphone* yang lebih disukai oleh siswa contoh dalam penyampaian materi ini guru sulit menyampaikan dalam bentuk video pembelajaran yang menggunakan *smarthphone* karena di sekolah tidak memiliki *smarthphone* khusus untuk menampilkan video pembelajaran, hal ini membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Dampaknya banyak siswa menjadi bosan dan sering hilang konsentrasi. Guru juga mengatakan media gambar yang diberikan sudah dianggap kurang mampu menarik perhatian siswa. Selain itu hasil belajar nilai ulangan harian siswa yang diperoleh 52% yang dibawah rata-rata atau dibawah kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) yang sudah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Guru juga belum pernah menggunakan multimedia *Virtual Reality* dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa yang diberikan pada tanggal 13 September 2024 pada kelas IV SDN Grujugan. Hasil angket dari 21 siswa yang ada dikelas 72% siswa kelas pembelajaran yang diberikan oleh guru membosankan karena hanya menggunakan buku pembelajaran. Hasil angket juga didapati siswa menyukai pembelajaran dengan menggunakan media yang berisi animasi video daripada menggunakan media gambar pada buku pembelajaran. Dari hasil angket yang disebarkan pada kelas IV SDN Grujugan yang berjumlah 21 siswa peneliti juga menjumpai fakta lain yakni dari hasil angket 93% siswa dari jumlah keseluruhan siswa saat pembelajaran lebih senang melakukan pembelajaran dengan menggunakan *smarthphone*. Hasil dari angket siswa juga memperoleh hasil dimana guru tidak pernah menggunakan media yang menarik dalam penyampaian materi.

Berdasarkan dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa adanya permasalahan dalam proses pembelajaran di SDN Grujugan. Dimana siswa mudah bosan dalam proses belajar mereka yang hanya menggunakan buku dan media gambar sederhana, serta kurangnya pemanfaatan media berbasis teknologi yang bisa memberikan antusias belajar bagi siswa. Maka dari itu perlu adanya motivasi dalam proses belajar siswa yang dapat memperbaiki permasalahan yang ada, dengan ini perlu dikembangkan sebuah produk yang dapat mengurangi masalah tersebut. Solusi yang kemudian diberikan oleh peneliti adalah mengembangkan media *Virtual Reality* (VR) berbasis android pada pembelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas IV dengan adanya media ini diharapkan siswa lebih semangat dalam proses pembelajaran serta membuat siswa lebih aktif dan dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil permasalahan pada latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diaplikasikan di *smartphone* siswa yaitu media *Virtual Reality* (VR) untuk mengatasi permasalahan siswa. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul penelitian ini “Pengembangan Media Pembelajaran *Virtual Reality* Tour Wisata Pamekasan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Grujugan Pamekasan”. Media wisata alam ini merupakan sebuah media yang berisikan materi pengenalan tempat wisata dan tempat bersejarah yang khususnya ada di Pamekasan. Pada materi tersebut terdapat mata pelajaran yang dimuat dalam media berbasis *Virtual Reality* ini yaitu mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Semua rangkuman materi dimuat dalam sebuah media yang nantinya akan diterapkan kepada siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang ditemukan adalah siswa mudah bosan dalam belajar mereka dan perlu adanya inovasi dalam proses belajar siswa yang dapat memberikan pengalaman pada siswa. Siswa membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan memotivasi siswa. Sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *Virtual Reality* (*Virtual Reality* Tour Tempat Wisata Pamekasan) berbasis android untuk siswa kelas IV di SDN Grujugan ?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Virtual Reality* (*Virtual Reality* Tour Tempat Wisata Pamekasan) berbasis android untuk siswa kelas IV di SDN Grujugan ?
3. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran *Virtual Reality* (*Virtual Reality* Tour Tempat Wisata) berbasis android untuk siswa kelas IV di SDN Grujugan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berdasarkan pada rumusan masalah yang telah disusun, maka peneliti merumuskan tujuan penelitian dan pengembangan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *Virtual Reality* (*Virtual Reality* Tour Tempat Wisata Pamekasan) berbasis android untuk siswa kelas IV di SDN Grujugan.
2. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran *Virtual Reality* (*Virtual Reality* Tour Tempat Wisata Pamekasan) berbasis android untuk siswa kelas IV di SDN Grujugan.

