

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *VIRTUAL REALITY* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 2 SD PADA TEMA 6 “MERAWAT HEWAN DAN TUMBUHAN”

Eva Rismawati Nur Afina¹, Vera Yuli Erviana²
Universitas Ahmad Dahlan
vera.erviana@pgsd.uad.ac.id

Abstract

This research is motivated by the development of education where Indonesia basically contains education in line with 21st century learning. Supporting the implementation of 21st century learning is by using learning media. Learning media that is currently developing is virtual reality media. The objectives of this study are (1) to describe the implementation of the learning process with and without using virtual reality media, (2) to determine the effectiveness of virtual reality media to increase students' interest in grade 2 SD in Theme 6 "Caring for Animals and Plants" Subtheme 1 Learning 4 at SD Muhammadiyah Klepu. The type of research used is quantitative with experimental methods. The type of experimental research used is Pre-Experimental Design with One-Group Pretest-Posttest type. This research was conducted at SD Muhammadiyah Klepu from June to August 2023 with a research sample of class 2 totaling 20. The data collection techniques used were observation, tests and documentation. The data analysis techniques used were descriptive analysis and prerequisite test analysis.

Keywords: Virtual Reality Media, Learning Interest, Thematic Learning

How to cite : Author1, Author 2. Year. Title manuscript. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, VV(N): pp. XX-XX, DOI:10.24036/XXXXXXXXXX-X-XX



Licenses may copy, distribute, display and perform the work and make derivative and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits (attribution) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for non-commercial purposes

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan sebagai suatu proses pendewasaan dan pembentukan kepribadian yang sangat penting dalam kehidupan yang berlangsung sepanjang hayat. “*Education is one of the needs in human life, where through education humans think how to live life in this world in order to maintain life*” yang berarti bahwa pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dalam kehidupan manusia, dimana melalui pendidikan manusia berfikir bagaimana menjalani kehidupan di dunia ini agar dapat mempertahankan hidup (Samosir, 2022). Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat (Kurniawan, 2019) yang mengatakan bahwa pendidikan adalah pengkonversian nilai, pengetahuan, pengalaman dan keterampilan pada generasi penerus sebagai suatu usaha generasi tua dalam mempersiapkan fungsi hidup pada generasi selanjutnya. Pendidikan juga mempunyai definisi lain, yaitu secara yuridis dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat, dan bangsa.

Pendidikan di Indonesia pada dasarnya memuat pendidikan yang sejalan dengan pembelajaran abad 21. Hal ini dikuatkan oleh pendapat (Andrian & Rusman, 2019) 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). 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) 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, (Andrian & Rusman, 2019) mengatakan bahwa meskipun Kurikulum 2013 sudah diterapkan, tetapi pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas masih seperti pelaksanaan pembelajaran pada Kurikulum 2006 (KTSP). Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung bagaimana proses belajar yang dialami oleh peserta didik (Dani & Selaran, 2019). 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) 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 siswa sehingga diharapkan bisa memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Sejalan dengan pendapat dari (Pulungan, 2022) yang mengatakan bahwa Pembelajaran tematik integratif menggunakan prinsip pembelajaran terpadu yaitu menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka. 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) 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 (Robi et al., 2022). Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat (Ulfah et al., 2019) 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 di sampaikan.

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) 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) 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) 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 diatas, peneliti mencoba melakukan sebuah penelitian di SD Muhammadiyah Klepu yang mana diketahui 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 Maka diperlukan upaya-upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Upaya yang dilakukan ialah dengan memanfaatkan media *virtual reality* dalam proses pembelajaran dengan harapan minat belajar peserta didik kelas 2 dapat meningkat.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre- Experimental Design* dengan tipe *One-Group Pretest-Posttest*. Alasan peneliti mengambil desain penelitian ini karena peneliti ingin melihat hasil yang akurat melalui sebuah tes yang dilakukan, yaitu dengan *pretest* (sebelum perlakuan) dan *posttest* (sesudah perlakuan). Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Klepu pada kelas 2 semester I Tahun Ajaran 2023/2024. Adapun waktu yang digunakan untuk pengambilan data yaitu pada bulan Juni-Agustus 2023.

