

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan di Indonesia pada dasarnya memuat pendidikan yang sejalan dengan pembelajaran abad 21. Hal ini dikuatkan oleh pendapat Andrian & Rusman, (2019:14-23) mengatakan bahwa pada abad ke 21 ini, pendidikan sangat penting menjamin peserta didik untuk memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan mengaplikasikan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja, dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup *life skills*. Perubahan serta inovasi dalam bidang pendidikan akan terus mengalami perkembangan, mengingat pembelajaran saat ini sudah memasuki abad ke 21. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mengalami perkembangan yang cukup pesat. Hal ini dikarenakan derasnya alur globalisasi, internet dan komputer yang memengaruhi berbagai aktivitas kehidupan, sehingga aktivitas pendidikan dan bidang yang lainnya secara mutlak memerlukan ketersediaan fasilitas tersebut Meinawati et al., (2021:1-6). Oleh karena itu, sudah seharusnya pendidikan bisa memanfaatkan teknologi sebagai penunjang dalam pelaksanaan pembelajaran abad 21.

Pembelajaran abad 21 juga sudah termuat ke dalam Kurikulum 2013 pada sistem pendidikan . Kurikulum 2013 disiapkan untuk

mencetak generasi yang siap dalam menghadapi tantangan masa depan. Tetapi faktanya sekolah-sekolah belum bisa menerapkan Kurikulum 2013 dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Andrian & Rusman, (2019:14-23) mengatakan bahwa pembelajaran saat ini cenderung menjadi bagian dari guru aktif memberi sedangkan siswa pasif, guru memberi sedangkan siswa menerima, guru menjelaskan sedangkan siswa mendengarkan saja, sehingga siswa tidak menyadari potensi yang dimiliki. Mendukung dari pendapat diatas menurut Jannah et al., (2021:64-70) mengatakan bahwa meskipun Kurikulum 2013 sudah diterapkan, tetapi pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas masih seperti pelaksanaan pembelajaran pada Kurikulum 2006 (KTSP). Sehingga sudah sangat jelas, ketika guru tersebut belum mampu dalam memahami apa yang diinginkan oleh kurikulum yang ada maka guru tidak akan mampu merefleksikan isi kurikulum ke dalam jabaran atau sebaran pembelajaran yang akan diajarkan.

Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 yang semestinya yaitu, menuntut guru untuk melaksanakan pembelajaran tematik integrative. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Pohan & Dafit, (2021:117-119) yang mengatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang didasarkan dari sebuah tema yang digunakan untuk mengaitkan beberapa konsep mata pelajaran, sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami sebuah konsep, karena hanya berdasarkan dari satu tema untuk beberapa pelajaran yang diajarkan. Melalui pembelajaran tematik

penyampaian mata pelajaran yang ada dikaitkan dengan menggunakan tema-tema yang dekat dengan lingkungan peserta didik sehingga diharapkan bisa memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Untuk mendukung hal tersebut guru dapat memanfaatkan teknologi internet yang dapat membantu dalam proses pembelajaran yang salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan peserta didik. Guru perlu mempelajari bagaimana memilih dan menetapkan media pembelajaran agar pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar dengan optimal. Menurut pendapat Tafonao, (2018:103) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pemakaian media pembelajaran juga dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Ulfah et al., (2019:955-961) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan Agustus 2022 di SD Muhammadiyah Klepu didapatkan bahwasannya pemahaman peserta didik kelas 2 terhadap materi yang disampaikan masih sulit dipahami. Artinya banyak dari peserta didik yang belum memiliki minat belajar pada proses pembelajaran yang dilaksanakan. Dari observasi di lapangan ada beberapa permasalahan yang terjadi khususnya dikelas 2 diantaranya guru kelas 2 belum menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran. Artinya guru belum mengoptimalkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, seperti menggunakan media *Virtual Reality*. Hal ini terlihat ketika dilakukan observasi di kelas 2 guru hanya memanfaatkan buku tematik sebagai sumber belajar. Sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Terlihat ketika pembelajaran berlangsung mereka tidak antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya minat siswa kelas 2 dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada bulan Agustus 2022 di SD Muhammadiyah Klepu ditemukan beberapa permasalahan yaitu guru yang kesulitan dalam menyampaikan materi dan belum adanya pengoptimalan teknologi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan keadaan tersebut maka proses pembelajaran tidak akan berjalan secara optimal. Sehingga diperlukan solusi dari permasalahan tersebut, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai

kebutuhan dari peserta didik. Salah satu media yang bisa digunakan saat ini yaitu teknologi *Virtual Reality*.