3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Virtual Reality* (*Virtual Reality* Tour Tempat Wisata Pamekasan) berbasis android untuk siswa kelas IV di SDN Grujugan.

1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media ini berisikan materi mengenal lingkungan sekitar khususnya tempat wisata di Pamekasan.
2. Media ini dikembangkan dengan teknologi *Virtual Reality*.
3. Jenis dari media ini adalah multimedia interaktif.
4. Media ini menarik karena disajikan di dalam *smarthphone* yang dilengkapi dengan video yang berbantuan VR Box (alat 3D).
5. Pembuatan media ini menggunakan aplikasi VR Media Player.
6. Spesifikasi *smarthphone* untuk menggunakan media ini dengan ukuran maksimal *smarthphone* 6,5 inch, versi android 6.0 untuk ram minimal 3GB dan rom minimal 32GB.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan pada penelitian pengembangan ini meliputi beberapa aspek yang perlu diperhatikan, yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini terbatas pada materi mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab 1 Menenal lingkungan sekitar dengan Sub-bab Menjelajah tempat tinggalku.
2. Media pengembangan ini tidak ada batasan pada siswa yang ingin menggunakan.
3. Media pengembangan ini terbatas pada kearifan lokal yang ada di

Kabupaten Pamekasan.

4. Hasil belajar yang diukur hanya dengan menggunakan ranah kognitif.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan berbasis teknologi *Virtual Reality* ini diharapkan mampu memberikan inovasi baru dalam pembelajaran dan memberikan manfaat bagi orang lain. Penjelasan lain tentang pentingnya penelitian pengembangan ini yaitu :

1. Bagi Guru

Mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan, serta menambah pengetahuan guru tentang kemajuan teknologi di bidang pengajaran serta membangun sikap kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Media pembelajaran berbasis *Virtual Reality* ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, meningkatkan hasil belajar siswa, dan mempermudah siswa dalam memahami materi kearifan lokal di wilayahnya secara lebih nyata.

3. Bagi Sekolah

Penelitian dan pengembangan media VR ini digunakan lembaga sekolah sebagai bahan pertimbangan dan bahan acuan baru dalam menggunakan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi yang berorientasi pada pemahaman konsep materi pada siswa.

4. Bagi Peneliti

Penelitian pengembangan media berbasis *Virtual Reality* ini sangat bermanfaat dalam menambahkan wawasan dan ilmu baru bagi peneliti serta memberikan pengalaman dalam mengimplementasikan multimedia VR didalam

kelas secara langsung.

1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan masalah yang sedang diteliti dengan konsep pokok. Definisi istilah yang dapat diuraikan adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran adalah alat perantara bagi guru dalam menyampaikan informasi materi atau pesan yang disampaikan kepada siswa dalam pembelajaran demi membantu keberhasilan dalam proses belajar.
2. Multimedia interaktif adalah sebuah media yang menggabungkan teks, video, dan audio untuk menyampaikan informasi dan pesan.
3. *Virtual Reality* adalah teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan dunia tak nyata melalui video atau gambar, sehingga pengguna seperti berada di dalam lingkungan tersebut.
4. *Virtual Reality Tour* adalah sebutan dari media yang menunjukkan tour tempat wisata yang ada di Kabupaten Pamekasan.
5. *Virtual Reality Tour* merupakan media pembelajaran yang berisikan materi tentang pengenalan lingkungan sekitar kearifan lokal Pamekasan yang diterapkan melalui sebuah aplikasi yang berbantuan alat VR Box yang dapat menampilkan perjalanan dan pengenalan tempat bersejarah dan tempat wisata Pamekasan yang dapat membantu siswa dalam memahami materi.