Pemilihan Sampel: Populasi dari penelitian ini diambil dari siswa-siswi SD Muhammadiyah Klepu. Teknik sampel menggunakan teknik sampling jenuh yang mana teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah Kelas 2 SD Muhammadiyah Klepu Tahun Ajaran 2023/2024 dengan jumlah 20 siswa.

Teknik Pengumpulan Data: Penelitian ini menggunakan beberapa teknik, seperti observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan oleh peneliti ialah melihat proses pembelajaran pada kelas 2 sebelum dan sesudah menggunakan media *virtual reality*. Pada penelitian ini tes dan kuisisioner digunakan untuk mengetahui minat belajar peserta didik pada tema 6 “Merawat Hewan dan Tumbuhan” Subtema 1 Pembelajaran 4. Dokumentasi yang diambil berupa data foto-foto seperti aktivitas pembelajaran di kelas khususnya kelas 2.

Instrumen Pengumpulan Data : Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, lembar test, lembar kuisisioner yang berkaitan dengan materi pokok jenis makanan hewan di lingkungan, lembar obsrvasi serta dokumentasi. Pada lembar observasi yang diamati peneliti adalah proses pembelajaran di kelas 2 sebelum dan sesudah menggunakan media *virtual reality*. Adapun kisi-kisi dari lembar tes tersebut terdiri dari proses pembelajaran dari awal, inti, hingga akhir pembelajaran, kondisi peserta didik serta penggunaan media dalam proses pembelajaran. Pada lembar tes peneliti melakukan membuat dua jenis soal yaitu *pretest* dan *posstest*. yang mana soal tersebut terdiri dari 20 butir soal dengan jenis soal pilihan ganda. Tujuan pengajaran aspek kognitif yang diujikan hanya meliputi aspek menganalisis (C4), aspek mengevaluasi (C5) dan aspek mengkreasi (C6). Serta soal kuisisioner yang terdiri dari 8 butir soal dengan jenis soal pilihan Ya dan Tidak.

Analisis Data : Sebelum melakukan analisis data peneliti melakukan validitas dan reliabilitas. Dalam penelitian ini validitas yang digunakan adalah validitas isi (*content validity*). Validitas ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dapat menguasai materi pelajaran serta perubahan minat belajar yang diukur melalui hasil belajar dalam segi kognitif. Sedangkan Untuk mengetahui reliabilitas instrumen peneliti menggunakan teknik uji *internal consistency*. Kemudian, peneliti melakukan analisis data. Adapun analisis data yang digunakan ada dua jenis, yaitu analisis data deskriptif dan uji prasyarat analisis. Analisis data deskriptif dilakukan dengan melakukan observasi terhadap proses pembelajaran. Untuk uji prasyarat peneliti melakukan tiga jenis, yaitu uji normalitas, uji linearitas, dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Deskripsi Proses Pembelajaran: Dalam penelitian ini proses kegiatan pembelajaran yang diamati dimulai dari kegiatan awal, inti dan penutup. Kemudian peneliti juga melihat kondisi peserta didik pada saat pembelajaran serta media pembelajaran yang digunakan. Kegiatan pengamatan ini dilakukan sebelum pelaksanaan *Pretest* dan *Posttest*. Setelah dilakukan observasi pada saat pembelajaran sebelum dilaksanakannya *Pretest*, peneliti masih melihat kekurangan seperti peserta didik kurang memperhatikan penjelasan materi yang di sampaikan dan penyampaian materi belum menggunakan media pembelajaran. Sedangkan pada saat dilakukan observasi ketika pembelajaran sebelum *Posttest* diberikan, kekurangan yang terlihat pada sebelumnya tidak terlihat lagi. Sudah adanya perubahan terhadap perhatian peserta didik pada materi yang disampaikan dengan media pembelajaran.

Deskripsi Minat Belajar: Setelah melihat proses pembelajarannya peneliti ingin melihat minat belajarnya. Untuk melihat minat belajarnya peneliti melakukan *pretest*, *posttest* dan kuisisioner.