*Virtual Reality* merupakan teknologi yang dapat membuat penggunanya memasuki dunia maya (virtual) dan berinteraksi di dalamnya, karena virtual reality merupakan teknologi berbasis komputer yang mengkombinasikan perangkat khusus input dan output agar pengguna dapat berinteraksi secara mendalam dengan lingkungan maya seolah-olah berada pada dunia nyata. Hal ini dikuatkan pendapat dari Darajat et al., (2022:91-99) bahwa *Virtual Reality* merupakan teknologi untuk menyulut user dapat berhubungan atau merasakan suatu peristiwa pada kawasan yang dioperasikan oleh komputer *computer-simulated environment*, suatu kawasan tersebut sebenarnya hanya tiruan atau benar-benar suatu zona yang hanya ada dalam imaginasi. Dengan virtual reality kita dibawa ke dimensi lain yang penggambaran keadaannya menyerupai bentuk asli dari objek tersebut, padahal kenyataannya kita masih berada di tempat yang sama.

Media pembelajaran berbasis *Virtual Reality* dapat dimanfaatkan oleh siswa kapanpun dan dimanapun, sehingga siswa dapat belajar tanpa dibatasi ruang dan waktu. Media dapat dipakai secara berulang kali, dan tidak akan merusak objek karena hanya merupakan objek visual. Media *Virtual Reality* selain mengandung unsur visual juga mengandung unsur audio. Hal diatas didukung oleh pendapat Supriadi et al., (2019:578-581)

yang mengemukakan bahwa salah satu manfaat menggunakan virtual reality yakni berpotensi mendorong retensi belajar peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Ariatama et al., (2021:1-12) mengenai penggunaan teknologi *Virtual Reality* mendapatkan hasil bahwasannya media pembelajaran menggunakan *Virtual Reality* menjadi salah satu solusi alternatif untuk memberikan praktek belajar yang baru dan menyenangkan bagi siswa. *Virtual Reality* menghadirkan video atau gambar yang menarik dengan durasi waktu yang disesuaikan. Penggunaan *Virtual Reality* mendorong inovasi media pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya untuk meningkatkan partisipasi dan perspektif berpikir kritis siswa serta mendekatkan siswa dengan teknologi *Virtual Reality*.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti kemudian mencoba untuk mengetahui efektivitas media ajar berbasis multimedia *Virtual Reality*, Karena media ajar berbasis multimedia dalam pembelajaran tematik merupakan suatu keharusan. Perlu adanya reformasi pembelajaran dengan menggunakan teknologi seluas-luasnya untuk memfasilitasi belajar peserta didik sekaligus mempermudah peserta didik dalam belajar. Hal ini yang kemudian menjadi latar belakang peneliti untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media *Virtual Reality* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 2 SD Pada Tema 6 “Merawat Hewan dan Tumbuhan”**

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Minat belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik kurang karena kegiatan pembelajaran yang membosankan.
2. Kegiatan pembelajaran yang membosankan mengakibatkan kurangnya antusias belajar peserta didik.
3. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam kegiatan belajar mengajar
4. Pemanfaatan media teknologi informasi dan komunikasi yang kurang terhadap materi pembelajaran.
5. Sumber belajar yang digunakan belum mengoptimalkan media teknologi.

## **C. Pembatasan Masalah**

1. Penelitian hanya dilakukan pada peserta didik kelas 2 SD
2. Objek yang akan diteliti yaitu minat belajar peserta didik kelas 2 SD
3. Materi yang digunakan untuk penelitian yaitu Tema 6 “Merawat Hewan dan Tumbuhan” Subtema 1 Pembelajaran 4
4. Media pembelajaran yang digunakan adalah media *Virtual Reality*

## **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media *Virtual Reality* pada kelas 2 SD dalam Tema 6 “Merawat Hewan dan Tumbuhan” Subtema 1 Pembelajaran 4?

2. Bagaimana efektivitas teknologi *Virtual Reality* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada kelas 2 SD dalam Tema 6 “Merawat Hewan dan Tumbuhan” Subtema 1 Pembelajaran 4?

#### **E. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan proses pembelajaran dengan dan tanpa menggunakan media *Virtual Reality* pada kelas 2 dalam Tema 6 “Merawat Hewan dan Tumbuhan” Subtema 1 Pembelajaran 4.
2. Untuk mengetahui efektivitas teknologi *Virtual Reality* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada kelas 2 SD dalam Tema 6 “Merawat Hewan dan Tumbuhan” Subtema 1 Pembelajaran 4.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini berguna untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai efektivitas teknologi *virtual reality* yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi Peneliti

Hasil Penelitian ini menjadi pengalaman sekaligus pengetahuan baru bagi peneliti dalam keefektivan teknologi *virtual reality* yang berpengaruh pada peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini digunakan sebagai acuan untuk dapat menggunakan media pembelajaran yang kreatif untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien pada pembelajaran tematik sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan citra dan akreditasi sekolah.