Deskripsi Hasil Data Kuisisioner Sebelum Pretest : Berdasarkan data deskriptif statistic di atas dapat diketahui bahwa perolehan dari 20 responden dari 8 butir soal kuisisioner minat memiliki skor minimal 3 skor. Kemudian skor maksimal 7. Dengan skor rata-rata 4,20 dengan standar deviasi sebesar 1,152. Nilai tengah (median) yaitu 4,00, nilai yang sering muncul (modus) adalah 4. Dalam bentuk table sebagai berikut.

Tabel 1. Data Skor Kuisisioner sebelum *Pretest*

<i>Kuisisioner sebelum Pretest</i>		
N	Valid	20
	Missing	0
Mean		4.20

Median	4.00
Mode	4
Std. Deviation	1.152
Variance	1.326
Range	4
Minimum	3
Maximum	7

Deskripsi Hasil Data Pretest: Berdasarkan data deskriptif *statistic* diatas dapat diketahui perolehan dari 20 responden memiliki skor minimal hasil Pretest sebelum diberikan perlakuan sebesar 45 dengan nilai skor maksimal sebesar 85. Kemudian diperoleh rata-rata sebesar 62,25 dengan standar deviasi sebesar 12,083. Nilai tengah (median) yaitu 65,00, nilai yang sering muncul (modus) adalah 45. Dalam bentuk table sebagai berikut.

Tabel 2. Data Hasil Nilai Pretest

Statistics		<i>Pretest</i>
N	Valid	20
	Missing	0
Mean		62.25
Median		65.00
Mode		45 ^a
Std. Deviation		12.083
Variance		145.987
Range		40
Minimum		45
Maximum		85

Deskripsi Hasil Data Posttest: Berdasarkan data deskriptif *statistics* di atas dapat diketahui perolehan dari 20 responden memiliki skor minimal hasil *Posttest* sesudah diberikan perlakuan sebesar 70 dengan nilai skor maksimal sebesar 100. Kemudian diperoleh rata-rata sebesar 87,75 dengan standar deviasi sebesar 9,244. Nilai tengah (median) yaitu 87,50, nilai yang sering muncul (modus) adalah 80. Dalam bentuk table sebagai berikut.

Tabel 3. Data Hasil Nilai Posttest

Statistics		<i>Posttest</i>
N	Valid	20
	Missing	0
Mean		87.75
Median		87.50
Mode		80 ^a
Std. Deviation		9.244
Variance		85.461
Range		30
Minimum		70
Maximum		100

Deskripsi Hasil Data Setelah Posttest: Berdasarkan data deskriptif statistic di atas dapat diketahui bahwa perolehan dari 20 responden dari 8 butir soal kuisisioner minat memiliki skor minimal 5 skor. Kemudian skor maksimal 8. Dengan skor rata-rata 7,70 dengan standar deviasi sebesar 0,801. Nilai tengah (median) yaitu 8,00, nilai yang sering muncul (modus) adalah 8. Dalam bentuk table sebagai berikut.

Tabel 4. Data Skor Kuisisioner setelah Posttest

<i>Kuisisioner setelah Posttest</i>		
N	Valid	20
	Missing	0
Mean		7.70
Median		8.00
Mode		8
Std. Deviation		.801
Variance		.642
Range		3
Minimum		5
Maximum		8

Deskripsi Perbandingan Minat Belajar: Setelah mendapatkan nilai hasil belajar peserta didik baik itu Pretest dan Posttest serta kuisisioner, selanjutnya peneliti ingin melihat perbandingannya.

1. Perbandingan *Pretest* dan *Posttest*

Setelah mendapatkan nilai hasil belajar peserta didik baik itu *Pretest* dan *Posttest* selanjutnya peneliti ingin melihat perbandingan nilai dari kedua hasil tersebut. Perbandingan data *Pretest* dan *Posttest* ini bertujuan membandingkan nilai minimum, maksimum, mean, median serta modus guna untuk mempermudah dalam membandingkan data.

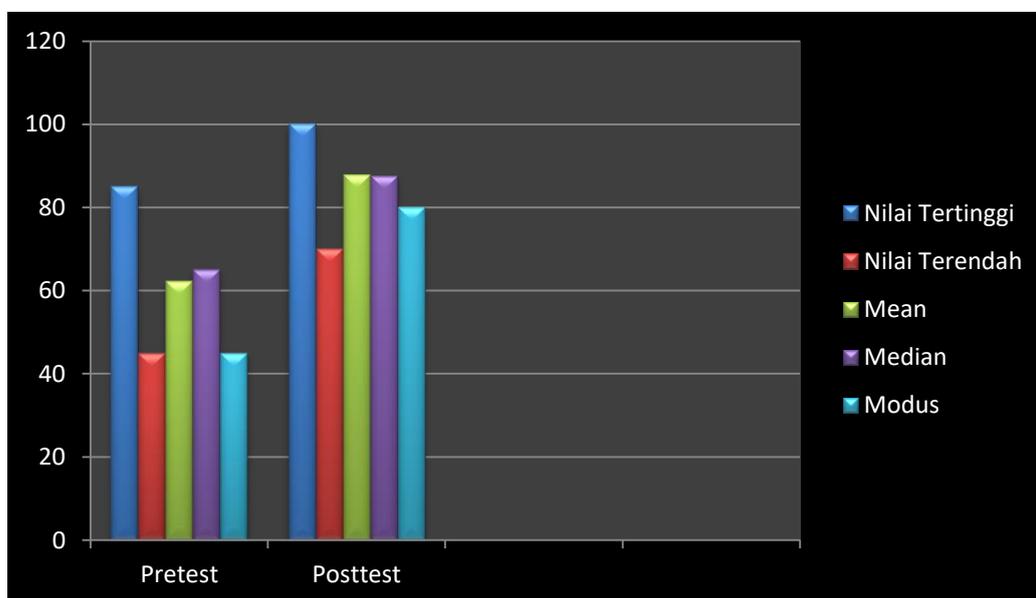


Diagram 1. Perbandingan data Pretest dan Posttest

Berdasarkan data di atas, menunjukkan hasil *Pretest-Posttest* memiliki perbedaan yang signifikan. Rata-rata hitung *Pretest* adalah 62,25. Sedangkan rata-rata hitung *Posttest* 87,75. Hal ini menunjukkan adanya selisih yang cukup jauh dimana perolehan nilai *Posttest* lebih tinggi dibandingkan perolehan nilai *Pretest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *virtual reality* efektif terhadap hasil belajar peserta didik. Meningkatnya hasil belajar peserta didik akan mempengaruhi minat belajar peserta didik terhadap proses

pembelajaran khususnya pada pembelajaran tematik Tema 6 “Merawat Hewan dan Tumbuhan” Subtema 1 Pembelajaran di SD Muhammadiyah Klepu.

2. Perbandingan Kuisisioner sebelum *Pretest* dan sesudah *Posttest*

Tabel 5. Frekuensi Data Kuisisioner

Kuisisioner Sebelum <i>Pretest</i>		Kuisisioner Setelah <i>Posttest</i>	
Total Skor	Frekuensi	Total Skor	Frekuensi
3	6	5	1
4	8	6	1
5	3	7	1
6	2	8	17
7	1		
Total	20	Total	20

Berdasarkan data di atas, menunjukkan frekuensi data kuisisioner sebelum *Pretest* dan sesudah *Posttest* memiliki perbedaan yang signifikan. Dalam skor kuisisioner sebelum *Pretest* terdapat 6 peserta didik mendapat skor 3, 8 peserta didik mendapat skor 4, 3 peserta didik mendapat skor 5. 2 peserta didik mendapat skor 6, dan 1 peserta didik mendapat skor 7. Sedangkan pada skor kuisisioner setelah *Posttest* terdapat 1 peserta didik mendapat skor 5, 1 peserta didik mendapat skor 6, 1 peserta didik mendapat skor 7, dan 20 peserta didik mendapatkan skor maksimal yaitu 8.

Uji Normalitas: kriteria dari uji normalitas yaitu, apabila nilai signifikansi atau nilai propabilitas < 0.05 berarti distribusi tidak normal. Sedangkan, apabila nilai signifikansi atau nilai propabilitas > 0.05 berarti berdistribusi normal. bahwa hasil perhitungan normalitas data *Pretest* diketahui nilai sig. 0,161. Hal ini berarti lebih besar dari > 0.05 . Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *Pretest* berdistribusi normal atau data *Pretest* normal karena nilai signifikansi sebesar 0,161 $> 0,05$. Sedangkan hasil perhitungan normalitas pada data *Posttest* diketahui nilai sig. 0,81. Hal ini berarti lebih besar dari $> 0,05$. Sehingga data *Posttest* normal karena nilai sig nifikansi sebesar 0,154 $> 0,05$. Berikut adalah rangkuman hasil uji normalitas data *Pretest* dan *posttest*.

Tabel 6. Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisti	df	Sig.	Statisti	df	Sig.
PRE TEST	.140	20	.200*	.931	20	.161
POST TEST	.157	20	.200*	.915	20	.081

Uji Hipotesis: Uji ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antar dua sample yang berpasangan (berhubungan). Maksudnya adalah dua sampel tetapi memperoleh dua perlakuan yang berbeda. Dapat dilihat bahwa nilai Sig. (*2-tailed*) sebesar 0,000 yang mana

nilai Sig. Tersebut $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya hipotesis menyatakan bahwa ada perbedaan hasil test antara sebelum dan sesudah diberikan media *virtual reality*. Dengan kata lain $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *virtual reality* efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada kelas 2 SD Muhammadiyah Klepu. Berikut adalah rangkuman hasil uji hipotesis

Tabel 7. Hasil Output Uji Paired Sample T-test

<i>Paired Samples Test</i>				
		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	<i>Pretest - Posttest</i>	-13.813	19	.000

Uji Linearitas: Pada penelitian ini hasil uji linearitas dapat dikatakan linear apabila signifikansi $> 0,05$. Hasil perhitungan uji linearitas data di atas menunjukkan bahwa signifikansi sebesar 0,684. Berdasarkan persyaratan data yang digunakan dalam penelitian ini bahwa signifikansi besar dari 0,05 ($0,684 > 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variable dalam penelitian ini memiliki hubungan yang linear. Berikut adalah rangkuman hasil uji linearitas.

Tabel 8. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table			
			Sig.
Media <i>virtual reality</i> * Minat belajar peserta didik	Between Groups	(Combined) Linearity	.038 .001
		Deviation from Linearity	.684
	Within Groups		
	Total		

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan 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. Artinya penelitian ini ingin melihat apakah media *virtual reality* dapat efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik jika di terapkan dalam proses pembelajaran. Tahapan-tahapan dalam penelitian ini dimulai dari menyiapkan materi pembelajaran dan menyiapkan bahan yang akan digunakan dalam pengumpulan data hasil pembelajaran. Adapun bahan yang digunakan seperti lembar observasi, lembar soal yang terdiri dari soal *Pretest* dan *Posttest*, serta lembar kuisisioner. Lembar observasi berisikan mengenai kondisi kondisi pembelajaran di kelas yang dimulai dari awal, inti hingga akhir, kondisi peserta didik pada saat pembelajaran, dan kondisi media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Lembar tes berisikan soal yang terdiri dari 20 butir soal dengan jenis soal obyektif atau pilihan ganda. Lembar kuisisioner berisikan soal yang terdiri dari 8 butir soal dengan pilihan jawaban Ya dan Tidak.

Lembar observasi, lembar tes dan lembar kuisisioner tentunya sudah melalui tahapan validasi sebelum diujikan kepada sampel penelitian. Lembar tes dan lembar kuisisioner di validasi oleh dosen validator yang kemudian di ujikan kepada siswa kelas 3 di sekolah tersebut yang tidak dijadikan sebagai sampel penelitian. Sedangkan untuk lembar observasi hanya di validasi oleh dosen validator. Berdasarkan hasil validasi untuk lembar observasi, lembar tes dan lembar kuisisioner dinyatakan layak untuk kemudian diujikan kepada sampel penelitian.

Setelah melakukan validasi barulah lembar observasi, lembar tes, dan lembar kuisioner ini diujikan kepada sampel penelitian. Tentunya pengujian ini bertujuan untuk melihat minat belajar peserta didik melalui hasil belajar dan hasil kuisioner dengan menggunakan media *virtual reality*. Minat belajar peserta didik diukur melalui hasil belajar yang berupa hasil *Pretest*, *Posttest* dan Kuisioner. Hasil belajar merupakan suatu alat ukur yang digunakan oleh guru untuk melihat dan mengukur kemampuan dari setiap peserta didik apakah terjadi perubahan atau tidak. Perubahan tersebut dapat dilihat dari aspek kognitif atau pengetahuan. Sedangkan perubahan dari minat belajar peserta didik dapat dilihat dari sikap peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran.

Setiap proses pembelajaran tentunya diharapkan peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik. Hasil belajar peserta didik menunjukkan kemampuan dan kualitas peserta didik sebagai dampak dari proses pembelajaran yang telah dilaluinya. Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik tentunya peserta didik harus memiliki kesadaran yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran. Perhatian itulah yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran karena harus timbul atas dasar kesadaran yang tinggi dari peserta didik tersebut untuk belajar. Perlu disadari bahwasanya ketertarikan untuk belajar diartikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka peserta didik akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Peserta didik memiliki semangat belajar yang tinggi dan terus memahami semua ilmu yang berhubungan dengan bidang tersebut, kemudian peserta didik juga akan mengikuti pelajaran dengan penuh antusias dan tanpa ada beban dalam dirinya (Nurhasanah & Sobandi, 2020). Oleh karena itu guru juga harus menyesuaikan kebutuhan belajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, dibutuhkan media pembelajaran untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas (Agung et al., 2021). Adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran peserta didik dapat termotivasi dan menunjukkan minat terhadap memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian efektivitas penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik. Salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat menunjang proses kegiatan pembelajaran yang bisa guru terapkan saat ini adalah menggunakan media *virtual reality*.

Media *virtual reality* merupakan sebuah perangkat yang dapat membuat penggunaanya dapat berinteraksi dengan lingkungan yang ada dalam dunia virtual yang disimulasikan oleh computer (Darajat et al., 2022). Sehingga pengguna merasa dibawa ke dimensi lain yang penggambaran keadaannya menyerupai bentuk asli dari objek lingkungan tersebut, padahal kenyataannya pengguna masih berada di tempat yang sama. *Virtual reality* dalam proses pembelajaran sangat membantu guru dan peserta didik dalam belajar. Hal tersebut dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Bambang Robi'in et al., 2022) mengatakan bahwa *virtual reality* dapat menjadi sebuah alat belajar mandiri yang efektif dalam proses belajar peserta didik. *Virtual reality* juga memungkinkan peserta didik untuk memiliki keterampilan kognitif melalui pembelajaran pengalaman, seperti mengekspos ke lingkungan yang berbahaya untuk dikunjungi secara nyata.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dipahami bahwa *virtual reality* efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari nilai *Pretest*, *Posttest* dan kuisioner yang didapatkan oleh peneliti. Dari hasil nilai *Pretest* diperoleh nilai rata-rata sebesar 62,25 dengan standar deviasi 12,083. Sedangkan nilai *Posttest* diperoleh rata-rata sebesar 87,75 dengan standar deviasi 9,244. Dari hasil kuisioner dapat diperoleh skor maksimal sebelum *Pretest* sebesar 7 dengan frekuensi 1 anak dan skor minimal sebesar 3 dengan frekuensi 6. Sedangkan skor maksimal setelah *Posttest* sebesar 8 dengan frekuensi 17 anak dan skor minimal 5 dengan frekuensi 1 anak.

Hasil uji *T-test* yang dilakukan diperoleh hasil yang signifikan. Hal ini dibuktikan dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang mana nilai Sig. Tersebut $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya hipotesis menyatakan bahwa ada perbedaan hasil test antara sebelum dan sesudah diberikan media *virtual reality*. Dengan kata lain $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Kemudian dari hasil uji linearitas diperoleh hasil signifikansi sebesar 0,684. Berdasarkan persyaratan data yang digunakan dalam penelitian ini bahwa signifikansi besar dari 0,05 ($0,684 >$

0,05). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variable dalam penelitian ini memiliki hubungan yang linear.

Hasil analisis diatas yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan media *virtual reality* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas 2 materi jenis makanan hewan yang ada di lingkungan sekitar. Hal ini sejalan dengan hasil observasi mengenai aktifitas peserta didik yang dilakukan selama proses penelitian berlangsung. Berdasarkan observasi tersebut terdapat perubahan pada peserta didik dimana pada awal kegiatan pembelajaran beberapa peserta didik kurang memperhatikan penjelasan materi yang di sampaikan dan penyampaian materi belum menggunakan media pembelajaran. Tetapi setelah menggunakan media *virtual reality* terdapat perubahan terhadap perhatian peserta didik pada materi yang disampaikan dengan media pembelajaran.

Perhatian peserta didik dapat dilihat ketika mereka sudah berani bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung dan peserta didik tertarik dengan menggunakan media yang digunakan. Hal tersebut dapat diartikan bahwa minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan media *virtual reality* meningkat. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sulisworo et al., 2022) yang mengatakan bahwa peserta didik yang menggunakan media *virtual reality* dalam pembelajaran akan cenderung memiliki minat dan motivasi yang lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang tidak menggunakan media tersebut.

Selama melakukan penelitian, peneliti hanya memperbolehkan setiap peserta didik mencoba sebanyak satu kali dengan durasi 5 menit. Dari pengamatan yang dilakukan peneliti, siswa merasa tertarik menggunakan media *virtual reality*. Ketertarikan terlihat dari keinginan peserta didik untuk mencoba mengulangi penggunaan media virtual realty tersebut. Hal tersebut juga dibukti dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sulisworo et al., 2022) mengatakan bahwa peserta didik sangat tertarik menggunakan *virtual reality*. Aplikasi tersebut menarik siswa untuk belajar, memahami permasalahan, dan mempunyai sudut pandang baru dalam belajar. Dapat kita simpulkan bahwa pengalaman peserta didik yang diperoleh dari media *virtual reality* ini dapat mendorong pemahaman yang lebih dalam, motivasi yang lebih tinggi, dan kemampuan berpikir yang lebih baik.

Peneliti juga menanyakan pengoperasian media *virtual reality* kepada peserta didik. Seluruh peserta didik mengatakan bahwa media *virtual reality* ini cukup mudah untuk dioperasikan karena cocok untuk materi tersebut. Karena dalam *virtual reaity* dikembangkan agar pengguna bisa lebih cepat mendapatkan informasi yang sulit didapat di dunia nyata. Melalui *virtual reality*, pengguna akan merasakan seolah-olah berada di dunia virtual dan berinteraksi dengan dunia tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dari penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Virtual Reality Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 2 SD Pada Tema 6 “Merawat Hewan dan Tumbuhan” dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media virtual reality pada kelas 2 di SD Muhammadiyah Klepu diperoleh hasil bahwasanya terjadi peningkatan minat belajar peserta didik setelah menggunakan media virtual reality sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
2. Setelah dilakukan penelitian, bahwa dapat diperoleh nilai *Pretest*, *Posttest* dan kuisisioner yang didapatkan oleh peneliti. Dari hasil nilai *Pretest* diperoleh nilai rata-rata sebesar 62,25 dengan standar deviasi 12,083. Sedangkan nilai *Posttest* diperoleh rata-rata sebesar 87,75 dengan standar deviasi 9,244. Dari hasil kuisisioner dapat diperoleh skor maksimal sebelum *Pretest* sebesar 7 dengan frekuensi 1 anak dan skor minimal sebesar 3 dengan frekuensi 6. Sedangkan skor maksimal setelah *Posttest* sebesar 8 dengan frekuensi 17 anak dan skor minimal 5 dengan frekuensi 1 anak. Dari hasil uji linearitas diperoleh hasil signifikansi sebesar 0,684. Berdasarkan persyaratan data yang digunakan dalam penelitian ini bahwa signifikansi besar dari 0,05 ($0,684 > 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variable dalam penelitian ini memiliki hubungan yang linear. Dari hasil uji *T-test* yang dilakukan diperoleh hasil yang signifikan. Hal ini dibuktikan dengan nilai Sig. (*2-tailed*) sebesar 0,000 yang mana

nilai Sig. Tersebut $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya hipotesis menyatakan bahwa ada perbedaan hasil test antara sebelum dan sesudah diberikan media *virtual reality*. Dengan kata lain $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *virtual reality* efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas 2 SD Muhammadiyah Klepu.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, W., Pamungkas, D., & Koeswanti, H. D. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 4, 346–354.
- Andrian, Y., & Rusman, R. (2019). Implementasi pembelajaran abad 21 dalam kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 12(1), 14–23. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v12i1.20116>
- Ariatama, S., Adha, M. M., Rohman, Hartinio, A. T., & Ulpa, E. P. (2021). Penggunaan Teknologi Virtual Reality (VR) sebagai Upaya Eskalasi Minat dan Optimalisasi dalam Proses Pembelajaran Secara Online Dimasa Pandemi. *Semnas FKIP*, 2, 1–12. <http://repository.lppm.unila.ac.id/32006/>
- Bambang Robi'in, Vera Yuli Erviana, & Dwi Sulisworo. (2022). Outreach Program, Virtual Reality, dan Berpikir Hipotetikal Deduktif: Laporan Kemajuan Pengembangan Aplikasi. *Bincang Sains Dan Teknologi*, 1(01 SE-Articles), 18–25. <https://doi.org/10.56741/bst.v1i01.46>
- Dani, N. R., & Selaran, P. (2019). Peningkatan Motivasi Siswa Kelas V pada Pembelajaran IPA melalui Model Explicit Instruction di Sekolah Dasar. *Volume*, 19(2), 114–120. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1554721&val=1550&title=Peningkatan Motivasi Siswa Kelas V pada Pembelajaran IPA melalui Model Explicit Instruction di Sekolah Dasar>
- Darojat, M. A., Ulfa, S., & Wedi, A. (2022). Pengembangan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Tata Surya. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 91–99. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p091>
- Kurniawan. (2019). Menurut Kurniawan (2017:26). *Africa's Potential for the Ecological Intensification of Agriculture*, 26(9), 1689–1699.
- Meinawati, E., Bina, U., & Informatika, S. (2021). *Tantangan Kompetensi Digital Bagi Pengajar Di Era Pandemi Covid-19 Terhadap Kualitas Pendidikan Abad-21 November*, 1–6.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2020). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Pohan, S. A., & Dafit, F. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1191–1197. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.898>
- Pulungan, S. (2022). Pengelolaan Kelas dalam Pembelajaran Tematik Berbasis Google Classroom. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 22(1), 53–57. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v22i1.1241>
- Robi, B., Ardy Wibowo, A., Prathisara, G., Suwartini, I., Yuli Erviana, V., Ahmad Dahlan, U., Ringroad Selatan, J., Banguntapan, K., Bantul, K., & Istimewa Yogyakarta, D. (2022). *Pelatihan Video Content (Bambang Robi'in) | 1461 2022 Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat; e-ISSN: 2686-2964 Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat. November*, 1461–1468.
- Samosir, R. (2022). Direct and Cooperative Learning Strategies: Their Advantages and Implementation in Increasing Interest in Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(1), 1–5.
- Sulisworo, D., Erviana, V. Y., Robi'in, B., Sepriansyah, Y., & Soleh, A. (2022). *The Feasibility of Enhancing Environmental Awareness using Virtual Reality 3D in the Primary Education. 2022*.
- Supriadi, M., Hignasari, L. V., & Mahendradatta, U. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality*. 3(c), 578–581. <https://doi.org/10.30865/komik.v3i1.1662>

- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Ulfah, T. A., Wahyuni, E. A., & Nurtamam, M. E. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Satuan Panjang*. 955–961.

